



Sémiotique de la Re-Présentation de Soi dans les dispositifs interactifs. L'Hexis numérique

Fanny Georges

► To cite this version:

Fanny Georges. Sémiotique de la Re-Présentation de Soi dans les dispositifs interactifs. L'Hexis numérique. Sciences de l'information et de la communication. Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne;France, 2007. Français. NNT: . tel-00332747

HAL Id: tel-00332747

<https://theses.hal.science/tel-00332747>

Submitted on 21 Oct 2008

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.

UNIVERSITÉ PARIS I - PANTHÉON-SORBONNE
UFR ARTS PLASTIQUES ET SCIENCES DE L'ART

THÈSE

pour obtenir le grade de

DOCTEUR EN ARTS & SCIENCES DE L'ART

Mention *Études culturelles*

présentée et soutenue publiquement en Sorbonne

le 14 décembre 2007

par

Fanny GEORGES

Titre :

SÉMIOLOGIE DE LA REPRÉSENTATION DE SOI DANS LES DISPOSITIFS INTERACTIFS

L'hexis numérique

Directeur de thèse :

Bernard DARRAS

JURY

Ghislaine AZEMARD, Professeur à l'Université Paris 8 Saint-Denis, Rapporteur et Présidente du jury

Jean CLÉMENT, Maître de conférences à l'Université Paris 8 Saint-Denis, Examineur

Bernard DARRAS, Professeur à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Directeur de thèse

Alessandro ZINNA, Professeur à l'Université Toulouse II Le Mirail, Rapporteur

Remerciements

Je remercie Ghislaine Azémard, Alessandro Zinna et Jean Clément d'avoir accepté de participer au jury de soutenance de cette thèse. Je remercie particulièrement Jean Clément pour ses conseils ponctuels dans le cadre du groupe Hypertexte et aux Rencontres Média du CNAM, qui ont été précieux pour réinvestir ma formation littéraire classique dans le domaine des nouvelles technologies. Je remercie Ghislaine Azémard pour ses activités et ses recherches en multimédia culturel ainsi que pour sa confiance et son soutien. Je remercie Alessandro Zinna pour ses travaux et ses critiques qui vont me permettre d'approfondir et nuancer ce travail.

Je remercie Bernard Darras d'avoir dirigé ma thèse avec une présence et une exigence qui m'ont conduite à déployer des efforts importants de méthodologie et de conceptualisation. Ses enseignements ont guidé mon parcours professionnel et de recherche et étayé mon expérience.

Je remercie Etienne Pereny de m'avoir confié des missions qui ont participé de ma réflexion sur le multimédia et de l'initiation de mon expérience universitaire. Je remercie Etienne Amato pour son amitié et nos longues discussions sur notre commun objet de recherche.

A ce titre, je remercie également mes amis et collègues de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines : Thomas Gaon, Michael Stora, Jean-Baptiste Labrune, ainsi qu'Alexis Blanchet, Delphine Grellier. Je remercie Frédéric Pailler pour sa clairvoyance.

Pour nos échanges et leur soutien, je remercie Serge Tisseron, Philippe Bootz, Jean-Paul Thibeaudeau, Janique Laudouar. Je remercie le Groupe Hypertexte et les membres du séminaire Action sur l'image. Je remercie Charles de Lamberterie de sa curiosité. Ses enseignements ont été et sont encore une source inépuisable de réflexions.

Je remercie mes parents, mes amis, mes proches et mes collègues qui m'ont soutenue pendant ces années et particulièrement les derniers mois de rédaction. Je remercie mes collaborateurs en entreprise, qui m'ont aidée et encouragée, par leur confiance et leurs conseils, à initier et à développer ma réflexion sur le jeu vidéo et les outils de communication : Jean-Bernard Jacon et Sophie Rouquette, Patrice Faudot et Franck Veillon. Je remercie Marylène Cordoliani, Aline Soufflet, qui ont accepté de consacrer du temps à la relecture éclairée de cette thèse ; Julien Chambeyron pour la métaphore du papillon, Karine Allenbach pour son amitié, Christian de Studiometis pour la ritournelle. Pour leurs conseils, indications, encouragements et leurs travaux, je remercie Jean-Louis Weissberg, Patrick Mpondo-Dicka, Pierre Barboza, Pierre Fresnault-Deruelle, Sébastien Genvo, Pascal Froissart, Christian Licoppe, Sophie Lavaud, Djéff Regottaz, Aliette Guibert, Fabrice Lourie, Imad Saleh, Paul St George, Samuel Bianchini, Vincent Berry.

Je remercie enfin toutes les personnes qui m'ont confié leurs expériences de présentation de soi pendant ces six années de recherches : témoins formels ou informels, néophytes ou addicts, rencontrés à distance ou en présence, collègues, amis, amis d'amis ou quasi-inconnus.

Sommaire

INTRODUCTION	6
DOMAINE DE RECHERCHE : LES MÉTAMORPHOSES DU SUJET	15
1. « EXISTER SUR LA TOILE »	18
2. LES REPRÉSENTATIONS INTERACTIVES D'UN AUTRE SOI-MÊME	24
3. RÉSUMÉ DE LA RECHERCHE : LA REPRÉSENTATION COMME EXPÉRIENCE.....	32
I. APPROCHE CONCEPTUELLE ET SOCIOTECHNIQUE	I-36
1. LES REPRÉSENTATIONS AGISSANTES	I-38
2. TROPISMES DE L'HOMME EN LA MACHINE	I-53
3. PROPRIÉTÉS DE LA REPRÉSENTATION DE SOI (RÉCAPITULATIF)	I-71
II. ÉTAT DE LA RECHERCHE	II-73
1. LES DISPOSITIFS INTERACTIFS	II-76
2. LE SOI DE L'ÉCRAN	II-98
3. APPROCHES APPLIQUÉES	II-116
4. SYNTHÈSE	II-130
III. UN DISPOSITIF MÉTAMORPHIQUE	III-134
1. INSCRIPTION DE LA PRÉSENCE (L'HABITACLE)	III-146
2. INFORMATION DE LA PRÉSENCE (L'HEXIS).....	III-166
3. HYSTÉRISATION DE LA PRÉSENCE (L'HYPOSTASE)	III-187
IV. PROGRAMME DE RECHERCHE	IV-202
1. LE SIGNE QUI REPRÉSENTE LA PERSONNE À L'ÉCRAN	IV-207
2. LA REPRÉSENTATION DE SOI : UN OUTIL CONCEPTUEL.....	IV-228
3. MÉTHODOLOGIE PRAGMATIQUE ET POÏÉTIQUE	IV-239
V. PHANÉROLOGIE MORPHOSYNTAXIQUE.....	V-254
1. L'HEXIS NUMÉRIQUE	V-259
2. AGENCEMENT	V-264
3. EMBRAYEURS (MORPHOLOGIE).....	V-277
4. SURINTERPRÉTATIONS : PISTES VERS L'EXPÉRIENCE	V-306

VI. APPLICATIONS : L'EXPÉRIENCE POÏÉTIQUE.....	VI-312
1. STRATÉGIES D'AUTOMÉDIATION.....	VI-314
2. IMMERSION ET MÉTAPHORE DE L'INTÉRIORITÉ	VI-327
3. POÏÉTIQUE DU GESTE MIS EN IMAGE : ERGONOMIE DES DISPOSITIFS ARTISTIQUES	VI-359
4. RITOURNELLE POÉTIQUE ET POÏÉTIQUE DE LA SIGNIFICATION	VI-375
5. SYNTHÈSE	VI-395
VII. POÏÉTIQUE DE LA SIGNIFICATION (MYTHOLOGIES).....	VII-397
1. L'HEXIS NUMÉRIQUE (SYNTHÈSE)	VII-401
2. FIGURES DE L'IMMERSION HEXIQUE (SYNTHÈSE).....	VII-410
3. DES EXPÉRIENCES DE PENSÉE PARTAGÉES.....	VII-415
4. MYTHOLOGIE IDENTITAIRE.....	VII-419
CONCLUSION: REPRÉSENTATION ET EXPÉRIENCE	422
BIBLIOGRAPHIE.....	426
AUTRES RÉFÉRENCES	447
GLOSSAIRE	449
TABLE DES ILLUSTRATIONS	454
INDEX DES AUTEURS OU ARTISTES CITÉS ET DES TERMES	459
TABLE DES MATIÈRES.....	463

Introduction

Domaine de recherche – *Les métamorphoses du sujet*

Construction de la recherche

I *Approche conceptuelle et sociotechnique*

II *État de la recherche*

III *Un dispositif métamorphique*

IV *Programme de recherche*

Recherche

V *Phanérologie morphosyntaxique*

VI *Applications*

VII *Poïétique de la signification*

Conclusion

Introduction

« Comme [les pantomimes] n'avoient que des gestes à faire, on conçoit aisément que toutes leurs actions étoient vives & animées ; aussi Cassiodore les appelle des hommes dont les mains disertes avoient, pour ainsi dire, une langue au bout de chaque doigt. »

Extrait de l'article « Pantomime ». *Dictionnaire dramatique*. Paris : Lacombe, 1776. [II, 369]

Des réactions sont récurrentes lors des conférences et débats sur l'avatar.

Quelqu'un interroge le « vide » sensoriel de l'expressivité faciale et gestuelle, « évident ». « Voyez-les se déhancher devant leurs camarades de quête. Imaginez le joueur derrière l'écran : pensez-vous qu'il se déhanche ? Bien sûr que non : il est trop occupé à chercher le déhanché adéquat parmi mille boutons le plus rapidement possible. Comment imaginer que cela puisse être une expression sincère et spontanée ? » La richesse expressive de l'individu semble, par certains côtés, réduite en une pantomime de marionnette.

D'autres soulignent au contraire les débordements affectifs. Les parents s'inquiètent que leurs enfants passent leur temps à jouer aux jeux vidéo « qui rendent violent » ou à discuter sur internet avec leurs amis « virtuels ».

Comment expliquer ce mélange de vide et de (trop-) plein ?

Lorsqu'il manipule une marionnette, le sujet a certes conscience de ne pas être sa marionnette. A l'écran, le sujet se confond au soi de la représentation. Il s'immerge. Une relation de contiguïté physique se construit entre l'avatar et la personne qui le manipule. La personne et la marionnette se confondent et la figure technique prend figure humaine.

Il y a bien une réduction (en cela un vide) mais elle s'accompagne d'une transformation (qui conditionne le plein). Ainsi l'humeur, la disponibilité, la présence, se transforment en un pictogramme, les amis, les traits de caractère, se transforment en des liens hypertextuels, les paroles en des textes. La personne se transforme en une représentation interactive. Cette projection donne naissance à un second corps : l'hexis numérique.

L'hexis numérique

Le concept d'hexis est issu du grec ancien. Il désigne « l'action d'être », ou plutôt l'action d'« avoir de façon répétitive » c'est-à-dire l'action de conquérir le territoire par sa fréquentation répétitive. L'hexis corporelle est le corps en tant qu'il est informé par l'action et appelle l'action. L'hexis numérique est un territoire intérieur qui s'informe en l'écran. Cette représentation est vécue et expérimentée en contexte interpersonnel dans les diapositifs en ligne ou en réseau. L'intersubjectivité n'est pas un simple paramètre technique, mais a des conséquences directes sur la construction de signification. Le sens n'est pas défini une fois pour toutes, mais fait l'objet d'une négociation continuée entre les membres de la communauté.

« Toute sémiotique est une réalité collective, intersubjective. On peut en effet la définir comme un ensemble de règles en vigueur au sein d'une communauté d'utilisateurs. [...] Une sémiotique est (donc) un produit social » [Klinkenberg, 1996 : 97]

L'approche de la signification de la représentation de soi a une dimension éminemment sociale. Il s'agit d'étudier des représentations produites communautairement et de façon continuée. Nées de la culture locale, elles manifestent le pouvoir représentationnel en place (ou *agency*) [Darras 2007] en même temps qu'elles participent de sa validation.

Une observation abstractive informée

La représentation de soi est le produit d'un processus interprétatif que Peirce nomme l'*observation abstractive*. L'opération abstractive désigne le raisonnement par lequel le sujet conçoit une *image-squelette* de lui-même et tente de s'envisager dans d'autres contextes. A la différence du procès d'observation vécu par tout un chacun dans sa vie quotidienne, lorsqu'il se demande si, dans d'autres circonstances, il aurait agi de la même manière, à l'écran, la représentation de soi est inscrite sur un support.

La création d'un site personnel, tout comme celle d'un curriculum vitae ou d'une biographie, conduit le sujet à s'interroger sur ce qui le caractérise. « Comment me décrire ? Comment me présenter ? » Répondre à ces questions implique un procès d'observation abstractive. Le dispositif interactif, à la différence du questionnaire ou du curriculum vitae, propose, en sus de ces informations, une *hexis* à investir. Il ne s'agit donc pas seulement d'un procès de

représentation abstractive, mais encore d'un procès d'inscription de soi dans un dispositif technique par lequel le sujet pourra s'exprimer, dialoguer et agir. Le masque de la représentation de soi détermine l'expérience du monde local.

Un langage formulaire : poésie et individu

Avant d'aborder la question des représentations interactives, nous avons mené une recherche philologique sur l'*ekphrasis* du bouclier d'Héraclès dans *Le bouclier* du Pseudo-Hésiode. Ce poème épique, de la fin du VI^{ème} siècle avant notre ère, relève essentiellement de la composition orale formulaire, mais présente des figures de style qui manifestent l'émergence d'une poésie personnelle qu'a rendue possible l'émergence de l'écriture. D'une certaine manière, cette recherche sur le *Bouclier* a porté sur les *marques de la personne* dans le texte. L'analogie avec la représentation de l'écran s'est naturellement construite dans la recherche méthodologique sur notre nouvel objet. De fait, elle relève d'un langage formulaire, qu'a accentué le développement du web dynamique : les besoins d'indexation des profils dans les dispositifs communautaires conduisent à caractériser les personnes par des mots-clés partagés. La représentation donne forme au lien communautaire par l'agencement formulaire de la représentation de soi. L'analyse comparée des représentations de soi a montré des structures invariantes dans les logiciels ludiques ou communicationnels, dans les interfaces en trois dimensions ou les interfaces tabulaires. Le nom (autonyme), les qualificatifs (épithètes), l'image (le ligateur), les amis (sociatifs) sont des unités signifiantes qui sont observables dans la plupart des logiciels. Ainsi, ces unités s'agencent comme autant de formules dans le texte identitaire et communautaire.

La problématique de l'expressivité, de la richesse imaginaire, de la créativité, nécessaires à la communication de l'individu, se pose en les mêmes termes dans la poésie épique et à l'écran. Comment le poète peut-il s'inscrire dans une tradition formulaire et manifester sa création personnelle ? Comment le sujet peut-il s'inscrire dans un dispositif formulaire et manifester son identité propre ? L'hexis numérique résulte de cette négociation. Elle correspond analogiquement au texte épique conçu comme dispositif d'énonciation en contexte, c'est-à-dire au texte singulier produit par l'individu membre d'une école. Dès lors l'objet (le texte épique) est appréhendé non pas comme type, conformément aux modalités de production collective de la poésie épique, mais comme occurrence, c'est-à-dire comme manifestation de

l'énonciation singulière de l'individu membre d'une communauté, la communauté étant définie comme communauté de partage d'un même code formulaire.

L'appréhension d'un texte comme production personnelle, qui semble de nos jours si naturelle et évidente, ne l'était pas en Grèce archaïque. La poésie était alors considérée comme une production collective, celle d'une école. Homère est un nom de personne donné à une entité collective. Ce n'est qu'à l'âge classique, marqué (et conditionné) par l'écriture, que la poésie personnelle commence à s'affirmer. Au IV^{ème} siècle, le lyrisme de Pindare marque une rupture profonde avec la tradition, en affirmant la subjectivité de l'individu. La problématique qui mène à la compréhension des marques de la personne dans le texte collectif est donc chargée d'allants de soi : le fait même de trouver un intérêt à entreprendre cette étude est le produit du conditionnement culturel propre aux civilisations de l'écrit.

Cette recherche sur la création poétique dans *Le bouclier* laissait en suspend un certain nombre de questions : est-ce que les Grecs de l'époque classique saisissaient les déviations opérées en regard du texte épique traditionnel ? Comprenaient-ils le sens véhiculé par les figures de style personnelles ? Les figures de style sont-elles propres à la composition personnelle ? On ne peut que supposer que les références étaient perçues par les auditeurs de l'époque, qui écoutaient les aèdes chaque année réciter ces poèmes nationaux pendant plusieurs jours. Les travaux de Milman Parry m'avaient permis de donner quelques clés de compréhension des modes de composition, mais il n'existe plus de congrégations de poètes oraux qui utiliseraient seulement le support de la mémoire et des formules pour composer et réciter les poèmes. Selon Parry et Lord, l'apprentissage de la lecture prive les bardes de leurs talents poétiques. Si le support change à ce point la créativité, qu'en est-il des représentations numériques ?

La contemporanéité du phénomène de la numérisation m'a incitée à transférer le questionnement de la création poétique dans le langage épique formulaire aux questionnements des représentations de l'écran. Cette production intersubjective, déterminée par un nouveau support, a-t-elle un impact sur la conception de la création ? En quoi son étude peut-elle apporter au questionnement des relations entre le style, la production intersubjective, la représentation de la personne et de leurs modalités d'interprétation ?

Une représentation ontologique

Les utilisateurs qui se rencontrent suite à une fréquentation dans les espaces communautaires en ligne sont surpris de se voir tels qu'ils sont, comme s'ils supposaient malgré la distance et l'absence qui les séparent, qu'ils devaient ressembler à leur représentation ou trouver quelque point commun entre cette image virtuelle et son objet. Dans ces images mises pour une source absente de la situation de communication, il semble que des liens tissent une relation d'iconicité là où il n'y a qu'arbitraire. Peut-on réellement parler d'« arbitraire » lorsque le signe représente une personne ?

Habitant sur une île française dont « tous les habitants se connaissent au moins de vue », une femme d'une quarantaine d'années, interrogée, confie qu'elle se sent étouffer sur cette île après son divorce qui l'a « dévalorisée en tant que femme ». Souhaitant déménager, elle s'inscrit sur Meetic et noue des contacts avec des habitants de métropole. Ses voyages deviennent des occasions de rencontrer de nouveaux amis, elle ne se sent encore pas prête à nouer une relation amoureuse. Elle tire de cette « expérience *Meetic* » dans laquelle elle est encore fortement engagée au moment de l'entretien et qu'elle pratique depuis presque une année, des clés pour décoder les comportements qui la rassurent. A présent, « elle sait à qui elle a à faire ». Elle décrypte avec un regard très critique le profil des personnes qui la contactent, analyse les photographies, recoupant les informations avec une expertise certaine. La plupart de ses rencontres ne la surprennent plus. Elle « sait à qui elle a à faire » avant même de rencontrer les personnes. Les signes comportementaux qu'elle décèle pendant les entrevues IRL ne font que la conforter dans ses opinions : la position des mains, la direction du regard, la voix. A présent, elle se sent plus sûre d'elle car elle maîtrise la communication.

Les personnes interrogées témoignent souvent de plusieurs facettes de leur personnalité en ligne. Un autre témoin se souvient qu'il ne se sentait pas très bien dans sa peau, maladroit avec les filles, timide. S'inscrivant sur *Lovelycos*, il commence par créer celui qu'il aurait voulu être, un jeune homme séduisant, « cool », dont il a trouvé une photographie sur internet. Il s'amuse pendant un temps avec cette représentation, « répondant aux filles » et savourant son succès fabriqué de toutes pièces. Puis il crée un second personnage, « un gars normal » qui pourrait lui ressembler « mais en mieux » et quelques temps plus tard un profil, « le sien », car il souhaitait se présenter « lui-même » à certains de ses amis en ligne.

Les témoignages des internautes et des joueurs montrent que même si leur personnage est différent d'eux-mêmes, il reflète leur identité dans une certaine mesure car s'ils avaient été en mesure de choisir qui ils étaient (autrement dit, de décider de leur corps), ils auraient été ainsi, s'ils avaient eu le choix d'essayer plusieurs corps, ils auraient choisi ceux-ci... Finalement, l'idée que se présenter sous un autre visage que le sien est en étroite dépendance de notre apriori culturel selon lequel on est en premier lieu ce qui nous est donné.

Le monde de l'écran est artefactuel. Le corps y est donné par soi-même. Ce second territoire semble assez tangible pour être source d'expérience et d'une représentation qui a assez de force pour sortir de son cadre et générer un effet sur le "réel". Ces représentations sont comme un vêtement contenant les gestes qui l'animent. Cette *hexis* serait représentée visuellement par une représentation (ex. : un avatar) au milieu d'autres représentations de personnes (d'autres avatars).

Prenant acte de ces témoignages d'expérimentations représentationnelles et identitaires, on pourrait interroger l'analogie de ces représentations avec les ombres que le prisonnier de la caverne voit sur les murs, ombres de vases que portaient des femmes de l'autre côté du mur, mais qu'il pouvait interpréter comme des personnes ou des créatures effrayantes ? Peut-on considérer que les représentations à l'écran, parce qu'elles renvoient à des personnes et permettent d'incarner ses propres actions, sont une mise en scène d'un questionnement ontologique ?

Des représentations agissantes

Dans *Sémiotique des langages d'icônes*, Pascal Vaillant évoque « les utilisations soi-disant¹ *agissantes* [de « l'icône comme moyen de communication »], comme le rite magique ou la communication homme-machine » [Vaillant 1999 : 25] - pour signifier qu'il n'en traitera pas²... Comme le suggère peut-être Vaillant en les prenant en facteur commun de

¹ Ce « soi-disant » ainsi que la comparaison de la communication homme-machine avec le rite magique pourraient être interprétés comme l'expression d'un doute concernant la dimension « agissante » des nouvelles technologies.

² L'ouvrage de Pascal Vaillant, *Sémiotique des langages d'icônes*, traite des signalétiques et schémas. Cette allusion de quelques mots insiste *a priori* sur le fait que dans son analyse n'entre pas l'expérience kinesthésique ni tactile de la représentation; nous avons fait des recherches pour savoir s'il faisait allusion à des travaux qui porteraient sur ce sujet qu'il ne traite pas, sans succès. Nous nous contenterons donc d'imaginer ici ce que peut signifier cette

cette comparaison, les deux contextes de représentation ont pour point commun de faire communiquer, par un ensemble de gestes codifiés, un sujet agissant avec un autre sujet caractérisé par son invisibilité, son appartenance à un autre monde et sa capacité à agir en retour.

Approfondissant cette distinction, on pourrait esquisser une analogie entre l'étude de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs (notre objet) et les rites magiques. L'étude de la représentation de soi dans les rites magiques consisterait en l'analyse des formules verbales et objets utilisés pour représenter l'officiant au cours de la cérémonie, ainsi qu'en l'analyse des gestes opérés en tant qu'ils sont producteurs de signification à la fois pour les acteurs de la situation de communication, en l'occurrence pour la divinité, pour l'officiant-même et pour un tiers observant le déroulement de la scène. Il s'agirait alors de déceler en quoi la personne de l'officiant se manifeste dans le rite³ et comment elle influe sur le sens dont il est porteur.

En somme, il s'agirait de déceler les facteurs de son style de production et d'interprétation. Or l'on sait combien le pouvoir (l'aura magique) de l'officiant repose sur la croyance des observants : cette dimension située et conditionnelle (en cela qu'elle donne à elle-même ses conditions d'existence) approfondit la dimension philologique de l'analyse sémiotique. Ces représentations « agissantes » trouvent à l'écran tout comme hors de l'écran un terrain d'observation riche, encore peu exploré.

Pragmatique et poïétique

L'étude de la représentation de soi comme représentation *agissante* ne peut se contenter d'une pragmatique. En effet, considérer la représentation de soi sous l'angle pragmatique conduit à

expression, qui est apparue très stimulante pour réfléchir à la représentation de soi comme expérience.

³ Cette étude nécessiterait de convenir que l'officiant puisse se représenter dans le rite sans que cela influe sur son pouvoir. En effet, le shaman, pas exemple, dont la fonction de médecin est liée à la pratique de rituels magiques, est reconnu localement par la communauté comme shaman parce qu'il perpète avec exactitude les gestes et les paroles dans le plein respect de la tradition. Un ethnologue avec qui je me suis entretenue sur le sujet pensait qu'étudier la représentation de soi dans les rites serait en contradiction avec cette fonction de validation par la reconduction de la tradition.

considérer la représentation de l'interlocuteur tandis que nous souhaitons étudier ses conditions de création (le signe est *produit* par la personne *qu'il représente*).

Il est besoin des deux points de vue pour analyser ces deux facettes de l'hexis numérique, la *représentation de l'interlocuteur*, et la *représentation de soi*. Or, ni le système d'interprétance peircien, ni le modèle de la communication ne proposent de version subjectivée adéquate à la méthode poïétique. La *poétique* ou *poïétique* fournit des outils pour penser la représentation de soi dans sa dimension réflexive d'auto production (autographie, autoportrait), mais la *poïétique*⁴ n'a pas développé d'outils conceptuels propres à l'analyse de l'interactivité.

Ce travail propose donc une approche conceptuelle subjectivée des représentations de soi et un système d'analyse de niveau spécifique qui permet l'analyse appliquée et comparative des de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs.

Annonce du plan

Le plan est organisé sous la forme d'une focalisation progressive du général vers l'appliqué : le concept est précisé et décomposé en phases successives.

La construction du programme de recherche consiste en une approche conceptuelle (de niveau général) des représentations agissantes de la personne. Elle permet de dégager des propriétés générales et de formuler une généalogie sociotechnique de l'objet de recherche (*Approche conceptuelle et sociotechnique*). L'*État de la recherche* présente les travaux scientifiques selon les dimensions conceptuelles précédemment obtenues.

Le chapitre intitulé *Des dispositifs métamorphiques* examine les propriétés au niveau spécifique. Les travaux sur la conscience de soi, l'identité et la décentration socio-cognitive permettent de définir les concepts d'inscription/information/hystérisation et d'habitable (le phaneron).

Le programme de recherche s'appuie sur les acquis de cette recherche conceptuelle pour définir la méthode et le cadre théorique des outils d'analyse sémiotique qui seront développés dans les 3 chapitres suivants sous la forme d'une typologie phanérologique, de 5 analyses

⁴ Nous préférons la forme hellénisée pour ne pas prêter à confusion: la poétique ou poïétique que nous utilisons n'est pas nécessairement celle qui traite de la poésie (le genre littéraire), mais de l'acte poétique (poïétique), de créer, « façonner » le produit de ce travail (l'œuvre). Cf. René Passeron, *Pour une philosophie de la création* (1989).

appliquées ayant concouru à la concevoir, et d'un chapitre présentant la construction de la signification dans sa dimension poïétique.

Le chapitre *Domaine de recherche*, qui suit, présente les enjeux sociaux de la recherche, propres au domaine des dispositifs interactifs. Dans la thèse, ce domaine sera reformulé par le concept général des représentations agissantes de la personne.

Les références bibliographiques indiquées dans le corps du texte entre crochets sont reportées à la fin du document.

Domaine de recherche : les métamorphoses du sujet

D'aucuns parlent du monde de l'écran comme *métavers* ou univers virtuel, monde parallèle dans lequel l'internaute pourrait vivre une seconde vie *métamorphique*, par l'intermédiaire d'un avatar et de représentations de lui-même.

Dans la mythologie indienne, *avatar* désigne la *descente*⁵ d'un dieu sur terre parmi les êtres humains : le dieu Vishnu « descend » (*avatr*⁶) sur terre pour sauver le monde des périls nés du non-respect des règles du Dharma⁷.

On retrouve le même procédé dans *Illiade*, même si le terme sanskrit n'y est pas utilisé : les dieux de l'Olympe s'affrontent par l'intermédiaire des Achéens et des Troyens en lesquels ils insufflent leurs desseins et leur pouvoir.

L'avatar permet au dieu d'*agir* parmi les hommes. L'étymologie de ce mot renvoie à une *action* (descendre et prendre forme), à un *phénomène* (se manifester volontairement), à une relation (intermédiaire), plus qu'à une incarnation ou une représentation figurée : l'avatar doit être appréhendé comme une *représentation en acte*.

Au XIX^{ème} siècle, avatar prend le sens de *métamorphose*, c'est-à-dire de processus de transformation : l'avatar est conçu comme un *intermédiaire*⁸, c'est-à-dire comme le produit d'une tension entre deux univers qui ne sont régis ni par les mêmes lois physiques ni les mêmes lois morales.

⁵ Seul le verbe *avatr*, et non le substantif *avatara*, est employé dans le *Ramayama* (I, XV) de Valmiki, page 1750. Cf.: N. Stchoupak, L. Nitti, L. Renou, Dictionnaire Sanskrit-Français, publication de l'Institut de Civilisation Indienne, Paris, 1972, article *Ava-tara*.

⁶ Cf. note précédente.

⁷ Le *Dharma* est la Loi ou le bon ordre de l'univers, la disposition naturelle des choses [Basham 1988 : 434]. Ce terme est formé sur le radical *dhr* qui signifie fonder et maintenir ensemble. Il s'agit du même radical que le latin *firmus* ou *forma*, et donc le français *former*: c'est cette même disposition naturelle des choses que l'on trouve dans le terme d'*information* tel que nous le développons dans ce travail, c'est-à-dire l'action de donner forme à quelque chose, en l'occurrence à soi-même. L'avatar de Vishnu intervient donc pour maintenir l'agencement du monde; l'avatar de l'écran participe de l'agencement du monde.

⁸ *Metaxu* (« intermédiaire ») est un adjectif qui qualifie l'Éros platonicien. Dans *Le banquet*, la connaissance philosophique procède de ce mouvement entre deux pôles opposés: elle se développe en faisant le lien entre eux.

A l'écran, cet espace explicite de l'entredeux tend à se faire plus fin. Ses contours sont poreux. Certains mondes virtuels comme *Second Life* permettent de gagner de l'argent (virtuel) et de le convertir (en argent réel). L'avatar devient alors, pour l'utilisateur, un médium de subsistance dans le réel. Par l'usage de cette représentation de lui-même dans un monde séparé, l'être humain s'attribuerait-il la toute-puissance des dieux ?

Dans la religion grecque, cette *hybris* des mortels est frappée de la punition divine... L'homme serait, par nature, moralement trop faible.

Le monde de l'avatar s'est intriqué au quotidien jusqu'à ne plus s'en distinguer. Les images numériques sont relayées sur papier, dans les livres, sur les murs, dans la rue, au cinéma : les mangas, les jeux, les séries télévisées, les publicités tissent un monde né de l'imaginaire et doublé d'intérêts financiers.

De temps à autre, une technologie fait figure de phénomène sociétal⁹. La prise de distance avec le réel et l'excès d'immersion dans le virtuel sont dénoncés. On rapporte que des *cyberaddicts*¹⁰ sont décédés, dans des salles de jeux coréennes, de ne plus s'intéresser qu'au monde de l'écran. Les *otakus*¹¹ sont sur la sellette. Les faits divers mettant en scène les propriétés hypnotiques et *addictives* de ces mondes virtuels sont dénoncés par la presse qui crie au scandale, alimentent une publicité dont éditeurs et constructeurs tirent avantage. La représentation de soi à l'écran catalyse tout à la fois déviances, rêveries numériques et fantasmes de secondes vies plus libres, dans un contexte d'exploitation commerciale.

Le phénomène alimenté par l'avatar, depuis quelques années, a pris de multiples formes, questionnant la morale, la fiction, l'identité, la société, la relation interpersonnelle : il dévoile un cadre de réflexion sur l'individu qui lui est propre puisque aucun support de

⁹ Citons les *Flash mobs* en 2001, manifestations collectives passives organisées par SMS. Le jeu vidéo *GTA San Andreas* en 2006 met le joueur dans la peau d'un *gangsta* proxénète. Le chat en 3 dimensions *Second Life*, créé en 2003, permet de convertir argent virtuel et réel. Ils ont de même défrayé la chronique en France en 2006, dans le premier cas pour des raisons éthiques, dans le second pour ses promesses de nouvelles vies.

¹⁰ L'anglicisme *addict* est employé en contexte journalistique pour désigner les personnes dépendantes des pratiques de l'écran (*hardcore gamers*, cyberdépendants). Nous l'employons ici pour ces connotations de représentation populaire et médiatisée.

¹¹ Un otaku est une personne qui se replie sur elle-même (culte d'une « idole », ordinateur, jeu vidéo, etc.) Ce terme japonais est composé de la préposition honorifique *o-* (お) et du substantif *taku* (宅) « maison, demeure, le chez-soi » signifie étymologiquement « votre maison ». Cf. Wikipédia 2007: article *Otaku*.

présentation de soi ne permettait avant son émergence de faire dialoguer sous son couvert de façon aussi concrète des communautés séparées sur le plan géographique par une distance indéfinie.

Réalité ? Fiction ? L'aphorisme du papillon de Zhuangzi, en évoquant la puissance réalisatrice du rêve, peut nous donner une idée du questionnement ontique soulevé par la métamorphose¹².

Un jour, Zhuang Zhou rêvait qu'il était un papillon : il en était tout aise, d'être papillon ; quelle liberté ! quelle fantaisie ! il en avait oublié qu'il était Zhou. Soudain, il se réveille, et se retrouve tout ébaubi dans la peau de Zhou. Mais il ne sait plus si c'est Zhou qui a rêvé qu'il était papillon, ou si c'est un papillon qui a rêvé qu'il était Zhou. Mais entre Zhou et le papillon, il doit bien y avoir une distinction : c'est là ce qu'on appelle la transformation des êtres.

Cette recherche rapporte les observations issues de l'exploration de cette « distinction », de cette « transformation des êtres ». Sa finalité est de mieux cerner la construction de signification à l'œuvre dans le processus ontique, qui de soi va vers soi-même en passant par une image de l'altérité. Sur le chemin de cette exploration, nous avons construit des passerelles, des points d'appui, des pôles d'observation que nous espérons utiles à une meilleure compréhension des produits interactifs ludiques, communicationnels et créatifs.

¹² Nous employons *métamorphose* pour référer au titre de ce domaine de recherche. Il est à comprendre en relation, dans le texte de l'aphorisme, à *transformation*.

1. « Exister sur la Toile »

Cette expression, abondamment utilisée il y a quelques années pour parler de la représentativité des entreprises et des personnalités sur la Toile, préfigure la contiguïté actuelle du réel et de l'écran.

La philosophie des médias, l'art et la littérature ont eu très tôt l'intuition et les mots pour dépeindre ce dédoublement métaphysique¹³, cette « hallucination consensuelle »¹⁴, ce « concept d'une réalité consciemment dessinée »¹⁵ : le support numérique de représentation de soi se teinte des imaginaires qui lui donnent forme. Ses usagers l'investissent d'une valeur symbolique forte.

En immiscant l'être humain dans des mondes de représentations en mouvement, dans lesquels il *agit, voit et est vu*, les dispositifs interactifs ravivent des questions que les expériences de la rêverie, de l'imaginaire, les expériences chamaniques, posent depuis bien longtemps : le monde de l'expérience *hic et nunc (ici et maintenant)* doit-il être tangible pour être un cadre d'existence ?

Existe-t-on dans cet imaginaire qui prend forme à l'écran ? Ce simulacre, ombre de pixels, est-il une réalité ? N'est-ce pas plutôt que nous lui accordons existence ? Ne serait-il pas une « illusion fondamentale de notre entendement » ? En quoi cette illusion diffère-t-elle de l'illusion de réel ? Elle semble aujourd'hui devenue une réalité bien tangible.

Vice, violence et représentation

Souvent comparé au cinéma, le jeu vidéo défie tout particulièrement la chronique, poursuivant les questionnements soulevés par les films d'action américains. Incite-t-il au vice ?

¹³ Le terme *métaphysique* est employé ici au sens étymologique du grec ancien *meta phusis*, « à côté de la nature », et non au sens philosophique. Il convient en effet, au sens étymologique, particulièrement bien à la représentation de soi puisqu'il exprime un système second qui se place à côté du système de la nature.

¹⁴ Cette expression est de l'écrivain de science fiction américain William Gibson (« consensual hallucination »). [Gibson 1984 : 51]

¹⁵ « A bizarre self-fulfilling prophecy, [this] science-fictional concept of a reality that can be consciously designed » [Rushkoff 1995: 2].

Dans *Grand Theft Auto (GTA) San Andreas*, prostitution, débauche, paradis artificiels et lap dance sur fond d'intrigues mafieuses sont le lot quotidien des héros. Manipuler un avatar engendre-t-il une identification plus forte qu'à celle du héros de cinéma ?

Dans *Elephant*, de *Gus van Sant*, la pratique des jeux vidéo violents figure parmi les facteurs (vente libre d'armes aux États-Unis, absence des parents etc.) qui auraient influencé les deux adolescents à organiser et opérer la tuerie dans le lycée Columbine.

Une scène montre les adolescents jouant à un jeu vidéo. Le personnage tire, dans le désert, sur des personnages non armés qui déambulent aléatoirement, raides comme des cadavres. Le jeu est présenté comme incitant à une agressivité gratuite envers des ennemis qui n'en montrent aucun signe. Les lycéens américains ont-ils transféré cette « compétence » ludique dans le réel ?

Les protagonistes ont acheté leurs armes et leur matériel sur un site internet et se font livrer à domicile. Dans le milieu social adolescent de cette petite ville, l'anorexie alimentaire, la recherche d'identité et les brimades côtoient les groupes de réflexion sur l'homosexualité dirigés par le psychologue scolaire : cruauté, superficialité et naissance d'une réflexion se mêlent. Les adolescents sont à la fois surprotégés et livrés à une violence en vase clos.

Les boutiques d'armes sur internet, les armes des jeux vidéo violents se succèdent à l'écran, fil sulfureux dont se nourrit la révolte en ébullition. Les représentations se mélangent. Au-delà du jeu vidéo, ne serait-ce pas la société du virtuel elle-même qui est montrée du doigt ?



Figure 1 Grand Theft Auto San Andreas (2006), Rockstar

A ces dénonciations du glissement du virtuel au réel, des psychologues répondent en arguant que les criminels, même sans le jeu vidéo, seraient passés à l'acte. Le jeu vidéo serait, pour les personnes « saines », un défouloir ; il peut même devenir, lorsque sa pratique est accompagnée par un spécialiste, un médium thérapeutique. Les *addicts* des messageries instantanées, sites de rencontre, jeux en ligne et autres outils de communication - les pratiques sont généralement liées - souffriraient d'une maladie mentale préexistante. Les mondes numériques permettent par ailleurs de développer des compétences intellectuelles et de transmettre un savoir. Mais comment affirmer que ces pratiques de représentation et d'action à distance n'aient pas de répercussion sur la construction identitaire ?

Une représentation-substitution du corps

Le fantasme de la machine comme *alter ego* est ancien. Bien avant l'invention du premier ordinateur, le « Turc », au 18^{ème} siècle, était présenté comme un automate capable de jouer des parties d'échecs. Ce n'est qu'après que la machine se soit affrontée brillamment à des adversaires tels que Napoléon que le subterfuge fut dénoncé : un humain se tenait dans la machine de bois. Ne pourrait-on pas dire aujourd'hui, poursuivant la métaphore, que certains usagers, *otakus*, *addicts*, sont entrés *dans* la machine ? Qu'est-ce que vivre dans une machine et communiquer en elle ?

Abe Kobo, dans *L'homme-boîte*, raconte l'histoire d'un photographe qui a un jour disparu, à l'insu de son entourage. Il s'est en réalité réfugié dans une boîte à travers laquelle il regarde le monde.



Figure 2 Abe Kobo, *L'homme-boîte*, Stock, 2001 : couverture Didier Thimonier¹⁶

« Une fois, j'ai aperçu une boîte en carton vide, toute abîmée, coincée dans un espace étroit entre des W-C publics et une palissade (peut être aux environs d'un terrain de parking en plein air). La boîte, dont le propriétaire n'était pas là, ressemblait à une maison désertée. Sa décrépitude avait été rapide : elle était devenue toute violacée. Mais, en un clin d'œil, je pus me rendre compte que c'était la peau rejetée par l'homme-boîte. L'endroit à moitié déchiré était ce qui restait de la fenêtre de guet... Le rideau en vinyle relevé était encore collé. Sur les côtés, les petits trous protubérants qui servaient à écouter étaient tout gonflés comme par une maladie de peau. (...) Instinctivement, j'introduisis mon corps dans cet espace et j'ôtai cette peau dénudée aux regards des passants. » (107-108)

¹⁶ Le texte de l'illustration est différent du texte cité dans le corps du document : « Maintenant, je regarde tout autour à l'intérieur de la boîte, ... un cube un peu plus spacieux que mon propre volume... Les côtés en sont ternis de sueur et de soupirs, de graffiti inscrits partout en petites lettres avec une pointe Bic, ... de tatouages imprimés à l'envers, l'inscription en relief d'un curriculum vitae pas très glorieux. »

Les jeux et logiciels de communication seraient-ils comparables à cette boîte, enveloppe qui protège et soustrait, fenêtre sur le monde que l'on décide soi-même d'ouvrir et de fermer? Du point de vue de l'étude de la signification, les *addicts* constituent un terrain particulièrement significatif du fait qu'ils attribuent une valeur symbolique forte au dispositif et participent activement de la *construction collective* des usages et des consensus. La tendance de ces usagers qui oublient l'interface corporelle pour se fondre dans cette seconde peau, cet appareillage cognitif et social formé à la lisière de l'être humain et de la machine, ne rappelle-t-elle pas la tradition idéologique platonicienne du détachement des contingences du corps ? Poser la question de la représentation de l'utilisateur revient en somme à se poser celle de la relation symbiotique entre l'homme et le support de transmission de son discours, au point que le support se substitue à lui et puisse parler pour l'homme en son absence.

L'Ego-machine, une émancipation des contingences du corps ?

Le monde métamorphique de l'écran provoque angoisses et fantasmes. Angoisse d'enfermement dans l'écran et d'instrumentation de l'Homme par la Machine, fantasme d'émancipation du corps et de seconde vie : les avatars et représentations de l'utilisateur concentrent les enjeux de l'Ego-Machine, alors que la machine est devenue indispensable à l'homme.

L'ordinateur permet de créer des /Soi-même/ et de les tester. Toutefois, expérimentant toutes les curiosités tout en gagnant son pain quotidien dans un monde de représentations, s'émancipe-t-on pour autant des contingences du corps ? Faisant « voyager son âme toute seule » et autonomisant « sa bête »¹⁷, comme le préconise Xavier de Maistre, cette « pauvre bête » qui, alors que l'esprit est tout entier dans l'imaginaire, court seule le monde...

« Viens, pauvre malheureux ! fais un effort pour rompre ta prison, et, du haut du ciel où je vais te conduire, du milieu des orbes célestes et de l'empyrée, – regarde la bête, lancée dans le monde, courir toute seule la carrière de la fortune et des honneurs ; vois avec quelle gravité elle marche parmi les hommes : la foule s'écarte avec respect, et, crois-moi, personne ne s'apercevra qu'elle est toute seule ; c'est le moindre souci de la

¹⁷ Xavier de Maistre se réfère à la tradition dualiste pour distinguer l'âme de la bête. Néanmoins, il s'en détache en conseillant de ménager sa bête de sorte à rendre sa liberté à l'esprit. « Le grand art d'un homme de génie est de savoir bien élever sa bête, afin qu'elle puisse aller seule, tandis que l'âme, délivrée de cette pénible accoutance, peut s'élever jusqu'au ciel. » (Xavier de Maistre, *Voyage autour de ma chambre*, 1794, Chapitre VI)

cohue au milieu de laquelle elle se promène, de savoir si elle a une âme ou non, si elle pense ou non. » (Xavier de Maistre, Voyage autour de ma chambre, chapitre IX)

Tentant de construire l'analogie entre, d'une part, le corps devant l'écran et la bête et, de l'autre, entre l'âme et l'avatar, le lecteur pressent la fin de l'histoire : à l'image de « l'âme enchaînée au corps »¹⁸ du *Phédon*, l'usager des mondes virtuels reste enchaîné à l'écrou de la machine qui bien que génératrice d'une illusion d'imaginaire n'en reste pas moins faite de câbles et de pixels. Le monde de l'écran n'est pas l'empyrée, il est composé de représentations concrètes et précaires devant lesquels la bête se tient dans une quasi-immobilité. C'est ainsi que le désir de se fondre en l'image de l'écran s'échoue en la frustration du retour répétitif au réel. Le désir de vivre *anywhere out of the world*¹⁹, stimulé par l'écran, reste impossible à assouvir. La substance matérielle du corps arrime l'âme hors de la représentation.

Dans les segments de temps où l'âme est immergée en la machine s'opère cependant une lente mutation des relations interpersonnelles. La bête donne naissance à une seconde bête à l'écran. La bête obtenue n'est pas contraignante et tient de l'âme le discours. L'approche du monde et de l'autre se donnent en miroir : c'est par la présentation de l'âme que la relation se noue²⁰. La personne reste bel et bien arrimée à son corps, mais des changements sociaux s'opèrent. Les usages hybrident lentement l'homme à la machine. Le corps fait l'objet d'une représentation imaginée, d'une mise en scène.

¹⁸ Platon, *Phédon*, Œuvres complètes, t.2, Pléiade, p. 804 (83d).

¹⁹ « Cette vie est un hôpital où chaque malade est possédé du désir de changer de lit. Celui-ci voudrait souffrir en face du poêle, et celui-là croit qu'il guérirait à côté de la fenêtre. » Charles Baudelaire, *Petits poèmes en prose ou Le spleen de Paris*, 1862, *Anywhere out of the world*.

²⁰ Le corps n'est dévoilé qu'une fois la relation nouée, mais la plupart du temps, la rencontre réelle ne se produit pas et la discussion n'a pas pour objectif de rencontrer la personne. Cette finalité est réservée en principe aux sites de rencontre.

2. Les représentations interactives d'un autre soi-même

Nous venons d'examiner les enjeux de l'avatar et des représentations de l'utilisateur du point de vue de la conscience de soi et du corps.

D'un côté, la représentation de soi dans le cadre de l'écran peut se faire intrusive, c'est-à-dire opérer comme une fenêtre filtrant les informations du monde à l'insu du regardeur : elle modifierait la conscience sous l'emprise opératoire²¹.

D'un autre côté, elle peut répondre dans certains cas à un besoin d'évasion voire de fuite : se substituant au corps dans la relation interpersonnelle, elle trace les lignes de perspective d'une expérience du réel *in absentia* sans précédent. Le corps est mis en interrogation.

Modificateur de conscience reléguant le corps derrière la scène, dans quelle mesure l'avatar pourrait-il modifier l'expérience du monde et au-delà, la conscience de soi ? Il importe d'observer plus précisément le phénomène pour mieux en comprendre les enjeux.

Représenté à l'interface par des sons, des images et des mots, ce qui n'a pas de forme dans la vie quotidienne (l'identité, le réseau social ou les centres d'intérêt personnels) prend à l'écran une forme graphique ; l'utilisateur peut parcourir et mémoriser ce qui reste, dans le monde, hors de la représentation, un je-ne-sais-quoi non fini. Mais en même temps qu'il rend possible une visualisation de notions abstraites, l'écran les *réduit* - telle est la condition de la représentation²². Cette réduction semblerait impropre à exprimer la richesse humaine d'un individu, or les usagers s'investissent parfois durablement en leur avatar : comment cette structure réduite et technique peut-elle donc se charger d'une charge affective et d'une portée symbolique si fortes ?

- Qu'est-ce qui motive et stimule la tension immersive en le monde du logiciel ?
- Comment s'opère la mutation du corps réel au corps virtuel ?
- Dans quelle mesure la représentation à l'écran est-elle une *représentation de soi* au sens cognitif du terme ?

²¹ A la différence des médias de masse, l'interactivité permet de faire expérience de l'image du réel : le pouvoir représentationnel (l'*agency* [Darras 2007]) est plus prégnant du fait qu'il fasse intergenir le geste. C'est ce que nous nous attacherons à démontrer dans notre recherche. Cf. *Phanérologie morphosyntaxique* et *Poïétique de la signification*.

²² Dans tout processus sémiotique, le signe est une abstraction/réduction de la présence, *a fortiori* dans le cas d'une représentation audioscriptovisuelle qui tient pour un abstrait (la personne).

Lutter contre la précarité de l'objet technique par l'analyse sémiotique

L'objet numérique est précaire. Cette précarité ne lui est pas spécifique. Elle est la contrepartie de la dimension culturelle de toute signification. Du début à la fin de cette recherche, en l'espace de quelques années seulement, les discours des usagers ont changé. Telle est la signification, dépendante de l'individu, de son histoire, de son milieu social, du contexte d'usage de l'objet, que l'on ne peut définir que par observation abstractive de ses occurrences et donc par un processus de réduction sémiotique.

Tout objet est précaire. L'avatar et les représentations de la personne à l'écran le sont d'autant plus que le matériau technologique les modèle.

La technologie évolue au gré de progrès informatiques mais aussi des usages. Cet outil se doit d'être adapté à l'homme dont il est le prolongement. C'est l'objet de l'ergonomie des interfaces homme-machine.

Le concepteur et le développeur conçoivent une structure, les usagers se l'approprient, construisant collectivement sa signification et s'aménageant des espaces d'échange, de travail et de vie quotidienne. De l'observation des usages à visée d'optimisation de la charge de travail, les concepteurs et développeurs modifient et adaptent le produit pour une *utilisabilité* plus grande. Les usages évoluant, le produit informatique (dont fait partie l'avatar) s'inscrit donc en une boucle rétroactive conception-usage et usage-conception. Les usages influent sur le développement tout autant que le produit négocie d'autres manières de vivre. L'objet numérique est donc d'une précarité double et sans fin : il change les usages dont il est le reflet continuellement actualisé. Il s'agit d'une précarité pérenne, c'est tout son paradoxe.

Que la représentation de soi soit précaire ne doit pas faire croire que toute tentative de mise en paradigme serait vaine. Cette hypothèse, que nous avons conservée du début à la fin, était la condition même de réalisation de notre entreprise. Cette affirmation n'est pas seulement le produit d'une volonté d'effectuer un tour de force abstraktif dans une idéologie holistique. Elle aurait été d'emblée invalidée par son application, qui révèle toujours des curiosités et particularités d'usage - en cela réside d'ailleurs la richesse de toute entreprise d'analyse de la signification. Quand bien même peut-il être inconfortable et rigide de définir des propriétés, des caractéristiques, des dimensions, des règles - normalisant ainsi l'infinie

variété des occurrences - cette voie nous a paru nécessaire pour permettre une appréhension plus fine de la particularité de l'expérience du sens.

Finalités de l'étude de la signification et méthodologie

La finalité de l'analyse sémiotique s'inscrit elle-même dans la boucle rétroactive de la construction de la représentation, participant à l'effort de réflexion sur le sens mené activement dans de nombreuses disciplines et courants des sciences humaines et sociales depuis les années 90.

L'importance sociétale qu'ont pris les nouvelles technologies dans la vie quotidienne rend nécessaire le développement d'une réflexion critique venant des usagers, comme de la recherche apte à soutenir cet effort. Il ne s'agit pas seulement d'une mission sociale de médiation et de partage de réflexions éclairées, mais encore d'une élaboration de contenus et de méthodes pédagogiques d'enseignement de la situation de communication en ligne destinés au développement du jugement critique sur ces nouveaux objets culturels numériques.

Initialement, notre motivation était de comprendre l'*art numérique*, mais nous nous sommes rapidement aperçue qu'à l'écran comme ailleurs, pour comprendre l'art, il faut savoir ce qui n'est pas l'art, c'est-à-dire la norme. Ce n'est qu'une fois définie la norme que nous avons pu déceler les figures de style appréhendées comme décalage ou distorsion. Notre travail relève de la construction d'une méthodologie d'approche du sens.

Il n'a donc pas été question d'étudier un type d'objet numérique²³ mais d'initier une approche synthétique de l'objet numérique pris dans son ensemble. Les travaux de Daniel Peraya, Jean-Pierre Meunier, Philippe Charlier et Hughes Peeters portant les méthodes de niveau *spécifique* nous ont permis de construire l'approche conceptuelle propre à l'avatar et aux représentations de la personne.

²³ Il n'est pas question d'étudier, par exemple, ni les sites personnels, ni les jeux en ligne, ni les sites communautaires, non plus que des sous-catégories comme les blogs familiaux, les jeux d'aventure, les jeux de rôle massivement multi-joueurs, les logiciels de réseaux sociaux, les webcams. Les études qui portent sur ces objets sont pour certaines évoquées dans le chapitre *État de la recherche*,

Dissection et mise en paradigme du corps de l'écran (méthodologie)

L'action de se représenter à l'écran étant impliquée par l'interactivité même, la représentation de soi se manifeste dans tous les dispositifs interactifs. Entre les théories générales sur le *Soi de l'écran* et les études appliquées à un logiciel particulier, il manquait une étude qui affronte le problème de l'identité numérique, de la présentation de soi en ligne et des représentations interactives, en englobant conjointement, en une même perspective, toutes les catégories de logiciels.

Cette entreprise souffre de difficultés propres à ces approches conceptuelles qui s'agencent elles-mêmes dans la nébuleuse de représentations qu'elles corrélient : le questionnement labyrinthique du sujet est peu propre à fournir directement les outils méthodologiques opérationnels nécessaires à l'application concrète de la théorie, et le nombre des logiciels semble déconcerter toute prétention à l'exhaustivité.

Du côté de l'objet conceptuel comme du côté de l'objet technique, notre méthode, nécessairement comparative, a donc dû se frayer un chemin, jalonné de rencontres avec des personnes et des théories, ponctué d'analyses appliquées d'objets numériques qui se plaçaient incessamment, à tort ou à raison, sous le signe de la *nouveauté*. Ce chemin s'est modelé de leur vérification ou invalidation, emboîtant ou rebroussant les pistes ainsi suggérées, jusqu'à ce que de théories en pratiques, de pratiques en observations, se dégagent des remarques utiles qui puissent être organisées.

Méthodologie de recueil et de traitement des données

Pour commencer, nous avons émis l'hypothèse que tout dispositif présentant des fonctionnalités interactives devait présenter une occurrence de représentation de l'utilisateur. La méthode comparative a dès lors consisté à faire concorder les signes qui manifestent l'utilisateur à l'écran dans une quarantaine de logiciels et applications (jeu vidéo, messagerie instantanée, sites communautaires, sites de rencontre, sites de *Networking*, dispositifs de création).

Cette hypothèse initiale, confirmée par ses conditions même de réalisation, a conduit à la distinction de *patterns* ou types dont nous avons rendu compte par une analyse morphologique, syntaxique (agencement) et typologique.

La recherche s'est divisée en plusieurs périodes de recueil de données (observation des applications, immersion participante, entretiens) séparées de phases de distanciation avec l'objet numérique, généralement préconisées pour permettre l'élaboration théorique²⁴. Les phases de recueil de données ont été régulièrement opérées, de sorte à suivre l'émergence des nouveaux phénomènes sociaux en ligne, ce qui fut le cas par exemple avec l'émergence du web dynamique²⁵ qui changea le paysage des pages personnelles en leur apportant des outils de structuration des contenus. Les phases de distanciation quant à elles ont permis, d'une part, l'analyse appliquée des données, et d'autre part, l'observation abstractive nécessaire à l'élaboration théorique.

Des représentations aux significances variables

Les limites de l'élaboration individuelle donnent aux témoignages une ambiguïté et une duplicité²⁶ parfois décourageantes. Les entretiens que nous avons menés en face-à-face ont été une importante source d'informations sur les usages, les perceptions de l'autre et les stratégies identitaires²⁷.

L'élaboration à l'écrit (dans le cadre d'entretiens en ligne par messagerie par exemple, qui font partie des outils qualitatifs de recueil de donnée dans ce domaine) est un exercice prisé de façon très inégale par les internautes - comme c'est le cas du tout-venant. Nous avons remarqué que les entretiens par mail ou messagerie instantanée ont eu parfois tendance à être

²⁴ L'immersion dans les mondes numériques est pratiquée par les ethnométhodologues. Les mondes numériques présentent une difficulté particulière à se distancier des allants de soi acquis : la prise de distance nécessaire à l'élaboration théorique nécessite, de notre point de vue, une cessation de l'activité communautaire en ligne. Cf. *Programme de recherche*.

²⁵ On pourrait situer l'émergence sociétale du web dynamique entre 2001 et 2003. En 2003, les blogueurs constituent des communautés solides qui remplacent les communautés moins organisées des créateurs de pages personnelles. La question de la construction des réseaux est évoquée dans le chapitre *Approche conceptuelle et sociotechnique*.

²⁶ Pour ne pas dire *multi-plicité*, les rôles joués en ligne se mettant en abyme avec les rôles sociaux propres aux différents cadres d'entretien. Le chapitre *Dispositifs métamorphiques* traite de la question des identités réelles et des identités jouées, ainsi que des stratégies de présentation de soi adaptées au pouvoir représentationnel local.

²⁷ A rebours de certains chercheurs qui ne rencontrent pas les usagers ou effectuent les entretiens uniquement en ligne, nous pensons que l'inadéquation générale du rôle social contextuel au logiciel dans lequel est pratiqué l'entretien est peu compatible avec les visées de questionnement global des identités. Nous évoquons cette question dans la partie consacrée à la méthodologie d'entretiens du chapitre *Programme de recherche*.

excessivement succincts, tandis que les entretiens en face-à-face tendaient en revanche à déborder de tous les cadres, cadres sociaux, cadres de l'intime, comme si le Soi de l'écran, protéiforme, se déversait tout entier en un seul instant sans construction, informe et multiforme comme un réseau dont on aurait fait subitement disparaître les liens. Les anecdotes, alors, tombent, une par une, avec une certaine pudeur puis, une fois franchie la frontière de l'intime elles se pressent et se bousculent, se déversent sans relâche dans des épanchements rêveurs ou désabusés. Cela correspond sans doute aussi au besoin de concrétiser cette expérience réelle mais dites virtuelle que constitue le rapport à l'autre par le biais de l'ordinateur.

Je²⁸ me suis trouvée parfois confrontée, au cours de ces entretiens, à un usage des représentations de soi à l'écran que j'ai ressenti comme désenchanté et fonctionnel, qui me fit l'effet d'un douloureux rappel à l'ordre. Chacun se ferait-il sa petite expérience intérieure sans toujours pouvoir en parler ? – de sorte que le langage réduirait irrévocablement la pensée ? Ou serait-ce moi-même qui, étudiant le phénomène des identités en ligne, chercherait à confirmer mes propres pensées au point de nier l'ineffable vacuité des affaires humaines quotidiennes ? Mes propositions seraient-elle pour autant invalidées ? Celui qui cherche par delà les choses et tente d'élaborer dans le matériau de ses intuitions une pensée théorique doit-il tenir compte du fait que peu partagent cet élan ? Chacun a-t-il besoin d'élaborer verbalement son expérience ? Est-ce que, par exemple, Georges Didi-Huberman, lorsqu'il analyse l'image ouverte, tient compte du point de vue du tout venant ? Certes non, et cela ne remet pas en cause la pertinence de son discours. Lorsqu'il est question de communication, la légitimité de l'analyse de la signification peut néanmoins se poser : comment observer la signification ?

- I. La pensée ne se manifeste que par des représentations. Prenant ce parti, j'ai fait le choix de développer mon propre système de représentations (une représentation de moi-même doublée d'un système d'interprétation), en assumant pleinement sa subjectivité primordiale - tout comme le préconisent des théoriciens comme René Passeron²⁹ ou

²⁸ Le passage au *je* évoque le recours méthodologique à l'observation participante. Nous expliquons ici les tenants de ce choix.

²⁹ Pour étudier la *poïétique* de l'acte créatif, René Passeron préconise de pratiquer soi-même, par exemple de sculpter pour comprendre le sculpteur.

Roland Barthes³⁰, mais aussi les praticiens des méthodes participantes³¹. L'analyse de cet objet m'a amenée à m'impliquer, pour mieux comprendre comment les usagers le comprennent, ressentir moi-même la charge affective dont ils témoignent. La contrepartie est de prendre en compte, au sein de la construction de ma recherche même, mes *a priori* et mes réactions irrationnelles comme facteurs pleinement conscients de l'élaboration théorique, avec bien sûr pour finalité de s'en distancier.

Dans cette recherche, il n'est pas question de dresser une esquisse finie du paysage social de la représentation, mais de cerner les mécanismes de construction du sens (sémiosis, décision sémiotique) et pour cela, de tenir compte des usages, eux-mêmes en perpétuelle construction. L'exégèse des expériences en ligne n'aurait pu, participant de cette mise en abyme, prétendre être une synthèse des pensées des témoins. Il s'agit d'une interprétation de l'auteur pleinement assumée. Nous avons d'ailleurs précédemment expliqué que, du point de vue de l'étude de la signification, les *addicts* constituent un terrain particulièrement significatif du fait qu'ils attribuent une valeur symbolique forte au dispositif et participent activement à la construction des usages et des consensus. Nous n'avons pas considéré que, dans la perspective qualitative adoptée, la construction d'un paradigme destiné à l'étude de la signification soit en contradiction avec le recours à plusieurs cas-limites d'interprétation.

Une représentation ontologique

Mon travail propose des outils pour penser la signification de l'expérience des dispositifs interactifs. Or le virtuel, tout comme le réel, est une construction de l'imaginaire. Elle participe de l'examen d'une hypothèse d'une plus vaste dimension : les représentations sur Internet sont-elles comparables à ces ombres que le prisonnier de la caverne de Platon voit sur les murs, ombres de vases que portaient des femmes de l'autre côté du mur, mais qu'il pouvait interpréter comme des personnes ou des créatures effrayantes ? Les représentations à

³⁰ La posture de Roland Barthes est différente de celle de René Passeron, puisque Barthes écrivant la *Chambre claire*, n'est pas photographe. En revanche, il considère son ressenti en étant photographié lui-même ou regardant des photographies qui le touchent, qui le « poignent » (notamment celle de sa mère).

³¹ Les méthodes participantes peuvent être inscrites dans la perspective des recherches qui valorisent l'implication personnelle dans la recherche. Elles considèrent que le chercheur ne peut faire abstraction de sa qualité de membre de la communauté dont on étudie les *allants de soi* (autrement dit le pouvoir représentationnel local).

l'écran renvoient à des personnes (celles-là mêmes qui les ont créées et l'utilisent actuellement) et permettent d'incarner leurs actions sous la forme de représentations (c'est le propre de l'interactivité). Cette thèse montre dans quelle mesure ce dispositif permet de se découvrir autre, et de se fondre à l'autre *soi-même* de la représentation.

3. *Résumé de la recherche : la représentation comme expérience*

Construction de la recherche

Approche conceptuelle et sociotechnique

Dans la communication homme-machine et homme à homme, au sein de toutes les représentations de l'écran, la particularité de la représentation de soi, est de manifester la présence de l'utilisateur qui la manipule. En cela elle n'est pas une représentation « classique » et ne se résume ni au visible, ni au produit : son système de signes trouve sa condition de signification en l'expérience de la manipuler et de la produire. Tenant à la fois de l'autoportrait (autoreprésentation) et de l'outil de communication (médium d'expression), la représentation de soi est d'une nature hybride, mélange du je et du verbe d'énonciation.

État de la recherche

L'approche conceptuelle de l'état de la recherche permet de discerner les obstacles théoriques qui ne relèvent pas du cadre de notre recherche et de renforcer les dynamiques de construction conceptuelle de l'objet de recherche. Afin de développer les enjeux de l'approche de l'écran par la représentation, l'état de la recherche présente dans un premier temps les recherches sur le soi dans les dispositifs interactifs. Cette dimension générale, permet de mettre en évidence les lignes de force théoriques associées aux approches de l'interactivité, du dispositif et des communautés virtuelles. Les enjeux de la recherche sur le soi de l'écran et ses représentations, présentés dans un second temps, sont mis en exergue sous forme thématique. Dans un troisième temps, sont présentés les cadres méthodologiques adoptés dans nos recherches précédentes et nous ferons part de leurs apports à cette thèse, de sorte à consolider notre posture analytique en l'inscrivant dans son contexte.

Des dispositifs métamorphiques

Pour Daniel Peraya et Jean-Pierre Meunier, qui ont dressé les lignes d'une approche sémiotique sociocognitive de la communication médiatisée par ordinateur, l'interface est un dispositif cognitif dont la construction de signification peut être analysée, dans une approche constructiviste, par les notions piagétienes de centration et de décentration. Nous avons

poursuivi cette piste en précisant les enjeux de la représentation de soi au sein de ce dispositif, comme l'a fait Annabelle Klein pour les pages personnelles. Pour en cerner les lignes de force, nous avons examiné la relation entre l'inscription et l'information, afin, dans un troisième temps de l'analyse, de déterminer l'hystérisation. Cette partie constitue le socle de la *Recherche*.

Programme de recherche

L'hypothèse examinée est que s'opère une métaphore entre l'interface et l'intériorité par l'interactivité. Cette question est en étroite liaison avec celle des figures de style de l'interface, qui opère non pas seulement avec le langage comme c'est le cas en littérature, mais aussi avec des interactions.

La mise en perspective des théories du signe en linguistique et sémiotique avec les besoins de l'étude de la représentation de soi mis en évidence dans le chapitre précédent permet d'en construire le cadre théorique. Les concepts d'inscription, d'information et d'hystérisation sont mis en regard de la triade sémiotique fondée sur la substitution-idem d'un élément à un autre par l'entremise d'un troisième. L'apport de la poïétique et des méthodes participantes est ajusté à l'étude des mécanismes de la décision sémiotique construite collectivement, qui sont au cœur de la problématique de recherche.

Recherche

Phanérologie morphosyntaxique

La *phanérologie morphosyntaxique* de la représentation de soi (Grammaire) rend compte d'analyses appliquées et de ce que nous avons appelé l'*observation documentaire*. Certaines remarques générales sur le système du signe (agencement représentationnel) de la représentation de soi peuvent en effet être retenues pour analyser les œuvres interactives. La finalité de ce premier chapitre est de mettre en place les outils d'analyse qui permettront de répondre à la problématique de la construction de signification dans la troisième partie, après les quatre études appliquées. En lui-même, il ne peut répondre à la question de la décision sémiotique, mais il pose les conditions de son observation. Nous y annonçons toutefois les

outils qui permettent d'analyser l'expérience, dont les rouages théoriques ont été eux-mêmes annoncés dans *Hystérisation de la présence* (chapitre *Dispositifs métamorphiques*).

Applications

Le chapitre *Expériences poïétiques de la représentation de soi* (Applications) présente des applications de ces outils conceptuels.

- un dispositif biographique (le blog *Livejournal*),
- un dispositif ludique scénarisé (Le jeu vidéo *Silent Hill 4* de Konami)
- une installation comportementale (*Millelieues* de Cédric Doutriaux)
- des animations de création (Cyril Noyelle)

Poïétique de la signification

Le chapitre *Poïétique de la signification* récapitule les résultats obtenus dans la partie précédente et propose un système sémiotique adapté à l'étude de la représentation de soi en ligne comme *poïétique* de la signification.

Les figures de style comportent une dimension cognitive forte, en raison de l'effort d'intellection que nécessite leur décryptage. La construction de la signification à l'écran s'opère par l'interaction du sujet avec son environnement social et technique. Dans cette mesure, l'expérience de l'écran peut être considérée comme participant de la construction du réel. /Soi/ s'inscrit à l'écran : d'un geste technique à la charge symbolique de /soi/ (image de soi), l'interactivité conférerait au geste le pouvoir créer du sens, et ce faisant, donner vie à une représentation. Au contraire de l'audiovisuel non interactif qui ne présente d'interactivité que dans la fonction de contrôle de défilement, l'interface interactive rend tributaire la représentation de soi de sa manipulation. Le regardeur-manipulateur s'*inscrit*³² en³³ sa lecture,

³² L'inscription est un concept que nous développons dans le chapitre *Dispositifs métamorphiques*, en remotivant son étymologie. *Inscription* vient du latin *inscribere* « écrire sur » : ce mot présente à la fois le sème de l'écriture (représentation) et le sème de mouvement vers quelque chose (l'écran).

³³ Nous employons couramment « en » en place de l'accusatif latin précédé de *in*, qui signifie un mouvement *vers* (comme le préfixe d'*inscribere*, inscrire, au sens étymologique où nous l'entendons). En effet, nous n'avons pas trouvé en Français de terme qui restitue ce mouvement vers quelque chose sans considération de la circonscription de l'espace d'arrivée.

non seulement par un clic, la saisie textuelle, mais aussi par les mécanismes de son interprétation, c'est-à-dire dans le dévoilement même de son contenu, qu'il ne perçoit qu'à la mesure de son implication.

Or, cette notion est d'une grande utilité dans notre recherche du fait que nous étudions l'expérience de se transformer en une représentation, plus que la représentation comme objet.

I. Approche conceptuelle et sociotechnique

Cette recherche s'intéresse à la signification. Il ne s'agit donc pas d'étudier un logiciel ou un type de logiciel (les webcams, les sites personnels, journaux personnels, les jeux de rôle massivement multi-joueurs, les blogs, les outils de visualisation de réseaux sociaux), mais plutôt d'explorer un concept général, dans une démarche de niveau spécifique, de l'application vers la théorie et de la théorie vers l'application, afin de mettre en place des grilles de lecture appliquées. Or, le domaine est très large (jeu vidéo en ligne, hors ligne, communication médiatisée, œuvres artistiques, logiciels...), tandis que l'approche appliquée à l'inverse nécessite de se concentrer sur un petit nombre de produits représentatifs de la catégorie et analysés en profondeur. En conséquence, pour parvenir à opérer une sélection pertinente, il est nécessaire de définir des critères de sélection, qui pour être définis, nécessitent que soient définies avant toute chose les dimensions conceptuelles et sociotechniques de notre objet : quel concept, quels phénomènes sociaux et techniques recouvrent la représentation de soi à l'écran ?

L'approche conceptuelle et sociotechnique exposée dans ce chapitre vise à concilier les notions abstraites corrélées par la *Représentation de soi* (dimension conceptuelle) et la dimension concrète des figures à l'écran (dimension sociotechnique). La combinaison de ces deux perspectives permet de cerner l'objet de recherche en modérant les risques liés d'un côté à la précarité du support et de l'autre à la forte imprégnation théorique du concept. Ainsi, l'état de la recherche pourra-t-il inventorier des travaux dans une perspective moins circonscrite au numérique.

Afin de penser les dimensions conceptuelles de ces représentations de la personne, nous avons commencé par réfléchir à l'expérience de créer une représentation de soi à l'écran : quels procès sémiotiques sont à l'œuvre ? Peut-on la comparer à d'autres objets ou phénomènes ?

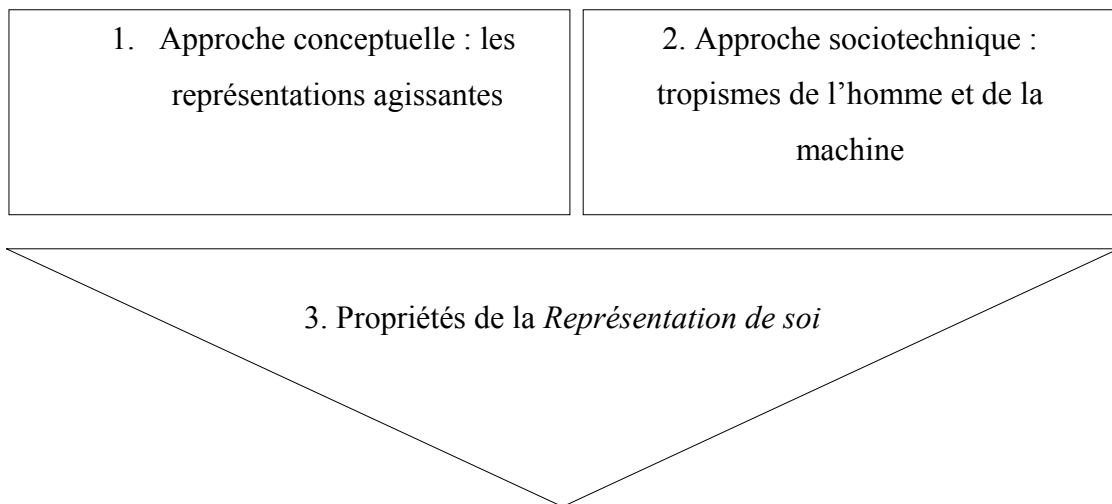
Nous avons cherché dans un premier temps des objets comparables *hors de l'écran*, en tentant de répondre à la question : si elles devaient avoir un équivalent hors de l'écran, quel serait-il ? Le traitement de cette question conduit à motiver ces rapprochements et confronter les usages

et les significations conventionnels. De la sorte, la spécificité de l'objet est cernée de l'extérieur.

Présentée dans un second temps, l'approche sociotechnique s'est fondée sur les résultats de cette première approche conceptuelle, de sorte à la concrétiser : quand, à l'écran, peut-on parler de représentation de soi? Le traitement de cette question nécessite, en plus d'approfondir les spécificités de l'objet, d'introduire les conditions d'approche de la décision sémiotique, c'est-à-dire du seuil en deçà duquel les figures ne sont pas interprétées comme signifiantes en regard de soi et au-delà duquel elles enclenchent la chaîne des interprétants. Par quels mécanismes un ensemble de données numériques peut-il se subjectiver, c'est-à-dire être investi affectivement de sorte à être considéré comme une image de soi ?

De la congruence de ces deux approches découle la définition des propriétés qui fondent le raisonnement théorique mené tout au long de la recherche.

Approche conceptuelle et sociotechnique

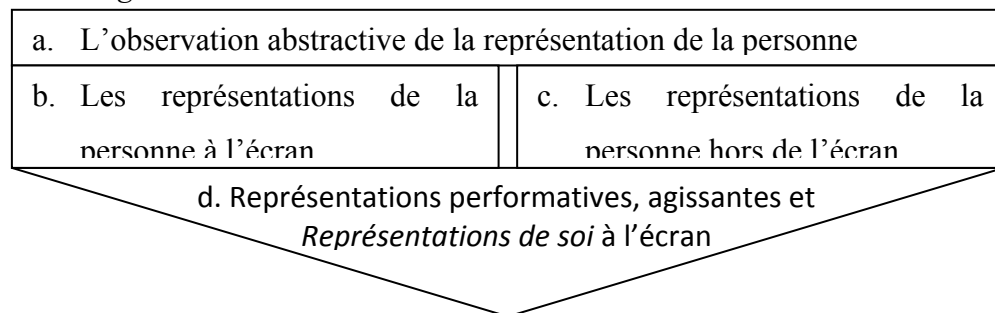


1. Les représentations agissantes

Au sein de toutes les représentations de l'écran, la particularité de la représentation de soi est de manifester la présence de l'utilisateur qui la manipule. En cela elle n'est pas une représentation « classique » car elle ne se résume ni au visible, ni au produit : son système de signes trouve sa condition de signification en le fait qu'elle soit manipulée et produite par la personne pour laquelle elle est mise. Tenant à la fois de l'autoportrait (autoreprésentation) et de l'outil de communication (médium d'expression), la représentation de soi est d'une nature hybride, mélange descriptif et performatif. Inséparable de l'énonciateur, elle l'énonce, c'est-à-dire le décrit et manifeste sa présence : elle est un acte de langage et plus précisément un acte de présentation de soi.

Dans *Sémiotique des langages d'icônes*, Pascal Vaillant évoque « les utilisations soi-disant *agissantes* [de « l'icône comme moyen de communication »], comme le rite magique ou la communication homme-machine » [Vaillant 1999 : 25]. La *Représentation de soi*, étant partie de la communication homme-machine, répond bien aux conditions d'émergence du cas de figure de ces « utilisations *agissantes* ». Comme le suggère peut-être³⁴ Vaillant par cette corrélation, les deux contextes de représentation ont pour point commun de faire communiquer, par un ensemble de gestes codifiés, un sujet agissant avec un autre sujet caractérisé par son invisibilité, son appartenance à un autre monde et sa capacité à agir en retour.

Les représentations agissantes



³⁴ Ce « soi-disant » ainsi que la comparaison de la communication homme-machine avec le rite magique pourraient être interprétés comme l'expression ironique d'un doute concernant la dimension « agissante » de la communication homme-machine, néanmoins le développement de cette corrélation montre la pertinence de cet englobement. Le « soi-disant » pourrait être interprété comme la marque du souci de ne pas surinvestir cette expression qui n'est pas un concept bien déterminé.

1.1 Observation abstractive de la représentation de la personne

La vie quotidienne conduit fréquemment le sujet à concevoir une représentation de lui-même, par exemple pour envisager son avenir ou encore considérer son identité. C.-S. Peirce, dans un fragment de 1897 [Peirce 1978 : 120-121], examine cette opération très familière en l'illustrant d'un exemple, très stimulant pour penser la construction de signification par observation abstractive (c'est son objectif), mais aussi pour penser la *Représentation de soi* ou l'identité (c'est le nôtre), c'est-à-dire ce qu'il appelle « *diagramme-squelette* » ou « *schéma-silhouette* » de soi.

Peirce décrit la suite d'opérations intellectuelles d'un « être humain qui désire quelque chose qu'il n'a pas présentement le moyen de se payer et qui fait suivre ce désir de la question : *Est-ce que je désirerais cette chose autant, si j'avais largement les moyens de me l'offrir ?* » Dans cette situation, le sujet effectue une opération destinée à envisager l'image de lui-même dans un autre contexte.

« Il fait par l'imagination une sorte de *diagramme-squelette* ou de *schéma-silhouette* de lui-même, considère quelles modifications cet état de choses hypothétique exigerait qu'il introduise dans ce tableau et l'examine alors, c'est-à-dire observe ce qu'il a imaginé pour voir si le même désir ardent s'y trouve toujours. » [Peirce 1978 : 120-121]

Pour répondre à la question qu'il se pose, d'une simplicité apparente, il doit définir des propriétés caractéristiques de lui-même (autrement dit une représentation de son identité) en ne prenant pas en compte la caractéristique « je n'ai pas beaucoup d'argent », de sorte à former un tout cohérent (« *le même* qui a suffisamment d'argent ») et enfin questionner sa motivation d'achat - *si je n'avais pas telle caractéristique (/dénudé du pouvoir d'acheter cet objet/) et que j'en avais une autre (/riche/), comment me comporterais-je ?* L'opération est donc *a posteriori* complexe.

Notre objet ressurgit en cela qu'il est une opération d'abstraction de l'image de soi, de son identité : *si je devais me résumer en quelques mots ou symboles, quels seraient-ils ? Dans ce processus, le sujet fait abstraction d'un certain nombre d'informations jugées non pertinentes, et en choisit d'autres qui lui semblent l'être.* Il apparaît une certaine contiguïté entre

la représentation que l'on se fait de soi-même mentalement et la forme que l'on donnerait à son identité en ligne. Nous allons en examiner les tenants.

1.2 Représentation de soi à l'écran et schéma-squelette de soi

La *Représentation de soi* à l'écran se différencie de la représentation de soi dans l'exemple de Peirce par le fait que n'étant pas une abstraction de l'esprit avec pour seul support l'imaginaire et l'opération logique – ou plutôt étant une abstraction de l'esprit *mise en image* -, le produit de l'abstraction peut être perçu par un tiers – tandis que l'opération décrite par Peirce est *pour soi-même* seulement.

Si la personne exprimait verbalement une représentation d'elle-même à un interlocuteur en face-à-face³⁵, elle pourrait être perçue par un tiers par une représentation sonore et selon le code verbal : le produit (une représentation audible) la rapprocherait de la représentation audioscriptovisuelle de l'écran, dans la mesure où elle serait communicable³⁶.

Si, dans l'exemple développé par Peirce, l'homme tentait de réfléchir en utilisant une représentation graphique à l'écran, il devrait donner à cette représentation *abstractive* de lui-même une forme matérielle, de sorte qu'un autre pourrait tout autant la considérer et réfléchir avec lui. Il pourrait représenter son caractère par des symboles (il est ambitieux, il aime le rouge, il est marié), mais comment représenter le désir et ses nuances, l'objet même du questionnement ?

Dans la présentation de soi en face à face, la personne regarde son interlocuteur pour lui parler, de sorte que le corps est absent du champ de vision. Dans la communication à distance, le corps numérique de la personne est visible. La communication s'opère par la maîtrise de ce second corps à l'écran. Il s'agit à la fois de comprendre les codes de présentation en vigueur et de les utiliser pour se présenter soi-même.

La conversion de la pensée en dispositif de représentation implique l'usage d'un consensus (et, ce faisant, elle l'actualise). Pour prendre un exemple de représentation verbale, le terme

³⁵ C'est-à-dire en présence, et non pas à distance comme c'est le cas de la représentation que nous examinons dans cette thèse.

³⁶ Or, même en ce cas, elle s'en différencierait dans la mesure où elle serait présentée en présence et non pas en absence.

« ambitieux », par exemple, est mis pour une nébuleuse de sentiments d'une part et d'autre part possède en lui-même une forme typique qui déplace le cadre de son usage actuel (selon le contexte, il est péjoratif ou mélioratif), de sorte que l'usage de ce terme réduit le phénomène en même temps qu'il le connote. Le recours à une représentation pour signifier une pensée ou tout autre phénomène consiste en une réduction (la nuance est réduite au *type* exprimé par le mot) mais aussi en une connotation (*éminemment* culturellement située) dont le procès est le fait de l'interprète. Ainsi, pressentant une sorte de système d'expression qu'il juge consensuel, le sujet, pour s'exprimer et suggérer sa personnalité utilise des mots en fonction des connotations pressenties : dans un logiciel de réseaux professionnels, « ambitieux » serait sans doute pressenti par les éventuels recruteurs comme une qualité (ce/cette futur/future collaborateur/collaboratrice est très motivée pour réussir et sa réussite sera la nôtre), tandis que sur un site de rencontre il pourrait être jugé négativement (cet homme/cette femme est avide de pouvoir, il/elle ne sera pas disponible). Les interprétations que nous donnons dans cet exemple sont de même suggérées par notre propre contexte culturel et manifeste la façon dont nous pressentons ce mot et l'attitude qu'il dénote.

Ainsi, la représentation de soi à l'écran généralise le principe du questionnaire à choix multiples : en créant une représentation de soi, le sujet choisit des unités sémantiques (des mots, des expressions, des images), qui, à la manière du portrait chinois, véhiculent leurs propres connotations culturelles, de sorte que ce qui est exprimé à l'arrivée (en la représentation) n'est plus vraiment le même qu'au départ (en le sentiment de soi éprouvé par la personne). Or, à la différence d'un questionnaire à choix multiples, les réponses forment un système avec lequel l'usager va converser et opérer des actions (consulter les autres profils, télécharger des images, surfer sur internet etc.). Nous développerons par la suite les implications de cette généralisation, mais nous pouvons déjà constater que le schéma-squelette de soi suggéré par la représentation de soi à l'écran est constitué d'unités sémantiques qui réduisent et *déplacent* le sens sur le modèle du trope (déplacement) : la métamorphose ou la transformation sont le fait de l'usage de ces signes.

Les unités sémantiques, qu'elles soient des textes, des images, des sons, sont donc les opérateurs qui véhiculent le soi de la personne dans le soi *second* de la représentation. Lorsque nous chercherons à déconstruire les mécanismes de la signification, nous aurons donc recours à l'analyse des unités sémantiques d'une part pour déterminer les unités de

déplacement (nous parlerons alors d'inscription et d'information, que nous définirons plus loin) et à l'analyse des structures syntaxiques d'autre part, qui agencent les unités sémantiques en schéma-squelette.

Ces deux niveaux d'analyse sont le fait de la structuration réticulaire propre à l'hypertexte. L'abstraction (de l'observation abstractive) implique une forme de mise en discours de soi (un agencement interne).

« Me peignant pour autrui, je me suis peint en moi de couleurs plus nettes que n'étaient les miennes premières. » Montaigne, *Les Essais*.

Montaigne constate que mettre en forme sa pensée l'a conduit à en élaborer une forme plus précise – c'est-à-dire à ordonner sa pensée et ce faisant, la développer, l'écriture participant d'un mouvement qu'on pourrait qualifier de rétroactif sur le sujet. Montaigne utilise la métaphore de la peinture pour parler de sa pratique d'écriture, insistant sur le fait que l'écrit, bien qu'il soit considéré comme plus « sérieux » ou intelligent que l'image qui, elle, *mentirait* (conformément à la tradition platonicienne), est aussi une forme de création. Ce faisant, il ne va pas jusqu'à charger l'écrit de l'illusion culturellement attribuée à l'image, mais déplace subtilement l'effet d'illusion à la pratique créative même. C'est bien en se peignant qu'il se recrée, légèrement autre, plus « net » que ce qu'il n'était au départ.

Si l'écriture et la peinture procèdent d'un même élan créatif et produisent quelque chose, qui, sans être une illusion, porte un sens légèrement différent de la source qui l'a produit, c'est donc bien que l'acte-même d'exprimer quelque chose est en soi générateur de transformation. Produire une représentation de soi procède donc d'un double mouvement abstratif qui de soi va vers l'extérieur et intègre l'extérieur à soi-même par le motif de soi.

Expression en un matériau et identification à l'objet produit, tel est le double mouvement des productions de soi. De la sorte, le schéma squelette de soi en pensée, ainsi stimulé par le procès de production du schéma-squelette de soi à l'écran, s'inscrit dans une construction continuée. Un des objectifs de cette thèse est de montrer comment elle participe de l'élaboration de la pensée.

A présent que nous avons esquissé les lignes directrices de notre conception de la représentation de soi à l'écran, examinons quelles autres formes hors de l'écran les partagent.

1.3 Les représentations de la personne hors de l'écran

Here, here,
Everything is kept inside.
So take a chance and step outside.

Joy Division, Autosuggestion (1979)

Le schéma-squelette de soi évoqué par Peirce produit une représentation en pensée. A l'écran, cette représentation en pensée aboutit à une représentation de pixels, mais le mouvement ne s'arrête pas là : la représentation de pixels, donnant une image de soi, en produit une en pensée. De la sorte, la construction en pensée est relayée par le pixel dans un mouvement continué. Hors de l'écran, la représentation de soi n'a pas pour support le pixel mais d'autres matériaux. Quels sont les enjeux de ce changement de nature ?

Dans les lieux touristiques, sur les monuments, dans des lieux parfois isolés, dans les forêts, sur les chemins de montagne, des traces pratiquées volontairement manifestent des présences humaines.

En haut du temple du Tibidabo, sur le garde-fou du point de vue qui domine la ville, sur les parois du puits sur lequel on peut s'asseoir pour regarder la mer dans les hauteurs de Montjuïc, dans le bois de l'abri du point de vue sur la cascade du *Trou du fer*, dans la chair d'une feuille de bananier sur la promenade escarpée de Bras-Rouge, sur le banc installé à l'entrée du château de Prény, duquel on peut contempler la vallée, des inscriptions ou des gravures mentionnent des noms de personnes et des dates.

Ces endroits ont en commun d'être souvent situés en hauteur. On peut s'y arrêter et s'y asseoir, pour contempler la nature ou la ville, réfléchir. La mention du nom et de la date semble porter un message à la postérité et aux autres visiteurs qui passeraient par là.

Souvent, le prénom est mentionné et non pas le nom de famille : l'objet n'est pas de se présenter officiellement, mais d'inscrire un souvenir de soi, dans l'anonymat de l'intimité et dans la singularité du passage.

Un jour, un ami à qui je venais de faire part de mon intention de visiter les toits de Notre-Dame, m'a confié une mission : « j'y ai inscrit mon nom il y a 10 ans, pourrais-tu

vérifier qu'il y est encore ? ». Suit une description précise de l'endroit où il avait inscrit cette trace de lui-même, puis le récit du contexte.

Cette personne semblait sincèrement préoccupée de la permanence de cette inscription, comme si sa présence, au milieu des centaines d'autres, avait une valeur symbolique spéciale. Il m'expliqua qu'il avait pour habitude d'inscrire son nom un peu partout où il allait, mais qu'il tenait tout particulièrement à celle-ci.

Dans les hauteurs de ce lieu sacré, associé à la mythologie culturelle déployée autour de l'œuvre de Victor Hugo, cette inscription semblait tenir un peu pour une bougie votive qu'il aurait déposée en symbole de son inscription dans une fiction socialement partagée et emblématique de sa volonté d'existence.

Les inscriptions du nom peuvent trouver des formes sociales relativement développées. Les *graphs* ou *tags*, sont, eux aussi, souvent situés en hauteur – montagnes, points de vue, ou dans les entrailles de la terre, dans les toilettes des bars et bistrots, des écoles.

Au dernier étage des immeubles de Barbès que je vois de la fenêtre de mon bureau, je peux lire à environ une centaine de mètres les symboles d'illustres signataires : INOX, TICE, et les lettres HG apposées sur le col de deux cheminées. Ces inscriptions disent : « je suis passé par là. Ceci est mon territoire. » Pour les initiés, elles représentent des personnes et une affirmation.

Dans le jeu vidéo *GTA San Andreas*, le personnage peut recouvrir les murs de ce symbole et en recouvrir les symboles des autres clans pour affirmer son pouvoir. La représentation prend les traits d'un agencement de territoire.

Une figure nous semble particulièrement propre à incarner cette empreinte active d'une présence passée, celle du tombeau. Il représente une personne définitivement absente.

Dans les cimetières, la sépulture rappelle ou *appelle* la vie du défunt : les proches s'y recueillent et portent des offrandes à sa mémoire, comme si la pierre tenait pour la personne. Parfois, à côté de son nom, de sa date de naissance et de décès, un médaillon figure ses traits. Pour les plus fortunés, une sculpture ou un bas-relief figure leur emblème.

Les stèles funéraires romaines de la période impériale représentent des scènes funèbres (banquets) ou des scènes de la vie quotidienne. Le défunt y figure avec sa famille ou les

attributs de sa profession. Ces stèles cristallisent sa vie et transmettent sa mémoire en une figure idéale.

Une figure *idéale*... L'adjectif idéal réfère ici au sens de l'*idéal* platonicien, celui du monde des *idées*. Le terme grec ἰδέα (*idea*) dénote l'aspect extérieur, l'apparence, la forme, d'où, chez Platon, le sens philosophique de forme idéale, concevable par la pensée, et dont chaque objet matériel est la reproduction imparfaite (Platon, *République*, 507b, 508e). L'idée un déverbatif d'εἶδω, qui signifie « je vois ». Voir ce qui se manifeste au-delà de l'évidence.

Le tombeau est la face visible de la forme idéale du défunt, tandis que concrètement, il n'en contient que les ossements et les chairs décomposées, qui sont les traces de l'imperfection fondamentale de l'homme, celle qui le différencie des dieux : le corps. Le tombeau cristalliserait l'idée de la personne, par delà la réalité matérielle résistante à exprimer la force (lat. *robur*) de l'esprit humain qui construit le sens par-delà le visible.

Le tombeau est depuis toujours l'emblème de la personne dont ils enclosent les ossements, traces d'un corps qui n'a pas résisté au temps. Le terme grec σῆμα (*sèma*), « signe distinctif, caractère, marque », désigne aussi « le signe auquel on reconnaît une sépulture, le tombeau ». La puissance signifiante de ce signe de pierre est telle qu'elle dépasse les contingences du corps pour le transfigurer en éternité.

Selon les croyances et les superstitions, les défunts représentés pourraient se manifester autour de ces stèles qui marquent, dans l'esprit des vivants, un territoire. Tenant pour la personne dont elles recouvrent la dépouille, elles sont des entrées, des points de communication entre le monde des morts et le monde des vivants.

Avant de suivre le chemin qui nous conduira à mieux comprendre la dimension agissante des représentations de la personne, revenons sur leur dimension proprement descriptive. Nous venons de voir que les inscriptions sur les murs, les graphes, les stèles, représentent les personnes. Elles opèrent cette sémiotisation à des degrés variables : ainsi, un nom et une date, informations auxquelles on peut adjoindre la facture de l'inscription (forme des lettres, profondeur, taille) donnent une image de la personne en pensée différente que celle que suggère une sépulture ouvragée portant une sculpture représentant le défunt. Le signe décrit la personne, non pas seulement à différents degrés de précision, mais aussi avec une relation de contiguïté plus ou moins tangible. Ainsi, le fait que la personne pratique elle-même l'empreinte donne au signe une proximité plus grande à son objet que s'il est fait par

quelqu'un d'autre. Or, ce n'est pas parce que le signe est créé par quelqu'un d'autre qu'il n'est pas une trace de la personne qu'il représente³⁷.

La sépulture en est un exemple indéniable. La civilisation romaine conférait à la mort une importance plus grande que notre civilisation contemporaine : les gens peu fortunés pouvaient économiser pendant toute leur vie pour s'offrir un monument digne de devenir signe de leur éternité. Ils le concevaient et faisaient réaliser de leur vivant de sorte qu'il était conforme à leur volonté.

Les représentations officielles des hommes politiques de même, dans l'antiquité comme de nos jours, ne sont pas produites par eux-mêmes mais par d'autres, conformément à leurs vœux. Les bustes des empereurs romains contiennent ainsi les signes de leur programme politique³⁸, annonçant un *type*³⁹ de gouvernement. Selon François Baratte, les bustes des empereurs romains⁴⁰ portent des signes qui vont au-delà du critère mimétique ou esthétique. L'usage plus ou moins prononcé du trépan, qui forme des creux et des ombres plus ou moins contrastées, la surface lisse ou parcourue d'aspérités de la peau, le regard de face ou de biais, la taille du front exprimant la pensée, expriment la volonté de paraître des gouverneurs qui en passaient commande et en vérifiaient la facture avant que les bustes n'en deviennent les effigies.

On pourrait citer encore les ex-voto, adressés aux dieux en remerciement d'une guérison miraculeuse ou de la réalisation d'un vœu, portent les signes de la personne qui les remercie et sont l'emblème de leur gratitude. La figure ci-dessous montre un *ex-voto* sur lequel est représentée une jambe en haut-relief. Dédiée à Asclépios et Hygie, dieux de la médecine et de la santé, elle porte une inscription qui leur rend grâce d'avoir guéri l'orant.

La vie est pleine de ces inscriptions : les panneaux publicitaires les enseignes des magasins, celles des sociétés, visibles depuis le boulevard périphérique parisien, ne sont-elles pas dans

³⁷ C'est en ce point que la définition d'indice ne convient pas exactement à notre objet.

³⁸ François Baratte a consacré son cours sur le portrait romain de 1997-1998 à la démonstration et au développement de cette théorie (Université Paris IV, UFR Histoire de l'art).]

³⁹ *Type* est employé ici au sens sémiotique de *schéma-squelette*, c'est-à-dire d'observation abstractive. On pourrait également mettre en relation cette acception avec le concept platonicien d'*idée*. Platon utilise d'ailleurs le terme d'*idée* également au sens de catégorie (donc de *type*): principe général, servant à une classification, d'où classe, sorte, espèce (Platon, *Phèdre*, 26d).

⁴⁰ cf. la magnifique collection de bustes du Musée National de Naples.

une certaine mesure des représentations de soi – ou d'entités collectives ? Les inscriptions de la personne sur un support pérenne visent à ce que l'objet persiste au-delà de l'absence.



Figure 3 Représentations et traces de la personne⁴¹ : relief votif, graffiti, gravure sur un arbre, stèle funéraire, poupées vaudou, empreintes de lèvres sur la sépulture d'Oscar Wilde.

Les poupées vaudou ou les représentations des personnes sur lesquelles on veut agir à distance (*jeter un sort*) reposent sur une hypostase du pouvoir agissant ou performatif propre à toutes ces représentations.

Pour que le sort soit jeté, il faut qu'elles contiennent un matériau physique porté par la personne : cheveux, ongles, morceaux de vêtements, morceaux de peau, ces éléments sont nécessaires pour que le sort atteigne la personne visée. La représentation permet alors d'agir à distance.

Les femmes vaudous qui ont perdu un enfant sculptent des poupées mortuaires pour donner un corps à leurs âmes errantes⁴². La nature indicielle est ici tout particulièrement investie de

⁴¹ Relief votif dédié à Asclépios et Hygie (100-200 apr. J.-C.) ΑΣΚΛΗ|ΠΙΩ|ΚΑΙ|ΥΓΕΙΑ|ΤΥΧΗ ΕΥΚΑΡΙΣ|ΤΕΡΙΟΝ (translittération : asklèpio kai ugeia tukè eukaristèrion) « Ceci est une action de grâce en l'honneur d'Asklèpios et Hygie pour ma guérison (une suite favorable du destin) » (notre traduction); graffiti, Barcelone ; gravure sur un arbre, Londres; inscription funéraire *Ouia|Quarta|uix(it)ann(os)IX*. « Ovia Quarta qui [avait] 9 ans. » (notre traduction) ; poupées vaudou ; tombe d'Oscar Wilde au Père-Lachaise.

pouvoir : les substances organiques issues de la personne visée ou représentée tiennent lieu d'indice, et appellent l'âme à rejoindre l'enveloppe matérielle qui enclot les traces de son ancien corps. Ce faisant, elles confèrent au matériau la signification de corps second.

Contrairement à la représentation de soi, qui tient pour la personne qu'elle représente, ces représentations sont tenues pour le destinataire sur lequel elles agissent. La dimension agissante est donc ce qui unifie les représentations de la personne et parmi elles, on distingue les représentations de soi et les représentations du destinataire : dans ces deux cas, la représentation décrit en même temps qu'elle agit en tant que substitut.

Les ossements et rognures d'ongle des reliquaires, les sculptures représentant les dieux ou les figures humaines de l'autorité politique de même portent cette dimension *agissante*. Elles manifestent l'intention de communiquer à un cercle plus ou moins étendu de destinataires de par leur contexte de manifestation. La langue employée, le niveau de langage, le contenu exprimé, en un mot les codes représentationnels utilisés participent d'une stratégie identitaire.

Les représentations de la personne ont en commun de porter les signes de la volonté de manifestation de soi des individus qu'ils représentent et de transmettre une image de soi à un destinataire typique (les gouvernés, la postérité, le divin). Elles disent : « voici ce que je suis, ce que j'ai fait » : elles portent les signes de l'individualité et d'une affirmation «générique» [Calabrese 2006 : 45]. Finalement, ce qui compte est moins la réalité informationnelle (cet objet a été fait par un tiers pour représenter cette personne) que le ressenti produit sur les personnes présentes.

Dans l'antiquité, les artistes reconnus faisaient parfois figurer leur nom sur leur création sous une forme de signature bien particulière : « untel m'a fabriqué⁴² ». Signes de la réussite et du prestige auxquels les artistes étaient parvenus, elles faisaient parler l'objet et lui faire dire qui l'a créé. Si l'objet créé (une fibule) ne représente pas la personne, en revanche l'inscription représente l'*idée* de l'objet qui devient un acteur plein de la situation de signification. Finalement, la représentation acquiert une autonomie sémiotique du fait que le sujet ne tient

⁴² Cette croyance s'inscrit dans la tradition Yorouba.

⁴³ Nous référons par exemple à la fibule de Préneste « Manios med fhefhaked Numasioi » trad. « Manios m'a confectionné pour Numasios ».

pas compte des conditions réelles de sa production – auquel cas il se dirait que cette inscription est contradictoire et insensée : il ne l'investirait pas de signification.

Des inscriptions gravées par les touristes sur les monuments à la signature, des représentations de dieux aux représentations des défunts, des représentations officielles des personnes au pouvoir à leur médiatisation numérique, la représentation de la personne a une force expressive et une force phatique. Elle dit : « ceci est mon territoire » et ce faisant, parle de son créateur, pour son créateur. Elle manifeste son existence ou sa mémoire.

Le signe mis pour la personne est la marque d'un besoin de créer du sens là où l'absence et la mort laissent le sujet face au vide. Il est ce qui permet aux vivants de dépasser l'insignifiance du réel.

1.4 Représentations performatives et agissantes à l'écran

Nous venons de passer en revue différents types de représentations de la personne et avons déterminé l'ensemble des représentations qui sont émises par celui qu'elles représentent et qui ont valeur de présence. La spécificité de ces objets est leur dimension performative.

La représentation de la personne est le produit d'une abstraction de soi-même mise en forme dans le texte de l'interface. Elle possède les caractéristiques typiques suivantes, qui l'identifient dans le champ plus large des représentations de la personne :

1. Elles *agissent* (*parlent*⁴⁴, *remercient*, manifestent un sentiment, une pensée) ;
2. Elles sont la trace (*phaneron*) d'un passage, par extension celle d'une personne absente (défunte ou distante) ;
3. Elles sont un agencement de territoire, une marque de pouvoir ;
4. Elles ont une dimension « emblématique ».

La représentation de soi comporte une dimension réflexive et une dimension sociale étroitement liées au geste de *sortir de soi et mettre en avant* (*ek-sister*). Elle appartient ainsi à l'ensemble plus large des représentations performatives ou agissantes.

⁴⁴ Ces verbes sont entendus au sens figuré à ce stade de l'exposé du travail. Leur emploi annonce l'hypothèse de la représentation comme énoncé. Elle sera développée dans le *Programme de recherche* puis traitée dans le chapitre *Phanérologie morphosyntaxique*.

- ▀ En tant qu'*autographie*, elle manifeste et donne existence à une identité sociale (signature, signe distinctif, blason, carte d'identité).
- ▀ En tant qu'*autoportrait*, elle parle du regard posé sur soi.
- ▀ En tant que *message*, elle transmet un contenu informationnel qui ne manifeste pas seulement le sujet mais surtout son intention de communiquer.

A la fois message et autoreprésentation, la représentation de soi à l'écran effectue la médiation entre soi et soi-même, mais aussi entre soi, l'Autre et le monde.

Étant un signe en absence, elle repose, aux yeux de l'interprète, sur un consensus d'identité entre la personne qui l'a produite et l'énonciateur. Il s'agit bien d'un consensus reposant sur une relation de confiance, d'une sorte de pacte comparable au *pacte autobiographique* de Philippe Lejeune(1975) qui est une convention d'identité de l'auteur et du « je », quelle que soit l'opinion que le lecteur puisse avoir sur la vérité ou la réalité des énoncés.

La dimension agissante de la représentation enferme autre chose, une autre façon de penser la notion de type et de signe, comme correspondant à une signification construite et attendue, qui tisse au-delà du *phaneron* (au sens étymologique « ce qui se manifeste ») une seconde représentation, le *phainomenon*, de sorte que l'ensemble de départ n'est plus exactement le même que l'ensemble d'arrivée. Ce dernier est comme distendu, nous parlerons plus loin d'hypostase.

Nous avons annoncé en début de chapitre que la représentation de soi était agissante. Le choix de cet adjectif correspond à certaines réflexions que nous nous sommes faites, mais la question mériterait d'être approfondie.

- Les *représentations performatives* ont une valeur prédicative : elles rendent compte d'une action qui est en train de se passer actuellement, au fil de la réception. La bande dessinée par exemple raconte une histoire par la succession des cases.
- Les *représentations agissantes* sont définies par Vaillant et associées au rite magique et à la communication homme-machine, c'est-à-dire des représentations qui visent à provoquer un changement concret, qu'il soit transmission d'informations (communication homme-machine) ou action à distance (rite magique : cas d'un sort jeté).

Ces deux types de représentations se confondent de par leur dimension agie et l'absence de leur objet, caractéristiques que l'on pourrait rassembler en la notion peircienne d'indice. Les *représentations indicielles* sont étudiées par Calabreze notamment dans le domaine des œuvres picturales ; elles se confondent avec ce que nous appelons ici représentations de la personne : Calabreze désigne par cette expression les signatures comme les autoportraits, appréhendant les œuvres picturales dans leur contexte situationnel et culturel tout comme nous le faisons ici.

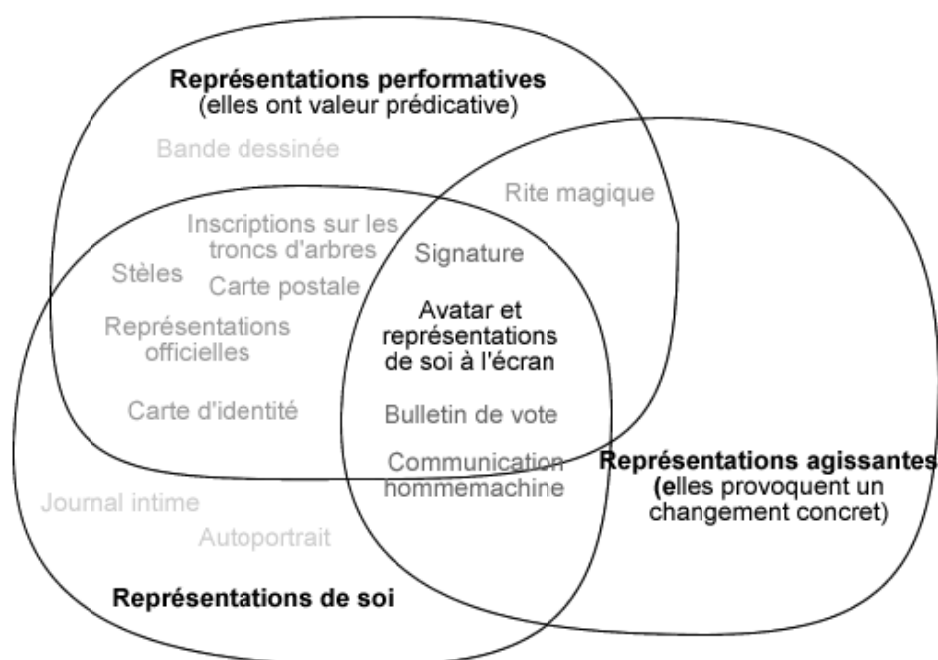


Figure 4 Représentations de soi, représentations agissantes et représentations performatives.

On pourrait considérer qu'il n'existe pas de représentation agissante qui ne soit performative, mais le qualificatif d'*agissant* ne nous a pas semblé recouvrir l'entière réalité des représentations de soi performatives : par exemple, les inscriptions que l'on trouve dans les lieux touristiques tels que les points de vue ou les promenades balisées, qui mentionnent le nom d'une personne et la date de son passage, ne sont pas *agissantes* au sens du rite magique ou de la communication homme-machine, puisque le message est permanent, laissé antérieurement au passage du récepteur qui n'est pas individuellement visé. Elle ne vise pas à transmettre un message à quelqu'un mais à donner trace d'un passage. L'inscription sur les

toits de Notre-Dame est, en ce sens, performative car elle rend compte d'une action, celle d'être passé par là.

L'*agency*, analysée par Bernard Darras, est un « pouvoir d'agir, de capter le regard, de le diriger, d'indexer ce qui est à voir » [Darras 2007 : 19]. Ce concept nous sera utile pour unifier la problématique du signe agissant qui représente la personne à l'écran : il implique de considérer la représentation concrète comme empreinte d'un pouvoir représentationnel local.

2. *Tropismes de l'Homme en la machine*

Ma main me fait des signes
depuis un autre univers
Roberto Juarroz, *Poésies verticales*

À présent que nous avons cerné la représentation de soi à l'écran de l'extérieur, en insistant sur l'importance de sa dimension *agissante*, nous allons nous pencher sur le cas des représentations à l'écran dans les dispositifs interactifs⁴⁵. Ce chapitre est consacré aux traces de présentation de l'humain dans la machine dans une dimension sociotechnique⁴⁶ qui complète la dimension conceptuelle précédemment examinée.

Pour cerner les origines de la représentation de soi à l'écran, nous avons définis des critères dans l'approche conceptuelle précédente. Principalement, la représentation de soi se constitue des marques de la présence ou de l'action actuelle ou antérieure de l'être humain à l'écran ; secondement, elle comporte une dimension agissante. Dès lors surgit une nouvelle question : toute représentation de ce type est-elle investie de la valeur symbolique de *Représentation de soi* ? Est-elle subjectivée ? Il convient donc de poursuivre l'approche conceptuelle en lui adjoignant une approche sociotechnique généalogique, de sorte à l'observer dans son cadre de manifestation.

L'histoire de la présence électronique commence à intéresser l'historiographie depuis le début des années 2000, c'est-à-dire à partir du moment où ce phénomène social prend une proportion qui confirme son envergure conceptuelle. L'américain Jeffrey Sconce dans son ouvrage *Haunted Media*⁴⁷, s'intéresse au développement et à la mutation, depuis un siècle et

⁴⁵ Propos central de cette thèse, les représentations de la personne à l'écran ont été précédemment évoquées en théorie, pour penser l'observation abstractive à l'œuvre dans la création d'une représentation graphique de soi.

⁴⁶ Dans l'approche conceptuelle, nous ne nous sommes pas posé la question de savoir si ces représentations étaient investies par leur source ou par le spectateur comme représentation de la personne puisque nous les avons choisies justement parce que nous les interprétons comme représentations de la personne – subjectivité que nous avons mise en scène par une dimension biographique du discours. À l'écran, l'approche sociotechnique inverse l'angle de perspective: en parlant de *Représentation de soi*, il va s'agir de *faire se révéler* les signes (les *phanera*, « ce qui se manifeste avec évidence ») qui y participent sans omettre aucun facteur.

⁴⁷ Sconce décrit son projet : "a cultural history of electronic presence, an interpretive examination of the fields of electronic fiction socially generated around telecommunications technologies" [Sconce 2000 : 6]

demie, de la *présence*⁴⁸. Il montre que le télégraphe⁴⁹, le téléphone, la radio et la télévision aboutissent progressivement, dans la culture populaire, à un nouveau mysticisme de l'âge électronique.

"In the gradual transition from point-to-point communication to mass broadcasting, presence became less a function of engaging an extraordinary yet fleeting entity across frontiers of time and space and instead assumed the form of an all-enveloping force occupying the ether. No longer a mere conduit for extraordinary exchange, electrical presence became instead an extraordinary world in and of itself. With the rise of the networks, "liveness" in radio and television meant joining a vast invisible audience as it occupied the shared, electronically generated worlds of national programming."
[Sconce 2000 : 11]

Quelle est l'influence de la technologie sur la façon d'être présent ? Comment la représentation de soi s'est-elle construite jusqu'à devenir signifiante comme /soi/ ?

Dans ce chapitre, en poursuivant le raisonnement de Sconce, nous nous demandons comment les signes qui manifestent l'utilisateur ont été subjectivés par le réseau.

Dans un premier temps, la perspective généalogique dresse une ligne d'évolution de la représentation agissante ou indicielle⁵⁰ à l'écran.

Dans un second temps la perspective sociale montre comment sont nées les communautés virtuelles, afin de mettre en évidence la notion de construction collective de signification.

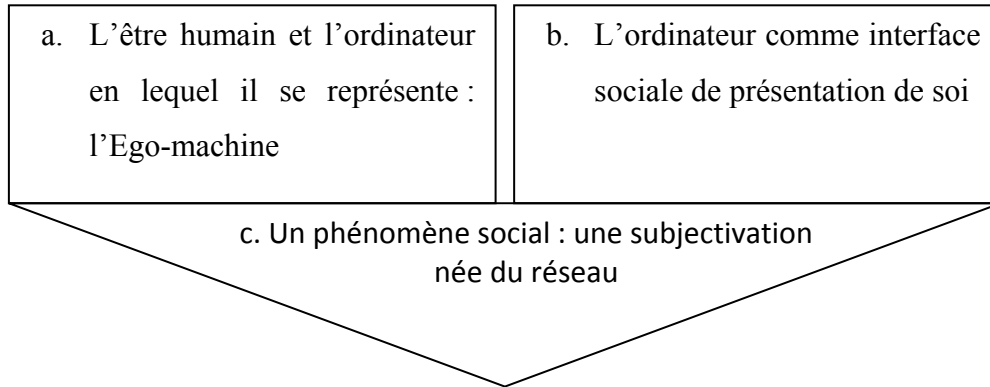
De la sorte, dans un troisième temps, la synthèse de ces deux perspectives permettra de se demander à quel niveau se situe la *décision sémiotique*, ce seuil en deçà duquel les figures ne sont pas interprétées comme signifiantes et au-delà duquel s'opère la sémiose.

⁴⁸ Sconce définit et utilise les notions de présence "presence" et de "liveness". Nous reprendrons ce couple conceptuel dans le chapitre *Poïétique de la signification* sous les concepts de *rhythmos* et *schéma*, que nous traduisons par *présence* et *vivance*. Nous traitons de la présence et de la situation de présence dans l'ensemble du chapitre *Dispositifs métamorphiques*.

⁴⁹ Le télégraphe n'est pas seulement un nouveau moyen d'échange mais donne naissance à des nouvelles formes sociales et de nouvelles façons de penser. Le médium électronique a la capacité de créer des mondes parallèles faits d'absence. [Sconce 2000 :25]

⁵⁰ La dimension agissante est étroitement liée à l'indicialité, comme nous l'avons rappelé précédemment. Nous entrerons dans les détails de la définition de l'indicialité dans le chapitre *Métasémiotique* du *Programme de recherche*.

Tropismes de l'homme et de la machine



2.1 L'être humain et l'ordinateur sur lequel il se présente

L'une des spécificités de l'écran est de proposer une représentation de soi visible par un tiers⁵¹. A la recherche des premières traces de l'usager en la machine, on se trouve confronté à la question du seuil de signifiante. Tous les signes qui manifestent l'utilisateur ne sont pas nécessairement interprétés comme tels par tous. La *Représentation de soi* peut ne pas être reconnue comme telle : par exemple, marchant dans la forêt, je laisse des traces de pas au sol sans considérer qu'elles sont des représentations de mon passage -- ou plutôt sans considérer que quelqu'un puisse les interpréter ainsi. Autre cas de figure : je peux chercher à cacher mon identité en me déguisant. Si quelqu'un me reconnaît alors que je considère avoir effacé tout signe de reconnaissance, c'est qu'il a identifié chez moi un trait caractéristique que je me considérais pas comme étant significatif de ma personne en particulier. Ces situations sont analogues à celles de l'internaute qui consulte un site Internet sans savoir qu'il laisse trace de son adresse IP et donc de son identité, ou encore de celui qui crée une feuille de profil dans un site de rencontre en se pensant anonyme mais qui est reconnu par un membre de son entourage. La représentation est agissante, et pour qu'elle soit comprise comme représentation de soi, il faut qu'elle soit interprétée comme étant mise pour un émetteur humain⁵² typique ou identifiable en tant qu'individu.

⁵¹ La représentation de la personne contient deux types de représentation de soi : une pour soi-même (représentation de soi au sens absolu), et une pour un autre (représentation de soi d'un interlocuteur, au sens indirect). Nous expliciterons plus loin cette différence (dans le programme de recherche ainsi que dans le chapitre *Phanérologie morphosyntaxique*) en montrant qu'elles procèdent finalement du même procès sémiotique de production de soi, tant d'un point de vue technique que communicationnel. Du point de vue des fonctionnalités techniques, la représentation de soi (embrayeurs primaires) est en effet déterminée par les représentations de soi indirectes (embrayeurs secondaires) dont fait partie la représentation de l'interlocuteur. Du point de vue communicationnel, la production d'une *représentation* de soi est déterminée par les représentations des rôles sociaux et du pouvoir représentationnel local que manifestent les représentations des interlocuteurs (cf. *Dispositifs métamorphiques*, et particulièrement dans *Exister puissance 10*).

⁵² Plutôt que l'adjectif *humain*, nous pourrions utiliser ici l'adjectif *intelligent*. Comme nous l'examinerons dans *Perspectives d'analyse* et dans l'analyse appliquée de l'installation interactive *Mille Lieux*, le Programme peut faire figure d'altérité : c'est le cas dans les applications d'intelligence artificielle et les générateurs intelligents, mais aussi, du point de vue de la signification, lorsque l'usager interprète un élément de l'application comme étant intelligent – à tort ou à raison. La problématique est implicite du « mis pour » un émetteur

Pour appréhender la *Représentation de soi* à l'écran, la question : « quelles sont les manifestations de la personne ? » doit être approfondie en étendant les manifestations du signe visuel au signe inscrit en le Programme⁵³, qui n'est pas nécessairement représenté en tant que tel par une image mais plutôt par son effet, qui peut être un déplacement, quand bien même l'objet déplacé n'est pas une représentation de soi. Pour illustrer l'importance primordiale de l'indicialité de la représentation, cherchons les premières traces de représentation de soi à l'écran, à l'époque où les capacités de rendu graphique des moniteurs étaient réduites, ce qui nous conduira à étudier l'évolution du support et des techniques d'inscription (ou de gravure [Zinna 2001: 6]) pour consolider l'approche conceptuelle de la représentation de soi comme objet.

« Ainsi, outre l'écriture et le code du langage qui l'a générée, il faudra étudier l'évolution des supports et des techniques de gravure, car cette évolution de l'espace de composition nous conduit à des formes novatrices comme c'est le cas de l'écriture. » [Zinna 2001: 6]

La représentation indicielle

L'apparition de la représentation de soi remonterait à la première trace de l'homme à l'écran. En tentant d'imaginer la forme que cette trace originelle aurait pu prendre, on est conduit à penser l'interactivité : quelle est la première trace d'interactivité sur un support numérique ? Cette trace étant conditionnée par la possibilité d'inscrire le geste à l'image, elle ne pourrait se trouver dans le calculateur mécanique qu'était l'ordinateur à ses débuts. Le signal est transmis par encodage de l'information dans des cartes perforées. Le résultat est le même quelle que soit la personne qui insère la carte ou la fait perforer : la trace obtenue (provoquée par la lecture de la carte par le Programme) ne dépend pas de la façon de procéder de l'utilisateur. Les premiers dispositifs *interactifs* seraient donc à chercher dans les interfaces de saisie ayant un lien de contiguïté sémiotique plus tangible avec l'utilisateur.

humain, le procès étant celui de l'interprétation, qui ne considère pas la réalité informationnelle mais sa représentation dans l'esprit humain.

⁵³ Nous aurons l'occasion d'y revenir maintes fois. Ainsi, lorsque nous employons *en l'ordinateur* ou *en la machine* plutôt qu'à l'écran, nous insistons sur cette dimension du Programme, mais nous utilisons la plupart du temps à l'écran métonymiquement pour *en l'ordinateur* car cette expression semble moins lourde et plus immédiatement compréhensible.

Tennis for two est un exemple de ce lien de contiguïté à la fois tangible et manifeste des contraintes initiales qui pesaient sur la représentation du geste. Créé en 1958, par Willy Higinbotham, chercheur au Brookhaven National Laboratory, *Tennis for Two* est souvent considéré comme le premier jeu vidéo.

Le court est représenté par une ligne horizontale sur laquelle rebondit une forme ronde représentant la balle. Les joueurs ne sont pas représentés par des formes graphiques, en revanche la manette commande l'angle de tir et la frappe. Le joueur attend le moment opportun pour appuyer sur le bouton droit afin de renvoyer la balle à l'adversaire, tout en maniant le bouton de gauche de façon à orienter convenablement la trajectoire de l'objet. La position d'un côté ou de l'autre du court identifie lequel des deux joueurs a interagi. Dans cet exemple⁵⁴, le signe est strictement indiciel : il manifeste sa source par son effet.



Figure 5 *Tennis for two* (1958) : oscilloscope et manette

La version postérieure de Nolan Bushnell, restée fameuse, *Pong* (1972), concrétise la représentation par un trait vertical représentant deux raquettes mobiles situées de part et d'autre de l'écran qui permettent de se renvoyer la balle.

L'image de la balle ouvre de nouvelles perspectives. La représentation de l'utilisateur se désolidarise de son action. Un trait vertical laissé au hasard sur l'écran possède des propriétés indépendantes du fait qu'il soit manipulé. Si la balle l'atteint, elle est renvoyée sans que ce renvoi nécessite l'action du joueur.

Passant de l'indice à l'icône indicielle, la représentation de l'utilisateur acquiert une autonomie. Utilisés de nos jours tous deux dans les systèmes d'exploitation, le curseur et le pointeur, qui sont de même des représentations de soi visibles de façon permanente, permettent la saisie et le déplacement de la zone opératoire de l'utilisateur à l'écran.

⁵⁴ Dans Tetris (1985), dont l'objectif est d'empiler des briques de formes diverses pour former des lignes complètes, la représentation est également purement indicielle et consiste en la rotation et le déplacement des pièces.

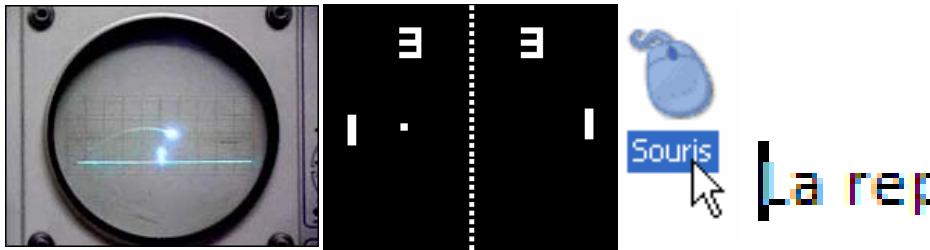


Figure 6 Représentations de soi à l'écran : *signal* indiciel de *Tennis for two* (1958), avatar dans le jeu *Pong* de Nolan Bushnell, pointeur, curseur.

Comme le montre la figure ci-dessus, la représentation indicielle est visible par les traces graphiques qu'elle laisse à l'écran ou par un signe qui indique la position opératoire : dans la quatrième image, le spectateur peut comprendre que l'utilisateur est sur le point de supprimer des lettres ou saisir une nouvelle phrase qui viendra se placer avant les signes actuellement inscrits (soit « La rep... »), tandis que si le curseur était situé après la seconde lettre du second mot, le spectateur pourrait comprendre que l'utilisateur du traitement de texte va modifier le mot pour le remplacer par un autre qui commence par les deux mêmes lettres. Ainsi, le curseur indique, pour un tiers, la position opératoire du sujet manipulateur : il ouvre un horizon d'attentes. La personne qui saisit les lettres ne se pose pas tant de questions et utilise le curseur non pas pour signifier son intentionnalité (s'il n'est pas dans le cadre d'une présentation orale⁵⁵), mais pour opérer les modifications : le curseur, en tant qu'il marque la position opératoire, relève de l'interactivité dite fonctionnelle⁵⁶. Mais la question est complexe⁵⁷ et nous reviendrons dans le chapitre *Phanérologie morphosyntaxique*.

La représentation iconique

Nous venons de montrer que l'indicialité de la représentation est première et déterminante dans la représentation de soi. Les objets graphiques qui ne représentent pas la

⁵⁵ Si le sujet utilise son curseur pour montrer, au vidéoprojecteur, à ses étudiants, comment utiliser un traitement de texte, il l'utilise alors comme composante d'une métasémiotique de l'image interactive.

⁵⁶ C'est-à-dire que l'utilisateur, étant conscient des modifications qu'il est sur le point d'opérer, n'a pas d'horizon d'attentes autre que celui qu'il vise – et qui va se réaliser actuellement. L'*interactivité fonctionnelle* est définie dans le chapitre *État de la recherche*, et plus particulièrement dans *Les dispositifs interactifs*.

⁵⁷ Elle nécessite notamment que nous éclaircissions l'emploi que nous faisons de la terminologie peircienne, ce que nous faisons dans le chapitre *Programme de recherche*.

personne (balle, icône de lancement d'un logiciel), lorsqu'ils sont utilisés ou manipulés (un déplacement, une activation, un changement de couleur etc.), reçoivent des traces du sujet qui les manipule. Ces traces n'ont pas de composante audioscriptovisuelle mais sont purement indicielles. A présent, nous allons montrer comment, par coalescence, l'icône acquiert la signification de *Représentation de soi* pour appuyer le geste : à l'écran et dans les dispositifs interactifs en général, l'image est l'auxiliaire du mouvement.



Figure 7 Avatar et rendu graphique: *Tetris*, service télématique de rencontre sur minitel, paramétrage de l'avatar dans *Second Life*.

Le réalisme de la représentation graphique, qui figure le geste dans le monde représenté, se développe avec les progrès de l'informatique grand public. Il donne à la représentation de soi figure humaine.

A l'origine de cette tendance à mettre en image l'utilisateur, l'émergence du curseur et du pointeur est liée à la création dans les années 60, par Douglas Engelbart⁵⁸, du premier système hypertextuel, le *NLS, On Line System*. Modélisant une interface de navigation par liens sémantiques, il crée la fenêtre, le multifenêtrage et la souris. Ces représentations sont directement liées aux interfaces de saisie : la souris⁵⁹ et le crayon optique.

⁵⁸ L'histoire véhiculée par Internet rapporte que Vannevar Bush aurait conçu ces dispositifs à la suite d'une relecture d'un article resté fameux, *As we may think* (1945). Vannevar Bush y conçoit le premier système hypertextuel, le *Memex*, un système mécanique de microfiches dont les différents contenus seraient reliés entre eux par des liens associatifs de sorte à permettre de consulter, classer et organiser les connaissances, non plus en se laissant guider par la pagination du livre mais en naviguant par associations sémantiques.

⁵⁹ Composée d'une boule, de deux ou trois axes et d'un ou plusieurs boutons, la souris ne devient un accessoire courant qu'au milieu des années 80.

La *mimésis* se développe en parallèle de l'équipement des foyers : la machine s'intègre à la vie quotidienne par l'image, avec les premiers ordinateurs multimédias. Comme le montre l'iconographie extrêmement abondante de l'avatar dans la presse, la publicité et les médias en général, l'alter ego de l'écran alimente des fantasmes de liberté et de dépassement des contingences du corps. Il est désormais possible à tout un chacun, disent ces images, de devenir mannequin ou maître du monde. La mimésis du réel est parfois si parfaite qu'elle semble faire éclore la réalité au vaste champ de l'illusion⁶⁰.



Figure 8 L'avatar et le fantasme d'une seconde vie

Bien qu'elle soit affectivement stimulatrice de nouveaux mondes, l'image ne semble pas être l'aboutissement technique de la représentation de soi : les interfaces de présentation de soi à la pointe de la technologie se fondent à l'environnement. La machine fait entrer les représentations de l'Ego en elle, de sorte que la transition entre réalité et virtuel se fasse le plus naturellement possible, effaçant les traces du programme et de l'encodage du geste.

Le geste (opérateur)

⁶⁰ Les images fictives et les images réelles se mélangent au point de donner lieu à des *illusions*, des reconstructions fictives de la réalité dont nous sommes entourés (publicité, cinéma), au point de ne plus les voir. Cette réflexion est au cœur de notre entreprise de dissection de l'évidence : l'objet de la sémiotique, et c'est un point qu'elle partage avec l'ethnométhodologie, est de disséquer les mécanismes du pouvoir représentationnel, qui se définit justement par le fait qu'il n'est pas ou plus perçu comme emprise.

Si les dernières technologies prônent comme nouveauté l'opération du geste directement à l'écran (sans passer par l'intermédiaire de la souris), on se souvient néanmoins que ces interfaces étaient présentes sur les premiers ordinateurs grand public comme le TO7. Créé pour permettre la manipulation des objets graphiques, le crayon optique⁶¹ s'utilise en appliquant l'objet directement à l'écran, comme on utilise un stylo sur une feuille de papier. Réservé pendant longtemps aux applications de dessin industriel, il ressurgit aujourd'hui dans l'usage courant sous la forme du stylet et des écrans tactiles.

La souris, à la différence du crayon optique, accroît la distance conceptuelle entre le geste et son effet à l'écran : le geste est désolidarisé de l'action. Cette différence comporte des enjeux notoires du point de vue de la signification : dans un cas l'encodage s'efface, dans l'autre il se formalise par la distance entre la main et la représentation graphique.

Les autres interfaces de contrôle telles que le clavier, le joystick, le pad, le volant, le « manche à balais » induisent de même une variation de la conceptualisation du geste et donc de la relation au monde de la représentation de l'écran. L'utilisateur s'adapte à l'interface, tandis que l'ergonomie met tout en œuvre pour rendre intuitif l'usage des commandes.



Figure 9 Dispositifs de pointage direct : crayon optique du TO8, stylet sur Nintendo DS et stylo-stylet de PDA

Les interfaces gestuelles, quant à elles longtemps confinées aux laboratoires de recherche, font leur entrée en 2007 dans l'usage grand public avec la console Wii.

Disposant d'un capteur de mouvement placé au-dessus de l'interface de visualisation, la Wii se vend comme une console permettant de bouger devant l'écran. Bien que cet argument

⁶¹ Le crayon optique (1955), très largement utilisé avant d'être détrôné par la souris, est inventé par Ivan Sutherland dans le système *SketchPad* (1963) pour dessiner sur écran des schémas techniques.

publicitaire soit excessif⁶², le pas de l'ordinateur est franchi, des usagers encore réticents à utiliser l'ordinateur se lancent dans l'aventure⁶³.

Comme le montre la troisième image de la figure suivante, le corps doit adopter le mouvement de la représentation pour qu'elle s'anime : manipuler la représentation nécessite d'effectuer des gestes dans l'espace réel. L'observation d'usagers de la Wii montre que les joueurs ont tendance à oublier les objets et personnes qui sont autour d'eux pour s'immerger dans la représentation : par exemple, les usagers figurés sur l'image ci-dessous risquent de se heurter les uns aux autres en renvoyant la balle et butter sur la table de salon⁶⁴. On peut ainsi dire que l'espace de la représentation se confond avec l'espace réel, voire s'y projette.

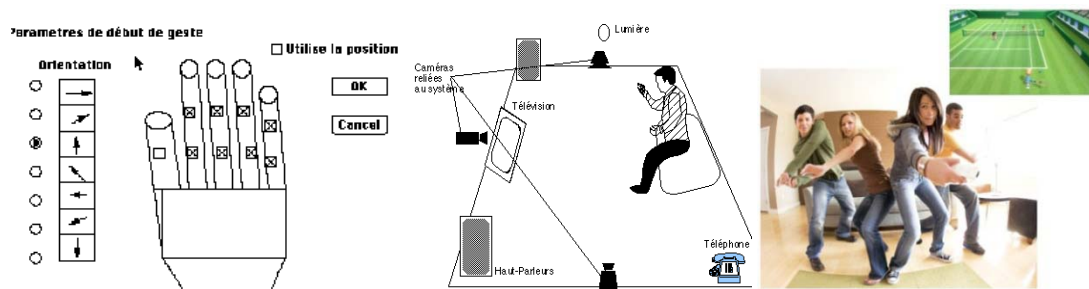


Figure 10 Les interfaces gestuelles⁶⁵ : paramétrage d'un gant de données, Wii

⁶² Les usagers novices jouent au tennis en effectuant le même geste que dans le réel tandis que les joueurs avertis se contentent d'osciller la manette. La troisième image de la figure ci-dessous intitulée *Usagers jouant à la Wii*, issue de la campagne promotionnelle du produit, est presque mensongère en cela qu'il est impossible de maîtriser convenablement le déplacement du personnage dans de telles conditions. Plus ancien, l'i-toy, de Nintendo, pourvu d'un dispositif de détection vidéo. En revanche, la Wii combine à la détection du mouvement une manette dont les boutons peuvent être actionnés, ce qui permet un éventail d'actions plus large que la simple analyse du mouvement.

⁶³ Nous avons souvent entendu, de la part des témoins informels, des récits qui se terminaient par « sans avoir l'impression de jouer à l'ordinateur », « jouer à l'ordinateur » étant en l'occurrence perçu comme rédhitoire pour ces usagers de la Wii.

⁶⁴ Un autre incident fréquent est de casser son écran avec la manette, notamment au cours du jeu de boxe : pris dans le combat, les usagers ont tendance à se rapprocher de l'écran pour frapper l'adversaire et frappent l'écran. Cf. note n°62.

⁶⁵ Illustrations issues d'une thèse en informatique sur les dispositifs de capteurs [Baudel 1995 : chapitre VI] ; photographie publicitaire pour la Wii (2007).

L'ubiquitous computing

Les technologies de l'*ubiquitous computing*, - assistants personnels numériques, les téléphones mobiles, les réseaux *Wap*, *Bluetooth* et *Wifi* - ouvrent de nouvelles perspectives de présentation de soi (cartes de visite virtuelles, publicité par « push », visioconférence...). Le cadre de l'écran s'ouvre au cadre de la vie quotidienne (domotique, intelligence ambiante), comme le montre la seconde image de la figure ci-dessus. Il y a de la représentation de soi partout.

La dimension agissante de la représentation de soi est déterminée par les interfaces de contrôle : le geste, qui conditionne la représentation, influe sur la façon de l'incarner et de la vivre.

« Chaque objet implique un geste de gravure : pour la surface du sable il suffit de la pression d'un doigt, le marbre au contraire, pour être gravé, nécessite un outil dur et un instrument de percussion, mais aussi une technique d'incision et donc un geste que l'écriture à l'encre permet de fluidifier, en laissant glisser l'instrument sur un support de matière absorbante, qui, à la fin du procès, s'imprègne de sa trace. » [Zinna 2001 : 9]

Dans les applications de domotique ou d'intelligence ambiante, le *transformateur* s'efface mais interprète le regard du sujet et l'influence. L'image peut disparaître, il restera toujours le mouvement, c'est-à-dire l'interaction avec le dispositif mais surtout, les interactions avec les êtres humains par le dispositif. Plus que l'image, ce sont les contrôles qui constituent l'essence-même de la *Représentation de soi* dans les dispositifs interactifs.

2.2 L'ordinateur comme interface sociale de présentation de soi

« Il y eu d'abord l'interface en mode texte, puis l'interface graphique. Et maintenant, finalement, l'interface sociale.» [Leonard 1997 : 75]

La représentation purement indicielle de l'action du joueur dans *Tennis for two* était-elle investie d'une charge symbolique aussi forte que le sont les avatars aujourd'hui ? Nous avons commencé à montrer que ce n'était pas le cas, en évoquant la dimension technique de son évolution généalogique. Dans ce sous-chapitre, nous allons montrer en quoi le développement du réseau et la charge symbolique de la représentation de soi sont liés. La *socialisation* n'est-elle pas en effet au cœur de la construction identitaire, pour les sociologues ?

La signification est une contruction sociale en ligne plus encore que dans le réel, car la représentation graphique et fonctionnelle est déterminée par les usages. Pour résumer le phénomène, on pourrait dire que le concepteur et le développeur conçoivent une structure, les usagers se l'approprient ; de l'observation des usages à visée d'optimisation de la charge de travail (ergonomie), les concepteurs et développeurs modifient et adaptent le produit pour une *utilisabilité* plus grande. Les usages évoluant, le produit informatique (dont fait partie l'avatar) s'inscrit donc en une boucle rétroactive conception-usage et usage-conception. Les usages influent sur le programme tout autant que le programme négocie d'autres manières de vivre. L'objet numérique change les usages dont il est le reflet continuellement actualisé. Le facteur de cette boucle est la relation interpersonnelle à travers le réseau informatique.

Le déploiement d'espaces d'échange sur la Toile

Sconce pourrait poursuivre l'étude historique de l'émergence de nouvelles formes sociales de *présence* véhiculées par les outils de communication en développant les formes de présence à l'écran. A ce titre, la représentation des réseaux et des usagers dans les réseaux⁶⁶a joué un rôle d'importance.

⁶⁶ Nous avons étayé les tenants théoriques de la problématique de la représentation de soi dans les réseaux dans le chapitre *Etat de la recherche*, et plus particulièrement dans *Le Soi de l'écran* et *Représentations de réseaux sociaux*.

Le réseau humain sur ordinateur, qui concernait à l'origine des collaborateurs, universitaires, chercheurs, industriels, en s'étendant progressivement au public non spécialiste, met en relation des utilisateurs qui ne se connaissent pas forcément⁶⁷. Les services communautaires créent un lien entre ces utilisateurs isolés.

Le *FTP*⁶⁸ et le courrier électronique⁶⁹ (*e-mail*, *courriel*), sont les plus anciennes applications d'échange de données. De *Talk*⁷⁰ ou du *Netmail* aux groupes *Usenet*⁷¹, aux *News*⁷² ou à l'*IRC*⁷³, les réseaux passent de deux participants à des centaines. Des fans de science fiction ou d'échecs échangent sur leurs passions dans des *canaux de discussion*. Le *Minitel* français et

⁶⁷ Les réseaux sociaux de type familiaux ou amicaux (c'est-à-dire non-professionnels) tissés « en coprésence » ne bénéficient encore à cette époque que rarement de l'équipement adéquat.

⁶⁸ FTP est un acronyme de *File Transfert Protocol*, qui désigne le protocole de transfert d'information numérisées à distance.

⁶⁹ A la fin de l'année 1971, Ray Tomlinson développe deux applications. L'une permet aux personnes qui partagent le même ordinateur de s'y laisser des messages (*SENDMSG* pour *Send Message*) et l'autre de copier un fichier simultanément sur tous les ordinateurs du réseau *Arpanet* (*CPYNET*). Associant les deux programmes, Ray Tolimson crée le *Netmail* (*Network Mail*). Le succès du programme sur *Arpanet* aurait entraîné la création de mailing-listes, listes de diffusion collective.

⁷⁰ Dans l'environnement Unix [Latzko-Toth 1998], *Talk* permet à deux utilisateurs de dialoguer, si l'un au moins connaît l'adresse internet (*IP*) de l'autre. Nous ne sommes donc pas encore dans le cas de figure de la communication en absence au sens absolu, puisqu'on peut supposer que les personnes se connaissaient préalablement pour connaître cette adresse.

⁷¹ Les groupes de discussion asynchrones (*newsgroups*) nés en 1979 de l'interconnexion des Universités de Duke et de Caroline du Sud par deux de leurs étudiants.

⁷² Le *Network News Transfert Protocol* (*NNTP*), spécifique aux *news*, permet à l'utilisateur de discuter publiquement dans des forums classés par thème par l'intermédiaire d'un logiciel de messagerie. Ce cas de figure relève pleinement de la communication en absence (cf. note précédente), puisque ce dispositif enjoint des personnes qui ne se connaissaient pas préalablement, d'échanger des informations.

⁷³ *Internet Relay Chat*. Standard de téléconférence synchrone en mode texte sur le réseau Internet. Testé en 1988 par une vingtaine d'utilisateurs à l'Université d'Oulu en Finlande, l'*Internet Relay Chat* (*IRC* - 1988) est inventé par le finlandais Jarkko Oikarinen, de l'Université d'Oulu.

Les premiers pays à avoir accès à l'*IRC* furent la Finlande, la Suède, la Suisse, les États-Unis, le Canada, la Norvège, les Pays-Bas, et l'Australie. En 1989, l'*IRC* comptait environ quarante serveurs et une dizaine d'utilisateurs simultanés aux heures de pointe [Mirashi, 1993] ; en 1994, une soixantaine de pays étaient connectés [Rose 1994] ; en 1997, quatre principaux réseaux *IRC* (*EFnet*, *Undernet*, *IRCnet* et *Dalnet*, par ordre d'importance), reliaient plusieurs centaines de serveurs et permettaient ainsi à quinze à trente mille usagers de communiquer.

les BBS⁷⁴ canadiens, les réseaux *CompuServe*, *America Online* et *Prodigy* américains proposent des chats à l'échelle nationale distincts d'IRC. Le réseau Internet fonctionne dès le début des années 80.

Cette première étape de la mise en fonction du réseau internet que l'on connaît aujourd'hui est décisive : la figure ci-dessous montre les interconnexions entre l'Université de Duke, celle de la Caroline du Nord, l'Université de l'Oklaoma, l'Université de Berkeley etc. Le territoire virtuel se façonne selon une topographie qui ne reflète pas l'agencement géographique mais les intérêts communs, en l'occurrence la recherche : le réseau répond à un besoin de communication entre des personnes qui appartiennent à des institutions. Ainsi, les usagers qui s'interconnectent via le réseau internet donnent naissance à des réseaux sociaux qui ne sont plus déterminés par la proximité géographique, mais par les besoins d'échanges.

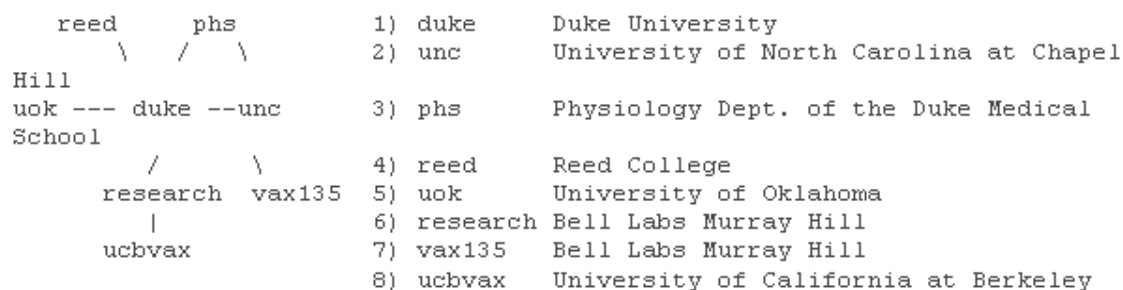


Figure 11 Schéma représentant les interconnexions d'Usenet à ses débuts

Le cas des réseaux à destination du grand public est un peu différent des réseaux universitaires puisque le grand public ne développe pas lui-même les applications qui mettent en relation ses membres. Les usagers utilisent des services conçus par d'autres : ils ne font que les approprier à leur usage. Nous examinerons cette question en traitant des *stratégies identitaires*. La conception des premiers réseaux répond aux besoins de collaboration des laboratoires et des Universités. Leur extension au grand public inverse cette dynamique par le fait que la structure est mise à disposition ; néanmoins, les usagers déterminent la technique tout autant que la technique détermine les usages. Dans cette interpolation continuée des causes et des effets, une métaphore se construit entre des ordinateurs, des lieux (les Universités), puis des personnes (les usagers).

⁷⁴ BBS est l'acronyme qui tient pour *Bulletin Board Service*, en canadien il est appelé *Babillard*. [Latzko-Toth 1998]

Les communautés virtuelles

Comme nous le développerons dans l'état de la recherche (dans le chapitre suivant), les communautés virtuelles⁷⁵ sont des réseaux de personnes qui échangent de façon *répétée* dans le même espace. La plupart ne se sont jamais vues auparavant. Initialement, le réseau n'étant pas disponible pour tous, il enjoint des usagers qui ne se connaissent pas à entrer en relation : en France, avant l'explosion des nouvelles technologies dans la fin des années 90, les usagers entrent en interaction avec d'autres personnes qui ne se sont jamais rencontrées physiquement auparavant. Les services communautaires comme ICQ permettant en sus de dialoguer avec des personnes à l'autre bout du monde, la plus value de ces services se trouve en cette possibilité de rencontrer des inconnus. Certains de ces inconnus franchissent parfois la distance qui les sépare de la coprésence. Les rencontres IRL⁷⁶ se répandent, accentuant ce phénomène de déterritorialisation. On peut citer en 2006 les exemples français de *Meetic* qui organise des ateliers, des soirées de rencontre, ou encore de *Kikidonc*⁷⁷ qui permet aux enfants et préadolescents d'organiser des rendez-vous près de chez eux avec leurs amis connus en ligne. Bien que considérées initialement comme « virtuelles » (en revendiquant et questionnant l'ambiguïté sémantique de ce terme), les relations intersubjectives tissées en ligne font bel et bien partie de la réalité quotidienne : le virtuel participe ainsi de l'agencement des relations interpersonnelles réelles, tout comme le téléphone ou auparavant le télégraphe etc.. Selon un sondage de Médiamétrie en 2005, 56% des internautes français de 14 à 17 ans privilégient la messagerie instantanée pour discuter avec leurs amis plutôt que la rencontre

⁷⁵ Nous nous concentrons ici sur le phénomène sociotechnique. La question des théories des communautés virtuelles sera abordée dans le chapitre *État de la recherche*.

⁷⁶ IRL, qui signifie *In Real Life*, est un acronyme utilisé en contexte de rencontre en coprésence d'individus qui se fréquentent en environnement virtuel : il désigne la vie réelle par opposition à l'espace en ligne. Cette expression cristallise certains aspects de la problématique des représentations réelles et fictives dont nous développons les enjeux dans l'état de la recherche et face à laquelle nous prenons position dans *Dispositifs métamorphiques*. Nous considérerons que le concept de représentation doit incorporer cette problématique : nous développerons, dans *Phanérologie morphosyntaxique*, la propriété de ces représentations en abyme, qui s'inscrivent les unes en les autres pour finalement emboîter le réel dans le champ de la représentation.

⁷⁷ *Kikidonc* est un site internet communautaire destiné aux enfants et adolescents. Il propose notamment de partager et noter des blagues et des images. Il relève donc, comme nous le décrivons dans *Phanérologie morphosyntaxique*, de la catégorie des logiciels dont les *embrayeurs secondaires* (centres d'intérêt ou *épithètes*, fichiers partagés ou *possessifs*), participent de la mise en relation communautaire.

en face à face [Médiamétrie 2005]. La démocratisation de l'usage d'internet change les habitudes des usagers et les rites d'interaction.

Les rôles sociaux des personnes qui se rencontrent via ces réseaux virtuels sont-ils identiques à ceux qui sont *joués*⁷⁸ dans le réel ? Le dispositif artistique *E-majordome* organise des rencontres-expositions-spectacles pendant lesquelles les joueurs de ce jeu de rôle artistique ont la possibilité de mettre en scène leur personnage : les rencontres IRL mettent face à face les personnes telles qu'elles sont décrites à l'écran et peut-être pas telles qu'elles sont habituellement. De même, les rencontres de joueurs de *jeu de rôle en ligne* (*MUD*, *MMORPG*) sont celles des personnages ; certains joueurs interviewés font régulièrement des rencontres entre membres d'une même guilde : les rôles sociaux engagés dans la rencontre ne sont pas ceux de « la vraie vie »⁷⁹, mais ceux des personnes en tant qu'elles sont intégrées dans une structure virtuelle (chefs de guilde, etc.). Or, ces rencontres s'inscrivant dans le réel, elles s'y intègrent. Dès lors que l'ordinateur devient une interface de communication, des rites d'interaction, des langages, des codes, des consensus commencent à se construire.

2.3 Synthèse : une subjectivation née du réseau

Le contexte instrumental fait émerger de nouvelles formes de présences en absence. Comme nous l'examinerons dans l'*Etat de la recherche*, la sémiotique permet de considérer ces changements sous l'angle de leurs implications sur le langage considéré comme *artefact*, c'est-à-dire comme instrument d'expérience du réel. Les médias sont ainsi analysés comme dispositifs cognitifs. Ils introduisent de nouvelles formes stylistiques dans la langue [Klinkenberg 1996 : 230]. Les émoticônes, les postures expressives⁸⁰, fournissent des moyens

⁷⁸ Nous faisons référence à la présentation de soi d'Erving Goffman. Cf. *Programme de recherche*, sur la représentation de soi comme outil conceptuel.

⁷⁹ Cette expression est souvent employée par les témoins, manifestant que la séparation entre la vie quotidienne et le monde en ligne est malgré tout envisagée. Elle est relayée par l'usage de l'acronyme IRL (cf. note n°76). Aux États-Unis, la fracture réel-virtuel semble moins sensible : en 2005, près d'un mariage sur deux était dû à Internet [IFOP 2005].

⁸⁰ Dans les blogs, la mention « musique écoutée actuellement », « humeur du jour », dans la messagerie instantanée, le rythme de l'échange, dans les chats 3D, les postures expressives, dans les sites en SPIP le logo de l'utilisateur, relèvent d'un même ensemble d'informations qui manifestent *actuellement* l'usager. Nous développerons la distinction entre signes permanents et signes actuels dans *Phanérologie morphosyntaxique*. Nous y regrouperons ces informations

d'exprimer des pensées non plus seulement dans un transcodage oral-écrit, mais dans des formes de transcodage différentes exprimant des sentiments et états sensibles que les outils d'expression dans la communication en coprésence ne fournissent pas nécessairement, non plus que le langage verbal.

Des premières représentations indicielles qui n'étaient visibles que par une apparition de lettres ou par le déplacement d'un point, aux représentations multimodales des jeux et logiciels actuels, la perspective sociotechnique permet de saisir l'unité de cette forme qui semble au contraire multiple. En droite ligne des analyses de Sconce, nous pensons que le développement des relations sociales sur le réseau tisse un univers imaginaire auquel l'internaute participe par l'intermédiaire de sa représentation. Il est comme enchâssé dans l'écran, et perçu par les autres par le biais de sa représentation, qu'il crée de toutes pièces. Les informations techniques prennent signification humaine. Tout comme les noms d'ordinateurs sont devenus des noms de personnes, les images sont devenues des apparences et le mouvement de la représentation de soi (pointeur, avatar) un geste qui peut se faire expressif. L'ordinateur n'est plus seulement, aux yeux des usagers, une machine de traitement de l'information, mais elle acquiert une valeur symbolique : permettant de mettre en relation des personnes, elle se subjective. L'humain entre dans la machine et la machine donne naissance à une nouvelle forme de présence qui n'est pas exempte d'émotion. Selon l'expression fameuse de l'écrivain de science-fiction américain William Gibson, le cyberspace est une "hallucination consensuelle". Les liens qui unissent l'être humain à la machine se sont tissés progressivement. Ce procès de construction de l'identité, à partir d'une structure réticulaire de signes, pourrait être considéré comme une mise en scène de la dimension fictionnelle de l'identité comme réalité imaginaire. La subjectivation, que nous entendons comme procès de projection subjective en un objet, serait ainsi née du réseau. La décision sémiotique interviendrait donc postérieurement à la création du réseau internet et particulièrement au moment de l'émergence des communautés virtuelles.

sur le geste de la personne sous le terme de *prédication*; les mentions susdites sont regroupées sous l'expression *modalisateurs de présence*.

3. *Propriétés de la Représentation de soi (récapitulatif)*

La représentation de soi est le produit d'une observation abstractive de soi mise en forme dans le texte de l'interface.

En tant que représentations de la personne :

1. Elles *agissent* (*parlent, remercient*, manifestent un sentiment, une pensée) ;
2. Elles sont la trace (*phaneron*) d'un passage, par extension celle d'une personne absente (défunte ou distante) ;
3. Elles sont un agencement de territoire, une marque de pouvoir ;
4. Elles ont une dimension « emblématique ».

En tant que représentations de soi à l'écran, elles comportent plusieurs aspects, qui les singularisent dans le champ plus large des représentations de la personne.

La représentation de soi porte les signes de l'individualité et d'une affirmation «générique» : expressive et phatique, elle manifeste qualitativement l'existence de sa source. Elle est étroitement liée à la notion de présence tandis qu'elle se tisse dans un cadre communicationnel caractérisé par l'absence de l'interlocuteur. Elle manifeste le geste de *sortir de soi et mettre en avant* (ek-sister) et appartient ainsi à l'ensemble plus large des représentations performatives ou agissantes.

- En tant qu'*autographie*, elle manifeste et donne existence à une identité sociale (signature, signe distinctif, blason, carte d'identité). Elle est le fruit d'un consensus d'identité proche du pacte autobiographique.
- En tant qu'*autoportrait*, elle parle du regard posé sur soi. Cette dimension est étroitement liée à l'observation abstractive dont elle est le produit.
- En tant que *message*, elle transmet un contenu informationnel qui ne manifeste pas seulement le sujet mais surtout son intention de communiquer dans une situation de communication dont le destinataire est le plus souvent typique (celui qui la voit, les gouvernés, la postérité ou le divin) ou indifférencié.
- L'intention de communiquer à un cercle plus ou moins étendu de destinataires dépend de sa mise à disposition. Le support de la représentation (ou canal) détermine la précarité ou la pérennité du message. Elle peut délimiter un territoire.

Les informations techniques prennent signification humaine (*subjectivation*) avec l'émergence du réseau et en conséquence du regard de l'autre posé sur sa représentation. Ce procès de construction de l'identité, à partir d'une structure réticulaire de signes, pourrait être considéré comme une mise en scène de la dimension fictionnelle de l'identité comme réalité imaginaire.

Ces propriétés ainsi définies par une approche conceptuelle et sociotechnique permettent de cerner plusieurs pôles de pouvoir qui seront soumis au questionnement.

II. État de la recherche

Comme le montre l'approche sociotechnique précédente, les avatars et les représentations de l'utilisateur ont changé depuis leur émergence du point de vue technique, engendrant de nouveaux usages, de nouvelles formes de socialisation et une charge symbolique plus forte. Depuis les premiers entretiens qualitatifs et observations participantes que nous avons conduits⁸¹, il semble que les usages tendent à se fondre dans la banalité du quotidien. Ainsi, l'étude du sens est intensément liée à son contexte.

L'étude de la signification est rivée à la contemporanéité de l'objet de recherche. Nous avons précédemment isolé des caractéristiques dominantes de la *représentation de soi à l'écran* et forgé un concept, une sorte de grille de lecture qui accuse des traits saillants du dispositif⁸².

Au commencement de cette recherche, il n'existait pas de concept, pensé pour l'écran, que nous aurions pu nous approprier. Les recherches qui abordaient cet objet dans la dimension appliquée que nous avons définie étaient rares. En quelques années, la littérature périphérique (les autres disciplines, approches générales) est devenue particulièrement abondante, tant dans la recherche que dans les ouvrages grand public.

Cet état de la recherche est donc une forme de recherche. Il récapitule les recherches dont nous avons pris connaissance en donnant notre avis circonstancié et en y incluant nos propres recherches, menées en amont de ce travail de thèse. Cette double prise de parti, subjectivant l'exercice du récapitulatif, reflète les conditions effectives du déroulement de notre travail. La réflexion qui aboutit à ce document s'est ponctuée de plusieurs travaux, collectifs et personnels, qui se sont inscrits dans le mouvement de construction de la réflexion actuelle

⁸¹ Nous reviendrons sur ce point dans le *Programme de recherche (Méthodologie pragmatique et poïétique)*.

⁸² Au commencement de cette recherche, il n'existait en effet pas de concept, pensé pour l'écran, que nous aurions pu nous approprier. Les recherches qui abordaient cet objet dans la dimension appliquée que nous avons définie étaient rares. En quelques années, la littérature qui en traite se fait particulièrement abondante, tant dans la recherche (psychologie, sociologie, sciences de l'information et de la communication, arts) que dans les ouvrages grand public (presse, livres), et les travaux généraux ou spécifiques s'appuient de plus en plus sur des analyses appliquées. Cf. introduction de l'*État de la recherche*.

mais aussi de la conception des dispositifs, tant en entreprise que dans la recherche universitaire. Cette prise de parti est directement liée à la recherche-action.

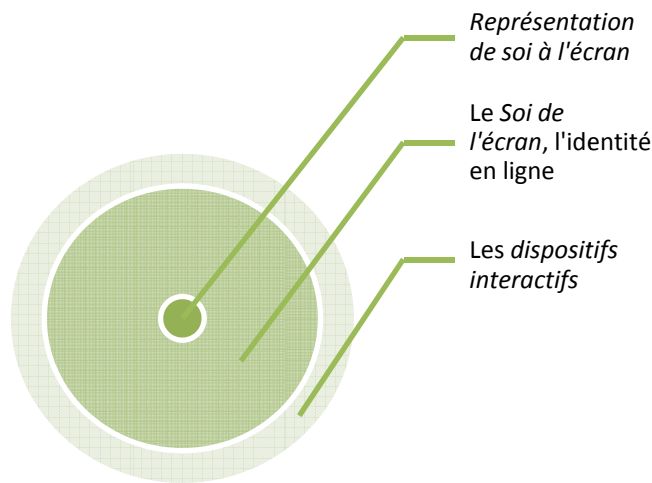


Figure 12 Divisions de la recherche

Ce chapitre vise à cerner les implications méthodologiques de l'étude de la représentation de soi à l'écran. Il se compose de trois parties.

Les recherches qui traitent du soi de l'écran et des identités en ligne constituent la première partie de cet état de la recherche : nous les distinguons des travaux qui portent sur la représentation de soi à l'écran (notre approche), car l'usage du concept de représentation change la perspective, par la prise en compte d'une mise en scène et plus généralement d'une séparation du signifiant (le soi) et du signifié (l'image de soi : /soi/).

Les recherches relevant des études de la représentation de soi à l'écran s'inscrivent essentiellement dans une perspective sémiotique et sont bien moins nombreuses. Cet ensemble forme néanmoins un tout cohérent par son objet.

Afin de développer les enjeux de l'approche de l'écran par la représentation, nous avons approfondi notre investigation de la recherche d'une seconde dimension, celle des dispositifs interactifs, qui, comme le suggère la figure ci-dessous, englobe la réflexion sur le soi dans les dispositifs interactifs.

Cette seconde dimension, que nous présenterons dans un premier temps parce qu'elle est plus générale, va nous permettre de mettre en évidence les lignes de force théoriques associées aux approches de l'interactivité, du dispositif et des communautés virtuelles.

La compréhension des enjeux de la recherche sur le soi de l'écran et ses représentations, présentés dans un second temps, s'en trouvera renforcée. Nous les avons organisées thématiquement afin de mettre en exergue leurs principaux enjeux. Cette approche conceptuelle de l'état de la recherche permettra de discerner les obstacles théoriques qui ne relèvent pas du cadre de notre recherche.

Dans un troisième temps, nous développerons les cadres méthodologiques adoptés dans nos recherches précédentes et ferons part de leurs apports à cette thèse.

La *terminologie*, qui constitue le quatrième filtre de l'approche de l'objet de recherche, sera exposée dans le chapitre *Programme de recherche*, dans *La Représentation de soi : un outil conceptuel*. La terminologie ayant été choisie parce qu'elle exprimait notre problématique, ce filtre est représenté ici, par souci de clarté dans l'exposé.

Dans *Dispositifs métamorphiques* et dans la *Recherche*, nous développerons les travaux présentés ici avec lesquels nous avons engagé une réflexion.

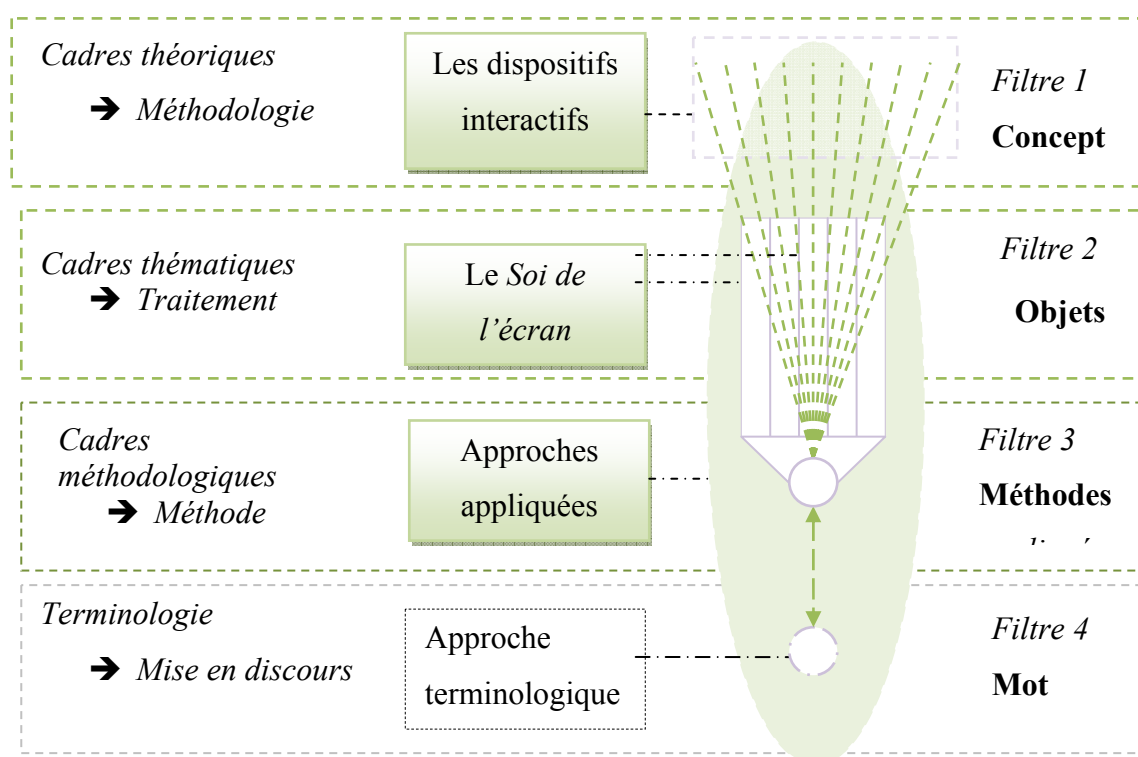


Figure 13 Cadres théoriques et thématiques

1. Les dispositifs interactifs

L'approche conceptuelle et sociotechnique a permis de cerner une première série de critères qui définissent l'objet. Comme le reprend la figure ci-dessous de manière synthétique, la représentation de l'utilisateur, en tant qu'interface homme-machine, est un Hypertexte manipulé par l'utilisateur et qui « tient pour »⁸³ sa source en ce fait même qu'il est pressenti⁸⁴ comme la manipulant. Du point de vue de la signification, cette représentation est interprétée par l'usager qui l'a produite, par le Programme – la machine, l'ordinateur, mais également par un troisième protagoniste, l'autre usager (le *tiers*) qui manipule le même dispositif, que nous avons déjà appréhendé sous diverses appellations – destinataire, récepteur, interlocuteur.

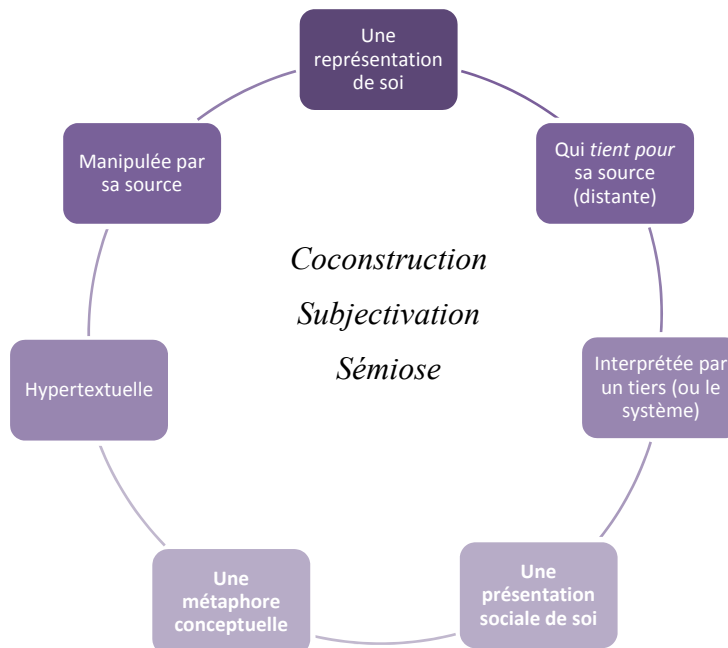


Figure 14 Propriétés techniques du dispositif qui participent de la sémiotique

La technique ne détermine pas les usages et le social joue un rôle déterminant dans les modalités d'utilisation des TIC. La technique quitte imperceptiblement sa condition de pure production humaine pour se charger d'une dimension *transcendante* [Habermas 1973]. Les

⁸³ Nous utilisons « tient pour » en référence à la définition médiévale du signe *aliquid stat pro aliquo*, que nous commentons dans le *Programme de recherche*.

⁸⁴ Dans le chapitre *Perspectives d'analyse*, nous évoquerons le cas du pointeur en différents contextes, ainsi que les cas de figure où le signe est pressenti comme représentation d'un utilisateur en dépit de la réalité informationnelle.

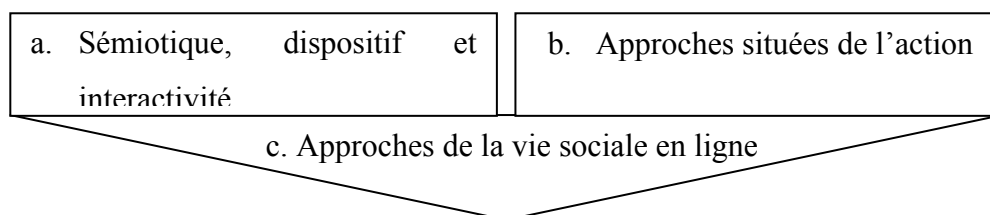
chapitres précédents ont souligné ainsi l'importance de l'intersubjectivité dans la construction collective de signification à l'œuvre dans les communautés virtuelles. Dans le cas particulier de la *Représentation de soi*, comme nous l'avons précédemment montré, l'ensemble des signes techniques qui manifestent l'utilisateur deviendrait une représentation subjectivée de la personne qui la manipule.

Afin d'analyser la construction de la signification de la représentation de soi à l'écran, il est donc nécessaire de situer le dispositif dans un contexte, conformément aux conceptions du dispositif⁸⁵ [Jacquinot-Delaunay & Monnoyer 1999].

« Fondé sur la mise en système des agents et des conditions d'une action(...), un dispositif est une construction cognitive fonctionnelle, pratique, incarnée. Il présuppose quelqu'un derrière la représentation préalable de l'effet visé et une logique de type dramatique qui combine la mise en scène des protagonistes, des rôles et des circonstances avec les règles du déroulement de l'action. » [Linard, 1998]

Le concept de dispositif souligne l'implication du lecteur dans l'acte de lecture. Il insiste sur l'interaction avec l'environnement. Ce concept nous permet de considérer l'artefact dans la situation de communication (nous parlerons plus loin de situation de *présence*), en considérant la signification tant du point de vue du producteur du signe que du récepteur, c'est-à-dire en tenant compte du contexte de consultation de chacun des protagonistes. L'approche sociotechnique a en effet montré que les interfaces de saisie et de sortie, ainsi que le Programme, participaient du processus perceptif : tout comme le dispositif perceptif humain, ces facteurs conditionnent la réception du message. La notion de dispositif nous permet d'unifier notre approche conceptuelle de l'*interactivité*, du *contexte* et de la *vie sociale en ligne*.

Comment analyser un dispositif interactif ?



⁸⁵ Ces conceptions du dispositif sont issues des Sciences de la cognition et adaptée ici aux besoins de l'analyse sémiotique.

1.1 Sémiotique, dispositif et interactivité

Au cœur du dispositif interactif se trouve l'interactivité, directement liée à l'agencement hypertextuel du dispositif technique. La représentation de soi est composée de médias assemblés par des *liens hypertextuels*. Ces liens sont une tentative de réification des facultés cognitives de l'esprit humain, tout autant qu'ils influent sur la cognition humaine.

" Un dispositif est une instance, un lieu social d'interaction et de coopération possédant ses intentions, son fonctionnement matériel et symbolique enfin, ses modes d'interactions propres. L'économie d'un dispositif - son fonctionnement - déterminée par les intentions, s'appuie sur l'organisation structurée de moyens matériels, technologiques, symboliques et relationnels qui modélisent, à partir de leurs caractéristiques propres, les comportements et les conduites sociales (affectives et relationnelles), cognitives, communicatives des sujets " [Peraya 1999 : 153]

Le concept de *dispositif* concilie les dimensions techniques et cognitives de l'interactivité. Nous avons évoqué les débats manichéens qui opposent les partisans du pour et du contre ; le concept de dispositif ne tranche pas en faveur de l'un ou de l'autre. Toutefois, il modélise une relation entre l'homme et la machine et peut aider à problématiser l'instrumentation de la machine par l'homme ou à l'inverse l'instrumentation des conduites humaines.

L'interactivité est au cœur des enjeux de pouvoir entre l'homme et la machine. Nous allons définir ce qu'est un Hypertexte et quelle est sa relation à la cognition, c'est-à-dire quels enjeux de pouvoir il comporte au sein des dispositifs interactifs.

Un Hypertexte

L'Hypertexte a été conçu à son invention comme une réification des facultés cognitives de l'esprit humain (cf. le projet de Vannevar Bush). L'effort intellectuel est transféré en partie sur le support, tant celui de mémoriser l'information (comme le livre), que de la mettre en lien avec d'autres informations : l'hypertexte *inter-liget*, il rend *intelligent*. Le médium adhère ainsi au plus près de la pensée et permet de s'émanciper de la représentation linéaire des connaissances conditionnée jusqu'alors par les médiums courants.

« Comme technologie intellectuelle, [les machines à calculer, les écrans, les programmes] contribuent à déterminer le mode de perception et d'intellection par quoi nous connaissons les objets. (...) La médiation numérique remodèle certaines activités

cognitives fondamentales mettant en jeu le langage, la sensibilité, la connaissance et l'imagination inventive. » [Lévy 1987, 10-12]

Les Hypertextes qui sont une *Représentation de soi* sont au cœur des enjeux de cette dimension cognitive : ne pourrait-on pas penser d'ailleurs, dans la mesure où la spécificité de l'Hypertexte est la manipulation des représentations, que tout hypertexte est, au sens large, une Représentation de soi ?

Hypertexte et cognition

Immanente à l'Hypertexte, l'interactivité contracte ses dimensions fonctionnelle et cognitive. Comme nous l'avons souligné dans l'*Approche sociotechnique*, elle est une interprétation par le programme des impulsions données par l'utilisateur. La représentation de l'utilisateur n'est pas constituée d'un seul signe, textuel ou visuel (par exemple, selon le logiciel, l'avatar ou le pseudonyme), mais formé par un réseau de signes dont les liens hypertextuels présentent à l'interprétation des associations sémantiques déterminées par la mise en forme à l'écran.

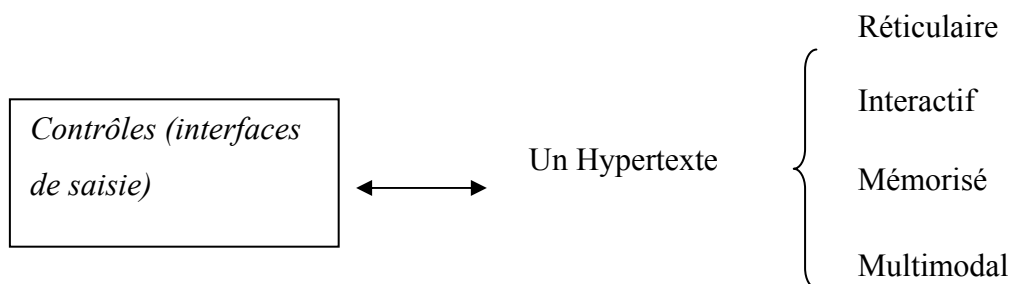


Figure 15 Propriétés techniques de la représentation interactive

Les propriétés techniques de la représentation interactive hypertextuelle, que nous résumons ici en 4 aspects, sont étroitement liées à la cognition. Dans le schéma ci-dessus, l'interactivité est représentée par la flèche bidirectionnelle.

➤ **Multimodalité**

L'hypertexte est un tissage d'associations entre des unités d'informations qui peuvent être des mots, des images, des sons, des documents audiovisuels. La signification se construit dans des régimes interprétatifs différents : son, image et texte.

➤ *Réticularité*

L'hypertexte est réticulaire dans la mesure où il tisse des liens entre des unités. L'ensemble des informations du réseau n'est pas synchroniquement visible, mais se dévoile au fur et à mesure du chemin parcouru.

➤ *Mémorisation*

Elle possède une certaine forme d'autonomie de par son inscription sur un support. La signification peut être appréhendée de façon synchronique comme réseau multimodal interactif, mais aussi diachroniquement comme forme dont certains éléments sont mémorisés durablement, d'autres disparaissent, d'autres n'apparaissent que quelques instants.

➤ *Interactivité*

Pour l'AFNOR, l'interactivité « qualifie les matériels, les programmes et les systèmes d'exploitation qui permettent les actions réciproques en mode dialogué avec des utilisateurs ou en temps réel avec des appareils ». Tous les signes de la représentation ne sont pas interactifs, mais l'interactivité est une propriété du dispositif. Nous verrons que certaines théories de l'interactivité, en Sciences de l'éducation, l'envisagent en termes d'appropriation de l'utilisateur [Rhéaume 2001 : 64-65]. L'interactivité est le produit des trois autres facteurs : la réticularité, la multimodalité et la mémorisation. Elle en est à la fois l'effet et la conséquence.

Interactivité et cognition

L'interactivité est une fonctionnalité du dispositif, tandis que *l'interaction* désigne l'action de l'utilisateur sur le dispositif, notamment sur les éléments interactifs qui le constituent. Par *l'interaction* avec l'ordinateur, on peut dire que l'utilisateur manipule le logiciel par ses fonctionnalités *interactives*. Mais il peut très bien *interagir* (interaction et interactivité en sont les déverbatifs) avec le logiciel sur des zones *non interactives* en pensant qu'elles le sont : l'usage du terme d'interaction est donc utile pour parler de l'action sur une interface. Rhéaume distingue cinq styles d'interaction : la sélection par menu, la formule à remplir, le langage de commande, le langage naturel et la manipulation directe [Rhéaume 2001].

L'interaction par *sélection dans un menu* raccourcit l'apprentissage, diminue le nombre de touches à taper, structure la prise de décision, permet l'usage d'outils gérés par dialogue et assure une bonne gestion des erreurs.

L'interaction par *formule à remplir* simplifie l'entrée des données, demande peu d'apprentissage, rend l'aide facile et permet l'usage d'outils gérés par la forme comme les cases à remplir.

L'interaction par *la manipulation directe* procure un haut degré de satisfaction subjective. Des icônes ou autres objets du monde virtuel comme des images ou des cartes permettent de visualiser les concepts. [Rhéaume 2001]

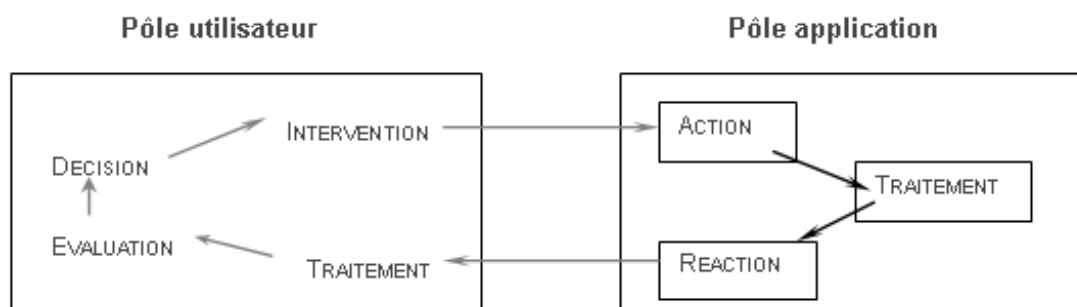


Figure 16 Le cycle de l'interactivité selon Paquelin [Peraya 1999]

L'interactivité peut être définie comme une intervention volontaire pour influencer sur le déroulement de l'action, un processus cyclique d'échange dialogué entre un pôle utilisateur et un pôle application.

Trois types d'interactivité sont généralement distingués. Jacques Rhéaume distingue quatre types d'interactivité subjective (réflexe, fonctionnelle, cognitive et intégrale qu'il associe à quatre degrés d'apprentissage. [Rhéaume 2001 : 64-65] Nous confondons ici les deux dernières pour les raisons que nous expliquons à la suite.

L'interactivité-réflexe intervient notamment dans les jeux vidéo lorsque l'utilisateur réagit spontanément à une situation. Elle développe une habileté-réflexe qui ne sollicite pas tout l'intellect de l'utilisateur. Pour Jacques Rhéaume, elle ne développe pas des connaissances transférables en contexte d'apprentissage formel.

L'interactivité fonctionnelle permet à l'utilisateur de se servir d'une application informatique. L'ergonomie évalue son efficacité et sa courbe d'apprentissage : si un utilisateur est capable d'accomplir une tâche à l'ordinateur, l'interactivité fonctionnelle est adéquate. Le logiciel est alors qualifié de *convivial* ou (les anglicismes faisant foison dans ce domaine) *user-friendly*. Le terme générique qui désigne cette dimension est la *jouabilité* dans le jeu vidéo et *l'utilisabilité* dans les logiciels en général.

L'interactivité cognitive, *intentionnelle* ou *intégrale* relève de l'intelligence de l'utilisateur qui se sert de l'interactivité fonctionnelle à des fins cognitives pour rechercher une information pertinente, structurer des données, écrire et lire, répondre à des questions, tirer profit d'une simulation, etc.

L'interactivité intégrale est une variante de l'interactivité *cognitive*. Pour définir ce degré, Jacques Rhéaume compare l'utilisateur à « un ouvrier-expert [qui] utilise son marteau pour planter un clou : il est compétent lorsque son marteau plante le clou sans qu'il pense au marteau. » [Rhéaume 2001 : 65]

La dimension cognitive de l'interactivité réside en le troisième aspect, dit cognitif, intentionnel ou intégral. Pour Daniel Peraya, cette dimension est liée à la notion piagétienne de décentration.

« L'interactivité intentionnelle est liée à la notion de décentration dont Piaget (psychologie du développement) faisait le moteur du développement cognitif autant que du développement moral : chaque point de vue se reformule par la prise en compte d'autres points de vue possibles. Ce processus dynamique d'intégration des points de vue est à l'origine de la réflexion. » [Peraya 1999 : 4-5]

Dans le chapitre Dispositifs métamorphiques, nous étayerons les enjeux de cette approche et mettrons en place, dans le chapitre Phanérogologie morphosyntaxique, des outils adaptés à son analyse appliquée. Nous reviendrons à nouveau sur cette notion fondamentale de notre recherche dans le dernier chapitre, Poïétique de la signification, en insistant sur les enjeux de l'effort cognitif dans cette opération intellectuelle.

Le modèle triadique ci-après synthétise ces trois dimensions de l'interactivité. Le fait qu'il soit *triadique* et que nous le nommions ainsi n'est pas innocent. Nous le rapprocherons plus loin de la trichotomie peircienne.

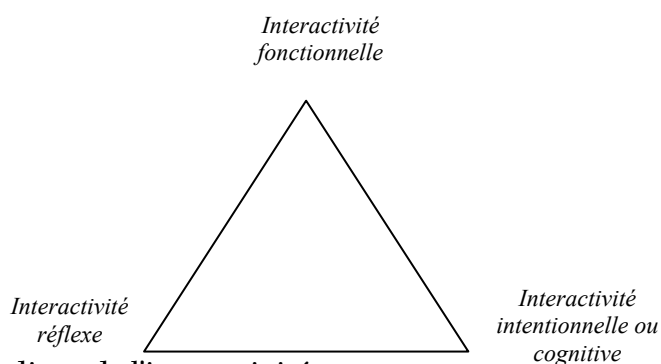


Figure 17 Modèle triadique de l'interactivité

L'interactivité *réflexe* est associée dans ce schéma à la *Priméité* peircienne, l'interactivité *fonctionnelle* à la *Secondéité* et l'interactivité *intentionnelle* ou cognitive à la *Tiercéité*.

Ces trois aspects de l'interactivité sont considérés dans les recherches que nous avons citées comme trois degrés d'usage, mais nous les considérons comme trois aspects. Cette conception est relative à la perspective dans le domaine des sciences de l'éducation. Elle vise à discerner des niveaux d'intellection, tandis que nous cherchons à cerner des lignes de sémiotisation.

Un même usager peut à la fois opérer une interactivité *réflexe* et une interactivité *intentionnelle*, par exemple dans un jeu vidéo d'aventure où le joueur à la fois tue les ennemis (réflexe) et résout des énigmes (intention), l'ensemble de ces tâches ne pouvant être réalisées que dans le cadre d'une interactivité *fonctionnelle*⁸⁶.

L'activité réflexe pure et simple peut engendrer un phénomène d'hystérisation: cette distinction entre trois niveaux de cognition de l'interface n'est donc pas pertinente pour penser le phénomène de production d'une image de soi. Dans le chapitre *Poiétique de la signification*, nous reviendrons sur ce schéma et proposerons une solution.

1.2 Approches situées de l'action en ligne

Lorsque les études culturelles ou *cultural studies* abordent dans les années 90 les « formes sociales qui émergent en ligne » [Jones 1997 : 9] elles appréhendent des *outils*

⁸⁶ Dans le chapitre *Contextes de recherche*, nous évoquons les évaluations de la jouabilité que nous avons conduites sur des jeux vidéo, qui consistaient justement à évaluer la progression du *niveau de difficulté* (lissage de l'interactivité fonctionnelle) et faire alterner phases d'interactivité réflexe (caractérisées par un rythme soutenu du *clic*) et phases d'interactivité intentionnelle (résolution des énigmes pour avancer dans le jeu).

cognitifs ou des *technologies intellectuelles*, invoquant ainsi la notion constructiviste d'*artefact* et d'*objet technique*. Dans la construction de notre méthode de recueil et de traitement des données, nous avons cherché des outils qui puissent rendre compte à la fois de la structure de l'hypertexte et de l'expérience d'interaction. Les notions d'*artefact* ou d'*objet technique* sont au croisement de ces deux tendances.

Les études culturelles considèrent la signification comme construction culturelle, locale, voire comme reconstruction rétrospective. Les enjeux de cette approche de la représentation relèvent d'une opposition qui a longtemps divisé la recherche : l'artefact comme construction locale ou conséquence de l'activité cognitive de l'utilisateur. Avant de présenter les outils qui permettent de concilier l'étude de la structure avec celle de l'expérience, nous allons revenir sur ce débat afin de situer les enjeux qui concernent notre objet.

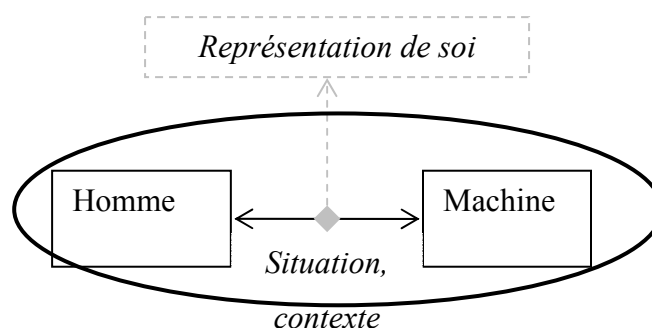


Figure 18 La représentation de soi comme construction locale

Enjeux : fonctionnalisme *versus* constructivisme

Jusqu'à la fin des années 80, les théories de la cognition restent dominées par le débat entre la perspective fonctionnaliste de l'intelligence artificielle et du constructivisme individualiste piagétien.

Pour les fonctionnalistes⁸⁷, théorie dominante en sciences de la cognition, en intelligence artificielle et en sciences de l'éducation⁸⁸, le cerveau fonctionne comme un système de

⁸⁷ Engelbarth, inventeur de la souris, souhaitait grâce aux interfaces et aux outils informatiques, accroître l'intelligence humaine.

traitement de l'information, à l'image de la description théorique du fonctionnement d'une machine par le mathématicien anglais Turing. Le constructivisme ne suit pas du tout ces perspectives qui mettent le cerveau humain au centre du monde perçu : pour Paul Watzlawick, le monde social est «à (ré) inventer » ou pour Francisco Varela, « à faire émerger ». Ces recherches considèrent que l'action participe à la construction du réel.

Le paradigme constructiviste est issu des travaux du psychologue Jean Piaget. Pour Piaget, le sujet construit ses actions et opérations en structurant logiquement son environnement [Houdé 1998: 110]. Le réel est perpétuellement construit par le sujet par métaphorisation conceptuelle de son expérience sensori-motrice. Intermédiaire entre le sujet et le monde, *l'artefact*⁸⁹ ou *objet culturel* (langage, outil) est un instrument de construction de la culture. Il implique une action⁹⁰ qui permet l'intériorisation du social. Pour la théorie de l'activité⁹¹, il joue un rôle de médiateur entre le sujet et l'objet de son activité.

⁸⁸ L'enseignement programmé du psychologue comportementaliste B. F. Skinner marquera durablement la pensée sur les technologies éducatives en vue de créer des logiciels d'enseignement assisté par ordinateur qui s'adaptent au profil psychologique de l'élève et à ses difficultés [Pouts-Lajus 1998], mais aussi le *game design* avec le modèle de jeu vidéo dont le *gameplay* est réglé sur la distribution de récompenses et de pénalités en fonction de la prestation du joueur. Ses techniques d'apprentissage sont fondées sur le phénomène du conditionnement mis en évidence chez l'animal par Pavlov en 1930 par renforcement positif (message de félicitations, augmentation du score, nouvelle question plus difficile) ou négatif (message d'erreur, retour en arrière forcé, score diminué).

⁸⁹ La notion d'artefact a été retrouvée par B. Latour [Latour 1985] avec les *inscriptions* et par Larkin et Simon concernant le rôle des diagrammes dans le raisonnement des scientifiques [Larkin 1987], *artefacts cognitifs* [Norman 1993].

⁹⁰ Les « actions conjointes » mettent en évidence le lien entre pensée et langage dans sa dimension affective et cognitive.

⁹¹ Fondée dans les années vingt par l'école russe de psychologie du développement (Vygotsky pour l'approche historico-culturelle de la cognition, Léontiev pour la Théorie de l'activité)

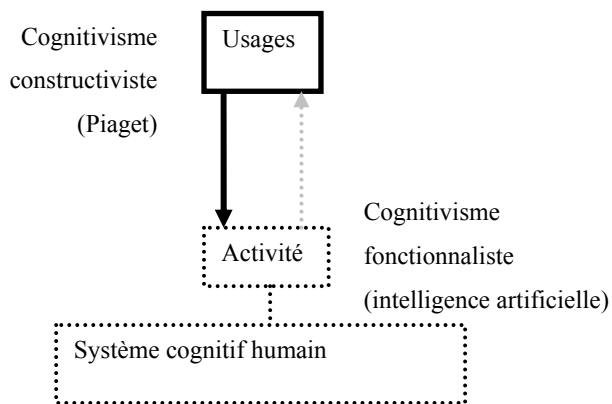


Figure 19 Constructivisme et fonctionnalisme

En résumé, d'un côté, le cognitivisme fonctionnaliste considère que les interactions entre personnes occupent une position seconde par rapport à l'activité individuelle, logique et fonctionnelle de l'utilisateur, d'un autre côté, le cognitivisme constructiviste considère que le contexte d'usage et les interactions déterminent l'activité individuelle.

Apports de l'action située

Le courant de l'*Action située*⁹², qui connaît actuellement un renouveau [Relieu 2004, Béguin 2004], est généralement associé aux travaux de Lucy Suchman⁹³.

« J'introduis l'expression " action située " pour souligner que tout cours d'action dépend de façon essentielle de ses circonstances matérielles et sociales. Plutôt que d'essayer d'abstraire l'action de ses circonstances et de la représenter comme un plan rationnel, mieux vaut étudier comment les gens utilisent les circonstances pour effectuer une action intelligente » [Suchman 1987 : 50].

⁹² Les approches situées de l'action sont évoquées dans les recherches en ergonomie, en sciences de l'éducation [Salomon 1993, Hutchins 1995], de l'information et de la communication [Vidal 2005]. On peut trouver les prémices de la notion d'*action située* dans la sociologie interactionniste. Cf.: Goffman, E. (1959). *Encounters*. New York: Macmillan.

⁹³ Dans "*Plans and situated actions : the problem of human-machine communication*" (Suchman, 1987). Suchman remet en cause le paradigme computationnel alors dominant. Elle met en évidence le caractère "opportunistic" et improvisé de l'action, son ancrage matériel et social. En conséquence, sa thèse est que les facteurs contextuels et les mécanismes de production d'intelligibilité mutuelle entre acteurs sont donc fondamentaux. [Relieu & al. 2004]

Il est mis en œuvre par des chercheurs formés à l'*ethnométhodologie*⁹⁴ et à l'*analyse conversationnelle*⁹⁵. Lucy Suchman réévalue la notion de *planification*⁹⁶ en réintroduisant l'*environnement d'activité*. Elle dresse un parallèle entre les normes de la sociologie fonctionnaliste, et les plans de la psychologie cognitive computationnelle. Ces deux notions (*normes* et *plans*) supposeraient l'existence d'un ensemble d'affirmations potentielles d'arrière-plan. Les actions interviendraient en réponse. Pour Suchman, aucune de ces théories n'arrive à rendre compte de l'effectuation de l'action. L'action est dépendante des circonstances (*indexicalité*), et le fait d'agir définit le contexte de l'action (*réflexivité*). Il s'agit de « remettre dans l'environnement ce qui avait été indûment enlevé pour l'attribuer à l'esprit ou au sujet » [Fornel 1999 : 29].

Les approches interactionnistes de l'action située insistent sur la création des contextes par un événement en cours d'interaction, au gré de la dynamique intersubjective [Grossen 2001 : 66]. Ces recherches nous ont fourni des outils méthodologiques pour situer les enjeux de l'intersubjectivité dans la construction du sens et approfondir ainsi les enjeux de la construction du consensus.

Apports de la cognition distribuée

La cognition distribuée⁹⁷ nous a intéressé parce qu'elle place sur le même plan les *artefacts cognitifs* et les *sujets*, tous deux étant entendus comme des supports de traitement de

⁹⁴ L'*ethnométhodologie* d'Harold Garfinkel reformule les recherches de Wundt et de Schütz. Elle privilégie l'étude des « raisonnements sociologiques pratiques » des acteurs, ou *ethnométhodes*. L'*ethnométhodologie* conçoit donc la connaissance comme une construction locale (*situated*).

⁹⁵ L'*analyse conversationnelle* est un courant de l'*ethnométhodologie* qui vise à repérer les *allants de soi* et les implicites dans les échanges verbaux, de sorte à révéler les schèmes interprétatifs construits dans les relations interpersonnelles. Elle connaît un vif développement dans les années 70.

⁹⁶ L'un des grands apports du groupe a été de favoriser le passage de la notion de plan-programme à celle de plan-communication. Dans le prolongement se situent les premiers travaux de microsociologie. Conein tend à se concentrer sur l'analyse du rôle de l'environnement dans les conduites intelligentes en étudiant, par exemple, les rapports entre l'organisation concrète des objets de l'espace de travail, ou encore l'exécution optimisée de recettes de cuisine (cf. la généalogie de l'action située de Benoît Grison [Grison 2004]).

⁹⁷ Le développement du courant de la cognition distribuée a été catalysé par l'apparition des simulations d'*intelligence artificielle distribuée* [Grison 2004].

l'information⁹⁸. Dès lors, elle considère que la culture est un système de traitement des connaissances qui s'inscrit dans un réseau de systèmes cognitifs humains et artefactuels. Cette dimension est adaptée à l'appréhension de la construction des représentations dans la relation homme-machine.

Le système de traitement de l'information formé par les êtres humains et les artefacts véhicule des états représentationnels qui se propagent par le biais de différents médias.

Hutchins⁹⁹ et Klausen analysent la cabine de pilotage d'un cockpit comme un « système cognitif » [Hutchins et Klausen 1992], où la représentation des connaissances est à la fois une représentation cognitive et un ensemble d'artefacts. Dans le chapitre *Immersion et métaphore de l'intériorité*, nous utiliserons cette comparaison et son analyse pour penser l'immersion de l'utilisateur à l'écran, en tant que l'interface serait le support d'un dispositif immersif comparable à un habitacle.

Le courant de la cognition distribuée développe la notion d'*affordance* (Gibson 1979, Norman 1994). Les objets ont une fonction de contrôle de l'action. Certains *artefacts cognitifs* ont ainsi une fonction de *représentation de l'action* : ils visent à faciliter la manipulation et l'exécution). D'autres servent de *supports informationnels pour l'action* : ils facilitent la mémoire et le traitement des symboles. Cette dimension nous intéressera tout particulièrement : comme montré précédemment, la représentation de soi à l'écran sert en partie à manipuler les objets à l'interface (c'est le cas, par exemple, du curseur) et est un support de mémorisation des informations (c'est le cas, par exemple, de la feuille de personnage dans les jeux de rôle) : elle invite à examiner la congruence de la relation de l'utilisateur au monde de la machine, alors entendue comme système cognitif.

⁹⁸ Une critique est souvent adressée à la cognition distribuée : elle postule à une équivalence entre sujet et objet [Nardi 1996 cité par].

⁹⁹ Béguin (2004) distingue la cognition distribuée relevant d'une approche cognitive (à laquelle il associe les recherches d'Hutchins et Klausen) de celle qui relève d'une approche culturelle (à laquelle il s'associe lui-même à la suite des travaux d'Hutchins de *Cognition in the Wild*).

La sémiotique pragmatique intégrée et étendue

Le recours aux cadres théoriques de l'action située et de la cognition distribuée nous a permis d'approfondir la notion de dispositif interactif. Ces cadres, qui insistent sur l'interaction entre l'être humain et le dispositif comme altérité, en soulignent donc les enjeux de pouvoir au sein du dispositif global de traitement de l'information.

Dans notre recherche d'une perspective analytique et méthodologique adéquate, on pourra retenir que considérer seulement la structure de la représentation reviendrait à adopter une démarche fonctionnaliste dont ces recherches ont démontré l'insuffisance dans la mesure où elle ne rend pas compte de l'action opérée par le sujet.

D'un autre côté, la seule prise en compte de la cognition individuelle est insuffisante pour mettre en évidence la construction sociale de signification.

Au vu de ces considérations, parmi les méthodes sémiotiques, celles qui s'inscrivent dans le champ pragmatique semblent adaptées au traitement d'un artefact technique dont la construction technique et la construction sémiotique sont en étroite dépendance.

Parmi les méthodes pragmatiques, la *pragmatique intégrée* consiste en l'étude sémiotique de la configuration des signes et la *pragmatique étendue* appréhende le contexte social de la communication.

Dans une perspective *intégrée*, l'analyse systémique des dispositifs sociotechniques permet de distinguer des fonctionnalités d'écriture et de lecture dans une double lecture de la structure et du texte [Broudoux 2003]. Les mots ont un sens, de même que le dispositif structurant. Cette perspective a l'avantage de considérer à la fois le contenu et sa structuration.

La perspective pragmatique *étendue* insiste sur l'action de l'utilisateur :

« Si les effets de lecture¹⁰⁰ sont négociés au moyen des signes, comme dans toute configuration textuelle, la lecture n'en comporte pas moins une dimension pratique sans laquelle il ne peut y avoir d'actualisation du texte et de construction du sens. Le signe renvoie à un objet mais il est lui-même un objet impliqué dans l'acte de lecture. » [Béguin-Verbrugge 2003].

¹⁰⁰ L'usage du terme de *lecture* renvoie dans ce contexte à la lecture des contenus à l'écran: le lecteur est bien dans cette citation un utilisateur de dispositifs interactifs.

La méthode consiste à analyser l'interface au moyen d'entretiens, qualitatifs et d'observations en « situation naturelle de consultation » [Béguin-Verbrugge 2003] ou dans un cadre expérimental contrôlé pour évaluer la qualité de l'apprentissage.

La pragmatique intégrée est propre à analyser la structuration du discours du concepteur de l'application, mais ne prend pas assez en compte l'inscription du lecteur en l'acte de lecture. La pragmatique étendue utilisée seule ne fonde pas suffisamment son analyse sur le dispositif structurant. La combinaison des deux nous semble adaptée à l'analyse de l'expérience et de la construction conjointe de signification.

Toutefois, nous avons des réserves sur les méthodes d'entretien de la pragmatique étendue. La présence d'un observateur, si discret soit-il, n'engendrerait-il pas inévitablement un comportement artificiel du sujet, quels que soient les efforts que fasse l'enquêteur pour s'effacer ? Bien sûr, ces réserves sont propres à l'exercice du genre, néanmoins il est des recherches qui pourraient tout particulièrement pâtir des biais des entretiens – des recherches telles que la nôtre.

La représentation de soi est le produit d'une observation abstractive : on peut douter de la pertinence du témoignage sur ce sujet, puisque la verbalisation implique *de facto* l'usage d'une métasémiotique faite de distanciation. Or, ce travers méthodologique est le fait de la verbalisation d'une autre observation abstractive, celle que le sujet construit en observant sa représentation. C'est d'ailleurs cette même vertu que la psychanalyse utiliserait en entretien psychothérapeutique pour stimuler la réflexivité du sujet, en témoignent les travaux d'Annabelle Klein en ateliers d'écriture. Nous évoquerons plus loin cette particularité des entretiens que nous avons conduits qui nous surprenait au début. Malgré tous les efforts que nous faisons pour délimiter des cadres, les sujets semblaient dériver inévitablement vers une introspection qu'ils ne semblaient pas avoir menée auparavant. Cette particularité n'était que la déclinaison en abyme de l'observation abstractive, dont nous avons tiré les conséquences, comme nous le montrerons

Afin d'approfondir cette problématique et trouver des outils pragmatiques qui rendent compte de l'activité du sujet pris dans le *flow* de la manipulation, nous avons approfondi l'étude des travaux qui portent sur la vie sociale en ligne. Nous allons à présent examiner comment s'organise une communauté en ligne et comment s'y construisent les représentations

collectives. Une fois ces aspects de l'objet clarifiés, nous serons à même de mieux juger de l'adéquation des méthodes ethnographiques en ligne à l'étude de notre objet.

1.3 Approches de la vie sociale en ligne

Comme nous l'avons examiné dans l'*Approche sociotechnique*, la représentation de soi à l'écran s'inscrit dans un cadre social qu'Howard Rheingold, (1993) appelle « communauté virtuelle ». Corolaire du développement technique des réseaux, la vie sociale en ligne émerge au début des années 90 aux Etats-Unis puis se propage au reste du monde, en fonction de la croissance de l'équipement des foyers. Envisageant la représentation interactive comme dispositif, nous avons rendu compte précédemment de l'importance de l'action et de l'expérience collective dans la construction de signification. Le recours aux travaux sur les communautés virtuelles, en sociologie et en sciences de l'information et de la communication, permet d'interroger la communauté virtuelle en elle-même (comment s'agence-t-elle ?), le rôle de l'artefact dans l'agencement communautaire (quelle en est la dimension culturelle ?) et les méthodes qui permettent d'observer les usages en ligne.

La déterritorialisation des communautés en question

Certains chercheurs insistent sur la spécificité de la vie sociale en ligne, et sur l'émergence de nouvelles formes de socialisation, tout comme Sconce, en historiographie, dont nous avons discuté des travaux dans l'*Approche sociotechnique*, démontre que l'instrumentation de la communication fait naître de nouvelles formes de présence et de lien social [Marcotte 2003, Latzko-Toth 2001 et 2005].

Avant d'évoquer les communautés virtuelles, définissons ce que nous entendons par communauté « réelle ». Il existe plusieurs manières d'appréhender la question : en considérant les critères comportementaux ou les critères affectifs. G. Hillery distingue trois aspects comportementaux : « l'interaction sociale », « un secteur géographique », « des relations communautaires particulières » [Hillery 1955 : 111-123]. Pour Hillery, la communauté se définit par une économie relationnelle inscrite dans un territoire. Granovetter se penche plus précisément sur la relation sociale dont il distingue quatre facteurs principaux [Granovetter 1973] : la durée de la relation, l'attachement et l'implication émotionnelle, le niveau d'intimité et

l'ampleur de la réciprocité. Granovetter appréhende, en sus de la quantité d'information échangée, sa qualité : il considère la dimension affective.

Quant à Barry Wellman, Peter Carrington et Alan Hall, ils définissent, outre la « communauté sauvée » et la « communauté perdue », la « communauté libérée ». La « communauté libérée » se réfère aux communautés basées sur des intérêts communs¹⁰¹. Dans celle-ci, la proximité géographique n'est plus nécessaire car la technologie permet aux relations primaires de se développer et de se maintenir par-delà de plus larges espaces géographiques.

Les communautés virtuelles, à la différence des communautés « réelles », ne dépendent pas de la proximité géographique. Elles s'agencent sur un second territoire, artefactuel, qui se superpose au territoire géographique. Dans le développement de la vie sociale en ligne, nous avons vu que les besoins humains de communication ont donné naissance aux premiers réseaux (entre des universités), et que le réseau, une fois étendu au grand public, a produit de nouvelles formes de relations sociales. Des personnes qui ne se sont jamais rencontrées communiquent. Ces formes de présence impliquent donc une reconfiguration du lien social, dans le virtuel, mais aussi du lien *IRL*.

Des communautés réelles aux communautés virtuelles

H. Rheingold transfère les recherches sur les communautés au virtuel :

« Les communautés virtuelles sont des regroupements socioculturels qui émergent du réseau lorsqu'un nombre suffisant d'individus participent à ces discussions publiques pendant assez de temps en y mettant suffisamment de cœur pour que des réseaux de relations humaines se tissent au sein du cyberspace » [Rheingold 1993].

Les critères qui définissent la communauté sont point par point semblables aux aspects dégagés par Hillery, tandis que le « suffisamment de cœur » rappelle la définition de Granovetter. Pour J. Fernback et B. Thompson [Fernback & Thompson 1995], « les rapports sociaux dans le cyberspace se forgent par un contact répété dans un endroit symboliquement limité » : ils transfèrent la question de l'affect (« en y mettant suffisamment de cœur ») à la question de la répétition du geste (« un contact répété »). D'autres chercheurs définissent en

¹⁰¹ Wellman donne un exemple d'un nouveau genre de *communauté libérée* : la communauté personnelle. Dans une celle-ci, l'intérêt individuel sert de base au réseau social [Wellman 1996, cité par Hébrard 2001].

outre le virtuel comme un espace commun partagé [Stone 1991 ; Schuler 1994 cités par C. Hébrard (2001)], endroit physique, mental et émotif.

Dans son mémoire consacré au *village 3D* (2001), Christophe Hébrard, reprenant ces divers critères, distingue six aspects propres au virtuel :

- 1) *Des relations choisies* : les acteurs font des choix conscients et individuels qui les regroupent par centre d'intérêts et par affinités.
- 2) *Niveau minimum d'interactivité* et donc d'interaction sociale
- 3) *Communication synchrone* : le dialogue en temps réel permet aux intervenants de développer des relations vivantes.
- 4) *Diversité de participants* : cf. H. Rheingold « lorsqu'un nombre suffisant participe à des discussions ».
- 5) *Un niveau minimum d'adhésion et de participation soutenue*
- 6) *Un « espace » commun partagé*

Cependant, on peut objecter que l'interactivité n'est pas une condition pertinente. En effet, des espaces « interactifs » peuvent ne pas être habités par des communautés virtuelles ; la communication « synchronique » n'est pas non plus un critère pertinent du fait qu'il existe également des communautés qui s'agencent par échanges asynchrones [Latzko-Thoth 2005]-songeons seulement au courrier électronique. Les autres critères (diversité, espace partagé, adhésion soutenue) ne sont pas spécifiques au virtuel.

Certes, l'ensemble de ces critères permet d'affirmer, pour un sociologue, qu'il y a communauté, mais ces définitions sont insuffisantes pour une analyse sémiotique.

Nous retiendrons de ces recherches quatre caractéristiques, que nous classons par ordre d'importance en regard de la dimension « virtuelle » de la communauté :

- 1) Une interaction répétée (l'actualisation de la manifestation de soi est la condition de la relation interpersonnelle) – en place de la durée qui s'évalue dans la répétition du geste d'actualisation
- 2) Entre plusieurs participants (condition de la communauté)
- 3) Liés par des centres d'intérêts (facteur de mise en relation)
- 4) Dans un endroit symboliquement limité (cause et effet de la distinction des communautés entre elles)

Communauté et qualité du lien social

L'étude des communautés implique une dimension éthique : il s'agit bien d'étudier ce qui rassemble les êtres humains et par là-même la qualité de leur relation. Bien que le phénomène de rassemblement collectif soit incontestable, le nom de communauté pose le problème de l'analogie entre réel et virtuel: s'agit-il d'une simple métaphore ou est-il possible d'étendre cette analogie et considérer que les phénomènes de rapprochement collectif en ligne est un phénomène communautaire ?

Ainsi, pour certains, seule l'illusion¹⁰² de communauté pourrait être créée dans le cyberspace [Parks 1996]. Reposant sur l'anonymat, le lien social virtuel provoquerait un démembrement identitaire et une fracture de la personnalité nuisibles pour l'ensemble de la communauté *réelle*. Ces « pseudo-communautés » apporteraient une angoisse de solitude tout comme la télévision, gardant les gens captifs dans leur maison, capturés par leurs écrans et privés de tout contact physique [McClelland 1979 : 81-97].

Pour d'autres, elles pourraient répondre à une aspiration à la sincérité et à l'authenticité. Des relations personnalisées peuvent se construire [Parks 1996]. Les relations intersubjectives en ligne seraient plus facilement profondes [Catalfo 1993 : 169].

« [...]la communauté peut en effet exister dans le cyberspace, où les gens se rassemblent sur une terre commune pour partager le prosaïque et le profond, les petits faits et les grands événements qui sont inhérents à la vie d'une communauté. Et ces types de relations qui semblent souvent être difficile à obtenir dans le 'vrai monde', peuvent s'avérer être renforcées dans les communautés virtuelles » [Catalfo 1993 : 169].

H. Rheingold, qui porte la responsabilité historique de l'appellation par la publication de son ouvrage, n'est pas le dernier à envenimer les tenants éthiques de la comparaison. Il va jusqu'à affirmer que la volonté de créer des relations à long terme pourrait être l'une des motifs de l'engagement dans les communautés virtuelles. Ce phénomène serait apparu en résistance à la disparition progressive des lieux de rencontres publics. De la sorte, il présente le numérique, finalement, comme un nouveau territoire qui pourrait se substituer au réel. En effet, puisque les membres des communautés virtuelles partagent *techniquement* des centres intérêts, la

¹⁰² M. R. Parks et K. Floyd indiquent que d'autres analyses ont également remis en cause la capacité d'internet à créer des communautés. [Parks et Floyd 1996 : 87].

qualité de l'échange n'est-elle pas nécessairement plus attendue que dans les communautés réelles unies par la proximité géographique?

H. Rheingold admet cependant que la nature quelquefois inconsistante des ces dernières puisse empêcher ce type de relations de se développer. C. Hébrard résume cette réserve de Rheingold :

"Il est difficile de rompre avec une communauté *traditionnelle*, mais pour quitter une communauté virtuelle il suffit d'éteindre son ordinateur. Les communautés virtuelles peuvent donc être moins stables que les communautés *traditionnelles*." [Hébrard 2001]

Le concept de communauté virtuelle dans les années 90 a eu tendance à déplacer le questionnement du lien au débat de ce qui est mieux pour l'individu, considérant le virtuel comme une menace du réel ou une chance d'en compenser les imperfections.

Approches culturelles des usages en ligne

Les études culturelles défendent les formes culturelles émergeant dans des lieux et des milieux souvent négligés par une conception élitiste voire traditionnelle de la culture [Mattelart 1995 : 57-59]. De ce fait, l'étude des « formes sociales qui émergent en ligne¹⁰³ » [Jones 1997a : 9], dans les espaces de discussion ou les jeux massivement multijoueurs, intéressent tout particulièrement les chercheurs.

La *Cyberculture* stimule une approche pluridisciplinaire mêlant les approches de la sociologie de la connaissance et des sciences du langage. De nombreux courants préfixés en *cyber*¹⁰⁴ en reflètent le prisme disciplinaire, tels que la *cybersociologie* [Jones 1995], la *cyberpsychologie* [Suler 1996], la *cyberanthropologie* [Gingras 1996], ou encore l'anthropologie *cyberculturelle* [Lévy 1994,1997 ; Jones 1995a : 16].

« Le corps est le sujet central de la cyberculture. L'opposition entre chair pesante, inerte, peu adaptable, peu évolutive, et le cyberspace, lieu virtuel où toutes les technologies sont possibles et où le corps est désincarné est même l'un des dualismes fondamentaux du cyberpunk. » [Grugier 2003 : 227]

¹⁰³ « emerging social formations online »

¹⁰⁴ Le préfixe *cyber-* est vulgarisé par Wiener dans *Cybernetics – or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948). Il entre ainsi dans la composition des néologismes. « cyborg », « cyberspace » (William Gibson), « cybernaute », « cyberpunk », « cyber-réalité ».

La *cyberanthropologie* est définie comme « s'intéress[ant] aux productions culturelles humaines naissant de l'utilisation des machines » [Gingras 1996]. Elle n'appréhende pas la distinction entre acteurs humains et machiniques, mais considère au contraire les relations symbiotiques (*cybernétiques*) entre ces deux catégories d'êtres, comme le manifeste l'expression *cyborg anthropology*.

« 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. » (Donna Haraway, *Manifeste Cyborg*)

Si le cyborg¹⁰⁵ n'avait pas été prétexte à tous les débordements imaginaires, il aurait pu être pour nous un concept intéressant. Nous n'en retiendrons que l'impact culturel sur la production artistique bien que cette référence soit aujourd'hui inconfortablement galvaudée. Cependant, si nous retenons le principe d'un être à mi-chemin entre technique, social et imaginaire, il convient bien à la perspective que nous avons engagée sur la représentation de soi à l'écran.

La charge symbolique développée dans l'aura du cyborg représente la face fantasmatique de notre objet, que nous nous efforçons de rabattre ou d'analyser comme objet, c'est-à-dire que nous nous efforçons de rabattre à une observation rationnelle du phénomène en enrichissant son approche d'une réflexion non stéréotypée. Nous nous dégageons également d'une approche culturelle de la représentation du cyborg : notre objet est la personne en tant qu'elle construit sa représentation personnelle dans le réseau technique, tandis que le cyborg en est une exacerbation imaginée.

L'ethnographie des usages en ligne nous a fourni les outils méthodologiques complémentaires à l'analyse sémiotique pragmatique intégrée. L'émergence de la forme finale d'une technique est un processus dynamique entre l'objet et ses utilisateurs [Perriault 1989].

¹⁰⁵ « Le cyborg, c'est donc l'humain « amplifié », au corps technologiquement modifié, capable, tant biologiquement que psychologiquement, de franchir des espaces intersidéraux infinis et de former les colonies du futur. C'est aussi et surtout le prototype du combattant modèle. Une entité purement masculine, concrétisant, au sens de la « concrétion » (le durcissement), toutes les valeurs masculines et machistes de la compétition : la loi du plus fort, la virilité à outrance, l'ubermensch, l'homme-machine infatigable, inépuisable, performant et conquérant. » [Grugier 2003 : 225]

L'expression « trajectoires d'usages » désigne les composantes du réseau personnel qui mobilisent des ressources cognitives chez les usagers dans leur appropriation progressive de la micro-informatique et d'Internet. Cette approche relève des logiques d'usages [Jouët 1993 et 2000 ; Perriault 1989] : elle cherche à fournir des descriptions du processus d'appropriation d'Internet dans une série de contextes spécifiques [Proulx 2004]. Elle étudie

« [...] les parcours singuliers que les individus empruntent à travers la constellation d'objets communicationnels passés, présents ou émergents qui leur sont offerts et qui constituent un environnement informationnel et cognitif privilégié dans l'élaboration de leurs pratiques d'information et de communication ». [Proulx 2000]

La signification de la représentation de soi à l'écran intéresse les recherches en sciences de l'information et de la communication, la sociologie, la psychologie, la littérature et bien sûr la sémiotique, c'est-à-dire une grande partie de la recherche en sciences humaines. Les termes de « signe », d' « indice-icône-symbole », caractéristiques, sont utilisés dans bon nombre de travaux qui ne se revendiquent pas spécialement d'une démarche sémiotique. En effet, comment analyser le dispositif communicationnel, les mécanismes psychiques, la manipulation du texte littéraire sans se préoccuper de la signification ?

2. *Le Soi de l'écran*

Dans la première partie de cet état de la recherche, l'évocation des travaux en sciences de la cognition, en sciences sociales et en sciences de la signification a permis de dresser un cadre d'approche de la représentation de l'utilisateur théorique.

Dans cette seconde partie, ce sont les travaux généraux ou appliqués que nous allons présenter. On peut distinguer deux domaines principaux dans la recherche sur le Soi de l'écran : le domaine de la production et le domaine de la réflexion herméneutique.

Le domaine de la production développe des réflexions et expérimentations visant à concevoir des produits répondant à des problématiques de production ou de rentabilité ou encore constituant des traces des usages à des fins administratives (identités numériques) ou commerciales (bases de données d'utilisateurs).

La représentation de l'utilisateur pour les éditeurs de jeu vidéo ou les sociétés de service multimédia coïncide avec la cible marketing du produit. Le marketing utilise les méthodes quantitatives pour créer des typologies de consommateurs et développer des modèles de rentabilité. Les débats sur la carte d'identité électronique¹⁰⁶ rejoignent ces préoccupations : conserver une trace des pratiques de l'utilisateur. La carte d'identité électronique¹⁰⁷ met à l'ordre du jour la question de la relation entre identité virtuelle et identité réelle. Des signes uniques et partagés par tous permettraient d'identifier avec la plus grande certitude chaque individu¹⁰⁸.

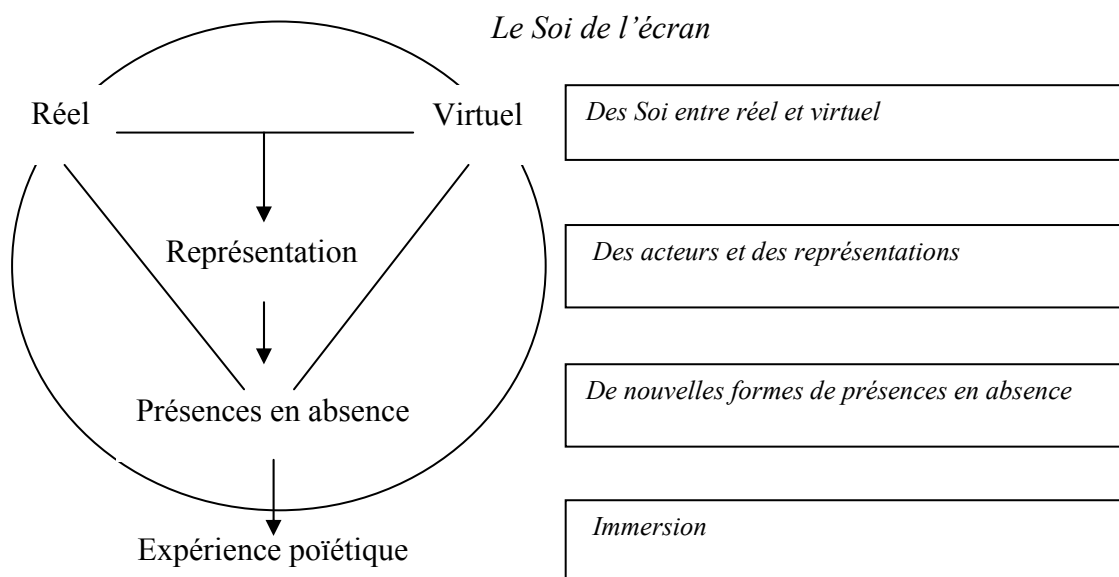
¹⁰⁶ Le groupe *Identités* de la *Fondation internet nouvelle génération (FING)* en 2005 travaille sur ce sujet.

¹⁰⁷ En France, ce programme a pour nom *INES (Identité nationale électronique sécurisée)*.

¹⁰⁸ En 1960, Eugène Schreider considérait que la topographie du système pileux, la couleur des cheveux, la pigmentation des yeux ne constituait pas des caractères « mesurables ». Aujourd'hui, aucun caractère ne semble *a priori* exclu. Les données biométriques¹⁰⁸ ne sont plus nécessairement anatomiques, la voix, le geste, l'odeur, la chaleur sont désormais aussi pris en compte et les photographies numérisées sont maintenant utilisées pour la reconnaissance faciale [Cabal 2003 : 13-25]. L'utilisation des procédés d'identification humaine a été longtemps cantonnée aux applications militaires et policières [Diaz 2000]. La biométrie est en passe d'être généralisée aux domaines de l'identité judiciaire (fichiers d'empreintes génétiques en voie d'extension) [Cabal 2003 : 64], de la gestion des titres délivrés par la puissance publique (sécurité sociale, permis de conduire, titres délivrés aux étrangers, contrôle des élections) [Cabal 2003 : 65-67] par la gestion des accès physiques ou logiques (empreintes digitales, contour de la main, reconnaissance faciale, empreinte digitale,

Les recherches herméneutiques portent sur l'objet en soi (avatar, soi de l'écran) ou les phénomènes sociaux corolaires, qui ont pour finalité de mieux comprendre ses mécanismes.

Même si la plupart de ces recherches ne portent pas spécifiquement sur une analyse des signes qui représentent l'utilisateur, leur connaissance permet de cerner les enjeux de son traitement depuis le début des années 90. Nous les avons regroupées sous quatre lignes de force directrices : réel/virtuel, acteur/représentation, présence/absence et immersion.



Remarque terminologique :

Nous utilisons l'expression de *Soi de l'écran* en titre de ce chapitre car elle figure la composante réflexive, psychologique ou éthique, qui est souvent attribuée à la *Représentation de soi*, et nous utiliserons ponctuellement d'autres expressions en fonction de leur emploi dans la recherche ; enfin, nous les récapitulerons dans le *Programme de recherche*, en argumentant la terminologie choisie.

iris [Cabal 2003 : 67-69]). Codes, mots de passe, numéros d'identification, cartes, signature numérique, défaillants, sont susceptibles d'être remplacés par les procédés biométriques [Cabal 2003 : 26-35, 46-53]. La sociologie des usages étudie ses usages non sécuritaires et les représentations sociales de l'automatisation de l'identification [Craipeau 2004].

2.1 Des Soi entre réel et virtuel

Démantèlement identitaire, guérison ?

Le *Soi de l'écran* est devenu un sujet de société avec le déploiement des outils communautaires et des jeux massivement multi-joueurs mais surtout des sites de rencontre. Depuis quelques années, l'abondance des émissions, publications et débats grand public sur l'identité en ligne répond au besoin social et éthique de mieux comprendre l'impact des nouvelles technologies sur l'homme. La presse grand public s'affole du démantèlement des identités et s'effraie de leur démultiplication sous le couvert de l'anonymat tout en alimentant la phobie sociale par la médiatisation de faits divers mettant en scène les doubles vies. Les *otakus*, adolescents japonais qui passent plusieurs heures par jour dans des univers fictifs et considèrent la vie hors ligne comme secondaire, sont érigés en emblème. *Ville glauque, ville désenchantée, perte de l'identité*, telle était encore, en 2007, la ligne directrice d'un colloque sur le réel et le virtuel qui s'adressait au grand public au centre culturel français de Milan. Le numérique impressionne de par sa population massive et désincarnée. Les médias de masse alimentent la phobie sociale des médias interactifs.

Certaines recherches nuancent le point de vue diabolisant tout en pointant les risques. Pour Jauréguiberry, la construction d'un *Soi virtuel* pourrait être une façon d'échapper à la dépression. L'individu « manipulateur de soi » peut avoir un rapport instrumental avec lui-même mais aussi avec ses interlocuteurs en les transformant en agents de satisfaction [Jauréguiberry 2000 : 142-143]. Bien et mal se côtoient dans ces univers séparés. Le *Soi de l'écran* serait le symptôme d'un mal sociétal plus profond. Les « cyber-nous communautaires » peuvent être le lieu de socialisation des fantasmes et perversions « les plus saugrenues » par la rencontre d'autres individus les partageant. Il peut aussi avoir des vertus positives de construction [Jauréguiberry 2000 : 147-8].

Dans les années 90, les logiciels ont été utilisés en sciences de l'éducation comme des outils privilégiés pour la pédagogie expérimentale. Leur valeur éducative dépend de la capacité du programme à provoquer la décentration du spectateur, notamment par le dispositif d'énonciation et ses instances de polyphonie [Peraya 1999 :5].

De son côté, la psychologie (psychanalyse ou psychologie expérimentale) effectue des expérimentations pour soigner par le virtuel. Les dispositifs d'écriture¹⁰⁹ peuvent être utilisés dans le cadre d'ateliers d'écriture ou de psychothérapies [Brackelaire 1999] comme cadres d'actualisation de l'épreuve identitaire [Klein 1999]. Le jeu vidéo peut « guérir par le virtuel » [Stora 2005], la simulation peut guérir certaines phobies (Hopital Marmottan). Stimulant l'élaboration verbale, le dispositif stimule la construction identitaire et *autopoïétique* [Klein 1996, 1999].

Dans le cadre thérapeutique ou pédagogique, la pratique est généralement encadrée, mais l'encadrement n'est pas une condition nécessaire. Dans un cadre professionnel, la présentation de pages personnelles stimulerait la coopération [Bickmore 1998]. Pour Jauréguiberry, la construction d'un *Soi virtuel* pourrait être une façon d'échapper à la dépression. Néanmoins, les pratiques non encadrées peuvent conduire à des versants néfastes. L'individu « manipulateur de soi » peut avoir un rapport instrumental avec lui-même mais aussi avec ses interlocuteurs en les transformant en agents de satisfaction [Jauréguiberry 2000 : 142-143]. Le *Soi* de l'écran serait le symptôme d'un mal sociétal plus profond.

« La manipulation de soi dans Internet nous parle de la souffrance ou de la difficulté de l'individu contemporain à être un sujet capable de relever le défi de la gestion de son identité. » [Jauréguiberry 2000 : 149]

A la fois actes créatifs et *drogues du moi* [Jauréguiberry 2000 : 139-140, 142-5, 149], les *Soi de l'écran* courent le risque de rendre le *Moi* incertain, en remettant en question les fondements mêmes de sa construction. L'internaute expérimente de nouveaux *Soi* sans risque de sanction « parce que ces rôles ne peuvent pas être réellement joués dans la société qu'ils le sont virtuellement dans Internet » [Jauréguiberry 2000 : 139]. Ces *Soi* virtuels réaliseraient des désirs ou des pulsions que la vie réelle ne permettrait pas d'expérimenter.

La question est peut-être de savoir dans quelle mesure, chez l'être humain en général, la liberté engendre la désagrégation ou la création de soi. Au-delà, cette question revient à se demander si la représentation peut stimuler la réflexivité.

¹⁰⁹ L'expression *dispositifs d'écriture* réfère généralement aux dispositifs biographiques (page personnelle, blog). Elle ne réfère généralement pas à la messagerie instantanée ni aux forums.

Identités versus fiction ?

Selon un *a priori* propre au domaine du jeu, le joueur tiendrait des rôles imaginaires tandis que dans les forums de discussion ou les IRC, l'utilisateur serait anonyme. Or, Verville et Lafrance analysant le comportement des usagers d'un chat montre que les usagers jouent avec les représentations sociales. Les internautes utilisent même souvent pour se représenter des images de stars médiatiques.

« Se glissant dans la peau d'une personnalité célèbre qui jouit de la faveur populaire — surtout en ce qui a trait à ses attributs physiques — les participants tentent de séduire et d'attirer l'attention de leur auditoire. [...] [L'échange] est d'autant plus réussi que le narrateur connaît les personnages et le langage des médias de masse.» [Verville 1999 : 194]

D'un autre côté, l'exemple des sites familiaux montre que le virtuel peut rassembler des personnes qui ne peuvent se voir régulièrement [Carmagnat 2000, 2005 ; Deville 2002]. A priori, dans ces cas de figure, les personnes se connaissant au préalable, leur comportement est plutôt déterminé par le rôle social réel joué dans la sphère familiale.

Il semble donc que les frontières de l'identité dans le jeu et dans la communication ne soient pas nettes et ni tranchées. Ainsi, lorsqu'il joue, le joueur de jeux vidéo mobiliserait trois pôles identitaires [Grellier 2007]

- ▶ son identité sociale continue et permanente
- ▶ son identité de joueur (« individu-joueur »)
- ▶ son identité dans le jeu (« individu-héros »)

Un jeu d'échecs en ligne peut être utilisé à la fois pour jouer et pour rencontrer d'autres joueurs passionnés. Identité sociale, dans le jeu et identité du personnage seraient trois pôles identitaires qui ne s'excluent pas l'un et l'autre, comme le pense Sherry Turkle [Turkle 1997].

PROJECTION.<<<.....>>>.**IDENTIFICATION**
Personnage à forte définition.....Personnage à faible définition.....Vue subjective
Vue à la 3ème personne.....Vue en 3D isométrique.....Vue à la 1ère personne
Type *Tomb Raider*.....Type *Diablo*.....Type *Half-life*

Figure 20 Schéma Projection-identification [Grellier 2007]

Des recherches se dégagent de l'impasse théorique de la ressemblance entre la personne et sa représentation, et essaient de comprendre ce que signifie de créer un « moi » électronique et pourquoi les utilisateurs sont motivés à le faire [Bickmore 1998, Leary 1996]. La plupart aiment s'identifier à leur représentation [Andre 1996] et utiliser plusieurs représentations d'eux-mêmes qu'ils jugent adéquates aux différents rôles qu'ils incarnent à l'écran [Bickmore 1998]. Les entretiens que nous avons conduits le confirment. Le décalage de l'identité sociale à l'identité virtuelle commence par le choix d'un surnom [Bechar-Israeli 1995]. Ce n'est pas le propre du virtuel, mais nous montrerons dans *Phanérologie morphosyntaxique* que le choix de ce surnom embrayage tout un dispositif de translation du soi réel au soi de la représentation.

Réel et virtuel

Des recherches soulignent la contradiction, voire l'incompatibilité des identités¹¹⁰ produites par l'usager sur la toile et dans le réel. Cette question de l'incohérence identitaire se pose vis-à-vis de soi et vis-à-vis de l'Autre en tant qu'il est une représentation. En effet, puisque certaines communautés virtuelles sont liées par des liens d'affection et de fréquentation assidue¹¹¹, il est tout naturel que se pose la question de savoir à qui l'internaute accorde son attention. Pastinelli (1999) affirme qu'«il faut qu'une rencontre de visu soit possible, sans quoi les internautes trouvent peu d'intérêt à s'investir dans l'interaction ». Ce faisant, il fonde son raisonnement sur l'*a priori* que la qualité du lien communautaire ne peut se vérifier que par la rencontre effective entre les personnes.

«Les interactions sur IRC ne sont pas une fin en elles-mêmes : elles ne sont qu'un moyen utilisé pour parvenir à une sociabilité réelle, par opposition à la sociabilité dite virtuelle qui demeure confinée au non-espace qu'est l'IRC» [Pastinelli 1999 : 57-58].

Or, les nouvelles formes de sociabilité émergeant, on pourrait penser que cette finalité puisse facilement être dépassée par l'intérêt de la relation en elle-même, les usagers se familiarisant aux relations distantes.

¹¹⁰ Dans le jeu tout comme dans la communication [Turkle 1995: 268, Jauréguiberry 2000].

¹¹¹ Ce facteur serait plus prononcé dans les communautés virtuelles que dans les communautés réelles. L'enjeu de son examen est donc d'autant plus prégnant. Cf. Sous-chapitre *La vie sociale en ligne, Les communautés virtuelles*.

Le recours à la notion de représentation permet de dépasser la dichotomie des identités falsifiées et des identités réelles.

Identité réelle/identité virtuelle, destinataire indifférencié/non identique à sa représentation : ces questions se fondent sur l'*a priori* selon lequel le « vrai » se trouverait en le corps, en la relation en face-à-face. L'appellation de *coprésence* pour désigner la communication entre deux sujets *présents physiquement* l'un à l'autre, elle-même *manifeste* cet *a priori*.

Du point de vue sémiotique, si l'on considère la signification telle qu'elle est appréhendée par un être humain, on peut dire que le *vrai* n'existe pas et qu'il n'existe que des représentations : tout sujet interprète, quelle que soit la nature de l'objet perçu. D'emblée, la question du réel et du virtuel s'invalide d'elle-même en théorie. Par contre, il est intéressant, du point de vue culturel, de considérer l'identité comme croyance et mise en scène de soi, (cf. les recherches anglophones) ou comme d'autres Ego imprégnés de « leur comportement, leur langage, leur façon de penser. » [Perriault 1989 : 203].

2.2 Des acteurs et des représentations

« L'anonymat total ne permet pas de s'inscrire efficacement dans un réseau relationnel. Progressivement, une image de la personne finit par s'installer, une réputation, dessinant une trajectoire de vie qui fait sens. » [Kaufman 2004]

Entre théâtralisation et opération stratégique

Tout un pan de la recherche, notamment anglophone, aborde la question du Soi de l'écran sous l'angle de la théâtralisation. Cette différence entre les recherches anglophones et francophones tient sans doute au verbe *to perform* et à ses dérivés qui expriment à la fois la présentation de soi, le fait de jouer un rôle et de se mettre en scène. De ce fait, les recherches anglophones appréhendent très naturellement la dimension performative du signe que nous avons soulignée comme étant essentielle : *performative space* [Tronstad 2001], *drama* [Larson 1996 :102], *theater of verbal flamboyance* [Herz 1995 : 4] sont des expressions qui insistent sur la présentation de soi en ligne comme mise en scène.

Les recherches francophones semblent généralement moins ciblées sur la dimension de mise en scène et s'inscrivent quant à elles dans une logique de l'usage ou dans un cadre cognitif.

Recherche anglophone et francophone se rejoignent en l'étude de l'identité comme stratégie : un *modus operandi* [Plotz 1996], *the most virulent contest on-line* [Plotz 1996: 183]. Il s'agit alors d'étudier la production de normes, de règles, de détournements et de tactiques [De Certeau 1990], la mise en place de la vraisemblance [Verville 1999], les effets du *grief play*¹¹² [Chek 2004], en insistant plus ou moins sur la mise en scène et l'intentionnalité.

Ces recherches, dépassant la dichotomie falsifié-virtuel, engagent une réflexion sur l'identité comme représentation. Représentation ou mise en scène, *les signes sont mis pour des usagers et présentés dans le cadre de l'écran*, engendrant un agencement instrumenté de la situation de communication. Les formulations identitaires s'articulent aux dispositifs de médiation [Brackelaire 1999].

¹¹² "Grief play in Massively Multi-player Online Role-Playing Games (MMORPGs) refers to play styles where a player intentionally disrupts the gaming experience of other players." [Chek 2004]

Le destinataire, cet *Autre* de l'écran

Au centre du paysage du Soi de l'écran se pose la question de la cohabitation du sujet et de l'Autre, car produire une forme d'identité, c'est produire une différenciation. Créer une représentation de soi, construire son identité, reviennent à faire le choix de critères qui distinguent l'individu. C'est en rencontrant des représentations d'autres usagers que le sujet apprend peu à peu à se caractériser et définir ce qui fait de lui un individu.

Poser la question du destinataire, cet *Autre* de l'écran, absent, est une autre manière d'envisager la présentation de soi : comme nous l'avons remarqué dans l'approche conceptuelle, le destinataire des représentations agissantes est souvent indéterminé ou déterminé par le contexte de manifestation du message (telle l'inscription d'un nom et d'une date sur la feuille de bananier du chemin de Bras-Rouge dans les hauteurs du cirque de Cilaos sur l'île de La Réunion...). Néanmoins, en se penchant plus précisément sur cette question, on peut distinguer divers degrés d'indétermination, ainsi que des cas où le destinataire est bien déterminé. Les messages électroniques peuvent être envoyés à un destinataire bien identifié¹¹³ ; par contre, les listes de diffusion s'adressent à un grand nombre de destinataires dont certains sont inconnus. Dans les sites de rencontre¹¹⁴, le destinataire est pressenti, dans la messagerie instantanée, les usages montrent qu'il est connu à l'avance (que ce soit dans la vie réelle ou par une rencontre dans un autre *espace virtuel*). Du destinataire identifié et connu dans le réel à l'utilisateur paradigmatique, on pourrait distinguer de nombreux degrés d'indétermination.

Dans les pages personnelles (ou *homepages*)¹¹⁵, la question du destinataire a fait couler beaucoup d'encre : que sont ces journaux intimes livrés sur la place publique ? Pour

¹¹³ Ce destinataire est considéré comme bien identifié, qu'il soit une personne connue en présence ou qu'il soit une fonction (ex. : webmaster d'un site internet, directeur d'un organisme etc.) Nous développerons cette question en décrivant le pseudonyme et l'adresse e-mail dans *Phanérologie Morphosyntaxique*.

¹¹⁴ *Meetic* propose de définir, dans un onglet dédié, les caractéristiques physiques, sociales et psychologiques du futur élu. Le destinataire est donc déterminé par les critères qu'il remplit dans sa feuille de profil.

¹¹⁵ L'appellation *Homepages* est métonymique : elle désigne le site internet personnel par métonymie de la page d'accueil. En effet, les pages personnelles étaient souvent formées d'une seule page, sans doute, la plupart du temps pour des raisons techniques. L'appellation « journaux intimes en ligne » a maintenu quelques temps une ambiguïté tant auprès des visiteurs que des auteurs : est-ce une écriture intime ? Est-ce une exhibition de soi ? L'écriture

Annabelle Klein (1999), bien que l'on puisse y distinguer deux sortes de destinataires tout comme nous venons de le faire (un internaute paradigmatique ou des personnes connues), « le destinataire est généralement multiple et indifférencié. » Néanmoins, avec l'arrivée du web dynamique, le destinataire est déterminé par le fait de sa participation à l'écriture.¹¹⁶ Les blogs comportent une liste de lecteurs favoris, dont les noms renvoient à leur propre blog par lien hypertextuel : les pages personnelles dynamiques sont éminemment communautaires, et le destinataire, étant lui-même usager, se détermine symétriquement, avec les mêmes outils.

La seconde partie de cette thèse traitera centralement de cette question. Elle poursuivra ainsi les recherches initiées par Daniel Peraya, Jean-Pierre Meunier et Annabelle Klein. La question de l'enchevêtrement de soi et de l'autre dans le monde de la représentation virtuelle est centrale du point de vue pédagogique puisque comme nous l'avons déjà évoqué avec *les dispositifs interactifs*, l'interactivité intentionnelle est liée à la notion de décentration, facteur d'apprentissage, mais aussi, comme nous le montrons dans la seconde¹¹⁷ et troisième partie de la recherche, d'immersion.

Autonomie et réalisme

La question de l'autonomie de la représentation de l'utilisateur peut paraître un cas-limite du Soi de l'écran (comment un être autonome pourrait être un Soi ?), néanmoins une représentation figurée autonome peut être interprétée comme un autre usager, quand bien même ne le serait-elle pas. Par ailleurs, une œuvre d'art interactive comme *Le funambule* de Michel Le Bret met en scène un avatar semi-autonome que le visiteur-interacteur peut contrôler en partie. L'expérience d'interaction avec le dispositif consiste à comprendre dans

de ces *textes qui ne sont (normalement) pas faits pour être lus* s'est transformée en des formes de médiation de modes de vie, d'attitudes, de loisirs. Des blogs comme *Overblog* proposent même de classer les textes journaliers dans des dossiers thématiques de sorte à initier une classification et une mise en ordre des idées. Des blogs comme *Skyblog* se spécialisent dans la palette de tendances des 11-16 ans. Cf. *Stratégies d'automédiation dans Livejournal*.

¹¹⁶ Les pages personnelles non dynamiques comportent parfois un *livre d'or*, c'est-à-dire un forum dans lequel les visiteurs peuvent publier des réflexions personnelles. Dans les blogs, il n'y a pas de livre d'or mais les visiteurs publient des *commentaires* (appelés aussi *posts*) en dessous de chaque texte publié par l'auteur. Ce changement de configuration change aussi le contenu : les remarques publiées portent sur le contenu journalier plutôt que sur des remarques générales comme c'est le cas dans les livres d'or.

¹¹⁷ Notamment *Agencement des unités signifiantes*.

quelle mesure l'utilisateur maîtrise la représentation. L'analyse d'œuvres telles que celle-ci nécessite de se poser la question du programme comme altérité [Lavaud 2006].

Des recherches anglo-saxonnes en IHM (Interfaces Homme-Machine) autour du Xerox PARC étudient comment donner une autonomie à la représentation [Blumberg 1996, Loyall 1993, Maes 1990] pour créer des *agents autonomes* ou semi-autonomes *adaptés* (« *adaptive autonomous agents* ») [Maes 1990, Rieder 2003]. Les recherches sur les avatars et sur la visualisation des informations personnelles ont notamment pour finalité de produire des applications et personnalisées qui facilitent le travail¹¹⁸ et l'échange interpersonnel¹¹⁹.

Pour améliorer la qualité de l'échange intersubjectif, certains aspects sont tout particulièrement étudiés, tels que la vraisemblance et le réalisme de l'avatar¹²⁰ [Naveed 2005], l'expression faciale des émotions [Shiano 2004, Wallraven 2005, Cassel 2001], direction du regard [Vere 1990], ainsi que la synchronisation du discours, des expressions faciales et de la gestuelle corporelle [Vilhjalmsson 1997 ; Jehee 2002].

Ces recherches montrent que le réalisme mimétique n'est pas un critère efficient [Cunningham la qualité graphique est un facteur essentiel de la qualité relationnelle, et donc du lien communautaire en ligne. Or, comme nous l'exposons dans l'approche sociotechnique, la qualité graphique a évolué au rythme de l'équipement des foyers et donc en corrélation avec le développement des communautés virtuelles. On pourrait relativiser la portée de ces recherches en IHM en supposant que la qualité graphique favoriserait les conditions d'un attrait pour les mondes virtuels qui enclencherait lui-même un mouvement d'auto-confirmation.

¹¹⁸ Les connaissances peuvent être visualisées au moyen d'avatars semi-intelligents [Deray 2002]. Les *Document Avatars* sont des logiciels qui permettent de créer des représentations autonomes dans le cadre professionnel [Andre 1996, Noma 1995, Zellweger 1988, Bickmore 1998, 2006] voir le *Magic Lens System* [Stone 1994].

¹¹⁹ Comme nous l'avons relevé précédemment, les pages personnelles peuvent faciliter la collaboration dans le contexte professionnel.

¹²⁰ Une représentation anthropomorphique [Koda 1996] ou une photographie [Andre 1996] permet à l'utilisateur d'exprimer sa personnalité d'une façon directe. Les usagers de représentations anthropomorphiques induiraient la métaphorisation virtuelle d'un environnement de communication face à face: l'utilisation des mouvements, des expressions faciales, et des postures du corps ainsi que l'utilisation de canaux de conversation verbale [Thorisson 1996-1 ; 1996-2].

Remarquons que le *réalisme* ne correspond pas exactement à ce que l'on entend par *réalisme* en littérature par exemple : il ne s'agit pas de reproduire une réalité-*idem* (identique) fondée sur des recherches en biologie¹²¹, mais une réalité *typique*. Ces recherches parlent d'ailleurs de vraisemblance, de cohérence : le monde de la représentation est réaliste parce qu'il est vraisemblable, c'est-à-dire conforme à un schéma-squelette de la réalité, tandis que certaines informations sont gommées et remplacées.

« Cette propriété de réalisme ne signifie pas que le monde virtuel doive simuler le monde réel. Des mondes parfaitement imaginaires, tels les Univers d'Héroïc Fantasy comme ceux de World Of Warcraft peuvent présenter un réalisme permettant l'immersion. Cette propriété de réalisme est liée à la présence d'indices dans le paysage virtuel donnant au sujet l'illusion que le monde dans lequel son avatar évolue est un monde effectif. » [Virole 2003]

Ainsi, les recherches en informatique qui tendent vers un réalisme ou une autonomie de la représentation procèdent nécessairement par abstraction d'une observation du réel de sorte à le reproduire dans le programme. Le monde de l'écran est donc en tous points une mise en forme de la réalité, un médium de transmission qui révèle les représentations abstraites des usagers qui, par leur participation ou leur activité de production, le façonnent à l'image de leurs *allants de soi*¹²².

« La notion de *membre* fait référence aux compétences sociales spécifiques des personnes appartenant à un groupe. Ces compétences concernent le langage spécifique et les méthodes d'interaction qui y sont utilisés. Ces compétences désignent non seulement la capacité d'interpréter correctement les actes et les énonciations des autres membres dans leur référence au *sens commun* partagé par l'ensemble des membres, mais aussi la possibilité de produire de nouveaux actes et énonciations cohérents avec ce savoir-vivre partagé. Une bonne partie de ce dernier, constituant les *allants de soi* du groupe, reste inaperçu la plupart du temps. Les allants de soi peuvent être mis en évidence pendant l'interaction par la pratique du *breaching* ; celle-ci consiste en la production d'actes et/ou d'énonciations mettant en cause les allants de soi dont le rôle devient alors manifeste dans le cours même de l'interaction. » [Montenegro 1997]

¹²¹ La biologie elle-même fait l'objet d'une observation abstractive, par exemple dans la création de plantes virtuelles: pour être créées, elles doivent précédemment être modélisées sous forme d'un programme génératif.

¹²² L'*allant de soi* est une notion ethnométhodologique que nous avons déjà évoquée. Elle réfère aux consensus implicites de la communication.

2.3 De nouvelles formes de socialisation

Représentation des réseaux sociaux

L'informatique cherche à comprendre comment se développent les réseaux, et comment en proposer aux utilisateurs une représentation signifiante. Les recherches du MIT se poursuivent sur les représentations de l'utilisateur à ce sujet : études sur les réseaux sociaux ou *Networking*¹²³ [Turkle 1995, Boyd 2005(2)], sur l'identité sociale en ligne [Boyd 2005 (1)] ainsi que sur la visualisation des échanges en classe virtuelle [Ariyasu 2005].

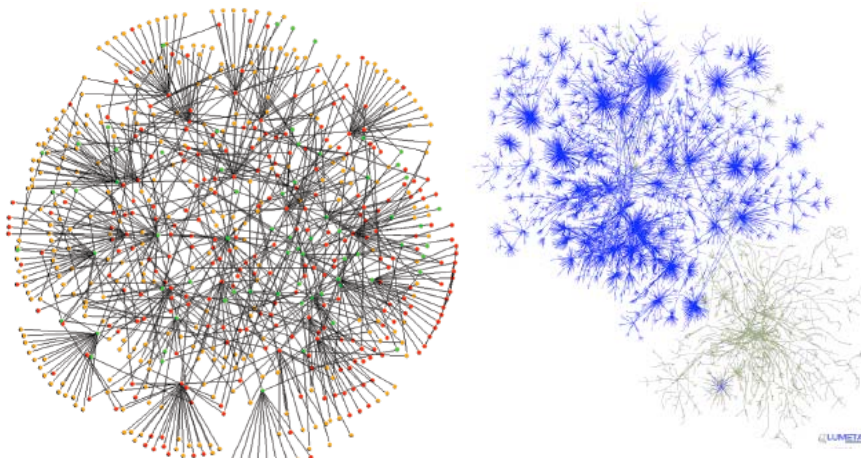


Figure 21 Visualisations du réseau des demandes de téléchargement dans Gnutella et du réseau intranet d'entreprise¹²⁴ [Lebhar 2005]

De nouvelles formes de communication de groupe sont questionnées : sites web, intranets, weblogs, messagerie instantanée, visioconférences, listes et forums de discussion [Proulx

¹²³ Les logiciels de *Networking* qui proposent une visualisation du réseau personnel et des contacts de chaque membre, donnent la possibilité de contacter les amis des amis. La théorie des Six degrés de séparation (*Six degrees of separation*, 1967) de Milgram qui avait lui-même repris les réflexions de l'écrivain hongrois Frigyes Karinthy est devenue un grand classique de la littérature sur la visualisation de réseaux sociaux. Selon cette théorie, toute personne fait partie du réseau de toute autre dans le monde par l'intermédiaire de 6 personnes au plus qui se connaissent, formant des réseaux du type « x1 est l'ami de x2 qui est l'ami de x3 etc. »

¹²⁴ Cette figure est issue d'une présentation de Lebhar (2005): Gnutella requests network (Nodes = computers, Edges = gnutella requests; intranet of a corporation (Nodes = computers, Edges = cables). [Lebhar 2005]

2005 : 291], sites familiaux¹²⁵. Ces nouvelles structures sociales associent les réseaux sociaux réels et les réseaux virtuels. Par exemple, dans les deux figures précédentes, les représentations de type points-liens (*nodes-edges*) montrent l'agencement des ordinateurs en réseau en fonction des demandes ou de la configuration technique. En supposant que chaque ordinateur représente une personne ou un groupe de personnes (si plusieurs personnes travaillent sur le même ordinateur), il serait possible d'observer abstractivement les centres d'intérêt communs entre les usagers dans le premier cas, et dans le second de la configuration spatiale des collaborateurs, d'observer abstractivement l'influence de la disposition spatiale sur l'échange d'informations. La visualisation permet donc non seulement de révéler graphiquement des notions abstraites par le traitement d'un grand nombre de données, comme le permet tout schéma issu du traitement de données quantitatives, mais surtout de produire des images de communautés virtuelles. Toutefois, l'inconvénient de ces représentations est qu'elles sont la plupart du temps trop complexes pour permettre une analyse fine.

Des mises en scène de représentations sociales

Au-delà de ces nouvelles façons d'agencer et de vivre les réseaux sociaux, les dispositifs de présentation de soi sont envisagés comme manifestant des identités sociales :

- ▀ homosexuelles [Bareille 2005],
- ▀ images de l'homme et de la femme [Van Zoonen 2002]
- ▀ attitude machiste [Vrooman 2002 :53],

Ou comme révélateurs de relations, dans le cadre d'entretiens compréhensifs :

- ▀ relations de couple [Le Douarin 2005]

Objets d'étude des représentations culturelles pour la recherche, les *Soi de l'écran* laissent entrevoir un monde de représentations mises en scène et interprétées comme telles. Certains usagers que nous avons interrogés témoignent d'un accroissement d'attrait pour la sociologie et les mécanismes sociaux, quand bien même n'aient-ils jamais été en situation de se pencher sur la question auparavant. Les usagers se disent stimulés dans la réflexion sociologique par l'observation des feuilles de profil des autres membres des communautés fréquentées, dans

¹²⁵ « Un site familial est un espace privé sur Internet accessible sur mot de passe sur lequel l'initiateur invite les personnes de sa famille dotées d'une connexion à Internet. Il s'agit de sortes de pages « personnelles » propres non pas à un individu mais à un groupe familial. » [Carmagnat 2004 :58]

lesquelles ils voient une vaste comédie humaine des apparences. On peut dès lors avancer que, mises en scène dans le cadre de représentations sociales, les représentations de soi à l'écran sont des outils de visualisation qui, mis à la disposition du grand public, incitent au développement d'une pensée analytique des rites sociaux d'interaction et des formes de présentation de soi.

Un pacte identitaire parfois nécessaire

Nous avons évoqué la question du réalisme et les débats sur le réel-virtuel en prenant la posture du chercheur en sémiotique qui ne considère le monde que comme représentation. Nous avons concédé cependant que l'étude du réalisme ou du réel pouvait être intéressante dans le cadre d'une approche culturelle, pour étudier justement la construction de ces représentations. Nous avons pris le parti de défendre, à rebours de certains chercheurs, que la rencontre réelle n'était pas nécessaire et que les usagers s'habitueraient à ces conversations distantes sans se soucier de savoir quelle est l'apparence ou l'attitude physiques de la personne derrière l'écran. Néanmoins, même en se plaçant dans cette posture, et en ne considérant que des personnes qui n'ont pas besoin de se rencontrer physiquement (c'est-à-dire hors les sites de rencontre) ressurgit tout de même une question qui a trait au réel, celle du genre de la personne.

Tout comme on pourrait imaginer qu'une personne discutant avec un collaborateur par messages électroniques dans le cadre du télétravail puisse se soucier de savoir s'il est conforme à l'idée qu'elle se fait d'un collaborateur, les usagers des mondes du « cybersexe » ou « sexe virtuel » se soucient de savoir si le genre prétendu de l'interlocuteur est bien conforme à la réalité [Vrooman 2002]. Or, en l'absence de preuve formelle de correspondance, les usagers sont bien obligés de convenir que leurs interlocuteurs sont tels qu'ils se décrivent. Cette affirmation mérite d'être nuancée : les usagers des chats en trois dimensions comme *Second Life*, dans lesquels des usagers se livrent à des expériences sexuelles collectives, témoignent d'un détachement de cette question de la correspondance de la représentation avec le réel. Par contre, les usagers des chats sexuels de type textuels (sans images), semblent tenir beaucoup à la véracité de cette information. Nous supposons donc que l'importance du rendu graphique est telle que l'image peut communiquer un *réalisme*

nécessaire à l'engagement relationnel, ou plutôt un caractère tangible nécessaire à son autonomie sémiotique.

Quelque chose qui tient du *pacte identitaire*, en référence au *pacte autobiographique* théorisé par Lejeune (1975) dans le cadre des écritures autobiographiques, se révèle par la mise en regard de ces points de vue. Le *pacte identitaire* est un pacte de croyance qui engage davantage les protagonistes de la situation de communication dans la mesure où l'échange s'actualise en fonction de l'adhésion à ce pacte. Il ne concerne pas seulement les écritures du soi mais toute forme de communication en absence : il est une condition d'adhésion au monde de la représentation, et nous conduit à finaliser notre présentation du Soi de l'écran en évoquant la question de l'expérience de soi.

2.4 Immersion et jouissance d'être un autre

La représentation de soi participe de la construction du réel. Le tout est de savoir en quoi il y participe. Francis Jauréguiberry pense que l'utilisateur peut s'enfermer dans le virtuel à cause de problèmes avec le réel social ou, à l'inverse, questionner le réel par le virtuel : « c'est parce que le virtuel autorise des expériences inédites et libère l'imagination que le réel en vient à être vécu différemment ou que de nouvelles exigences apparaissent. » [Jauréguiberry 2000 : 140]. Ces deux points de vue ne sont d'ailleurs pas incompatibles. Des témoins (que nous avons interrogés) racontent qu'eux-mêmes ou des personnes de leur connaissance sont revenus du virtuel plus forts : après une période d'immersion stimulée par des difficultés à vivre le monde social immédiat (dépression, rupture), ils sont sortis de cette *cure* plus forts et plus aptes à vivre le quotidien. Pour certains, il s'agit bien de prendre de la distance et de réfléchir. La jouissance d'être un autre correspondrait à la liberté d'incarner l'individu que l'on souhaiterait être dans une expérience autothérapeutique ou ontologique. Or, comme le démontre bien F. Jauréguiberry, chacun les vit et les opère à sa manière. De sorte à dépasser cette impasse, on peut déceler sous la question des identités en ligne et du soi de l'écran une autre question, celle de l'immersion : c'est bien l'immersion qui permet de confondre le monde de la représentation physique et le monde de la représentation virtuelle, immersion qui permet au sujet d'opérer son expérience autographique.

L'immersion est un concept utilisé en réalité virtuelle pour parler des dispositifs immersifs (c'est-à-dire dans lesquels l'utilisateur se perçoit comme physiquement immergé en le monde de la représentation). Par extension, le concept désigne dans les autres dispositifs la faculté du dispositif interactif à provoquer une impression d'immersion, une tension en le monde représenté. L'immersion est donc le produit d'un processus psychique cognitif dont les facteurs sont en cours d'élaboration. Dans le jeu vidéo, le psychologue Benoît Virole considère l'interactivité réflexe et la sensation de réalisme¹²⁶ ; or le réalisme dans le jeu ne correspond pas au "réalisme du réel" mais à une cohérence des éléments du monde

¹²⁶ L'avatar doit répondre aux commandes de jeu « avec une cinétique suffisamment rapide permettant un couplage rapide entre l'intention d'action et l'exécution » (nous retrouvons l'*interactivité-réflexe*). Il est nécessaire en outre que le joueur attribue un *réalisme* suffisant au monde virtuel (question qui recoupe la question du réalisme de l'avatar) [Virole 2007]

L'immersion est donc ce qui unifie la représentation de soi, les représentations de l'Autre et les représentations du monde.

Tout comme H. Sconce développe la notion de *liveness*, expérience de vie, L. Klastrup, qui étudie la poétique de l'expérience des mondes en ligne [Klastrup 2003] développe le concept de *worldness* (néologisme que l'on pourrait traduire par « expérience du monde ») comme « mesure des traits caractéristiques qui constituent l'expérience des mondes virtuels¹²⁷ ». Cette insistance sur l'expérience du monde ouvre à l'interprétation des mondes virtuels comme des œuvres totales et participatives. Les travaux de René Passeron sur l'expérience de création, ou la notion de ritournelle comme état précréatif, nous seront utiles dans la troisième partie de ce mémoire pour poursuivre notre analyse sémiotique de l'expérience, proche des notions utilisées par Sconce et Klastrup.

¹²⁷ « The concept of “worldness” as a measurement of the particular traits that constitute the experience of a virtual world » [Klastrup 2003: 100]

3. *Approches appliquées*

Dans ce troisième temps d'exposition de la recherche contemporaine, nous allons revenir à la construction de la méthodologie de sorte à trouver des pistes de construction des outils théoriques à la dimension appliquée de notre recherche.

Les représentations interactives ouvrent un vaste domaine de recherche en sémiologie et en sémiotique, disciplines qui, de par leurs outils d'analyse de la signification, pourraient notamment compléter les autres disciplines par une approche appliquée, en proposant des outils d'analyse précis des phénomènes.

Dans l'État de la recherche, nous avons retenu la pertinence des méthodes sémiotiques pragmatiques intégrée et étendue, mais aussi les insuffisances des méthodes étendues : la mise en abyme représentationnelle de notre objet est importante à prendre en compte, ce qui nécessite une approche des différents niveaux d'énonciation et de représentation. En sémiotique tout comme en esthétique ou en analyse littéraire, les chercheurs remarquent que leur discipline est insuffisante à rendre compte de la dimension sociale et cognitive du dispositif *artefactuel*.

« L'objectif est d'articuler l'espace sémiotique des textes avec l'espace mental du lecteur et l'espace social de la lecture. » [Béguin-Verbrugge 2003]

Par le recours aux théories de l'action située et de la cognition distribuée, nous avons aussi mis en évidence les courants de la recherche qui pourraient compléter les outils sémiotiques en vue des perspectives mentales ou cognitives et sociales.

Dans ce chapitre, nous allons donc revenir sur certains travaux, qui s'inscrivent dans la recherche appliquée, et qui nous ont été très utiles pour construire notre méthodologie. En outre, nous nous permettrons d'exposer ici les projets de recherche connexes auxquels nous avons participé, dans la mesure où nous y avons mis en place des protocoles méthodologiques d'évaluation des interfaces interactives et nous montrerons en quoi ils ont participé de la construction de cette présente recherche.

3.1 Perspectives appliquées

En complément des approches générales du Soi de l'écran, les travaux qui ont été le plus utiles sont les recherches appliquées qui traitent de la relation interpersonnelle (ce faisant, de la présentation de soi), de l'identité fictive ou réelle, de la dimension d'apprentissage permise par l'inscription de l'apprenant ou de l'utilisateur en le dispositif, et des usages créatifs associés.

- ▶ Des études portant sur les échanges interpersonnels : l'IRC, les *Play by mail*, les « palaces » [Suler 1996], les services sms affectifs ou encore le cybersexe.
- ▶ Des études portant sur les jeux massivement multi-joueurs ou MUDs [Latzko-Thoth 2000], MOO¹²⁸ [Haoyang 2005].
- ▶ Des études portant sur les dispositifs éducatifs : les logiciels éducatifs [Meunier & Peraya 2004], les classes virtuelles [Ariyasu 2005].
- ▶ Des études portant sur les écritures de soi dans les pages personnelles [Klein 1999, Deseilligny 2003], les pages personnelles à caractère sexuel¹²⁹ [Pailler 2005].
- ▶ La littérature en ligne [Bouchardon & al. 2007].

Ce qui unifie l'ensemble de ces études, menées en IHM, en sciences de l'information et de la communication, en sociologie, en ethnologie, en psychologie ou en études littéraires, est le caractère polymorphe des méthodes :

- ▶ Méthodes qualitatives : observation, entretiens, participation, entretien compréhensif, analyse d'interfaces
- ▶ Méthodes quantitatives : statistiques, visualisation
- ▶ Méthodes sémiotiques : observation, évaluation
- ▶ Méthodes ergonomiques et didactiques

¹²⁸ “A MOO is a text-based, multi-participant, user-extensible, object-oriented virtual environment in which users can interact with each other via the Internet polysynchronously (in synchronous and asynchronous time) and build meaningful artifacts.” [Haoyang 2005]

¹²⁹ « Une PPCS [Page Perso à Caractère Sexuel] est un site web que l'on réalise soi-même (on en est le webmaster), avec plus ou moins de maîtrise technique, et dont la principale fonction est de présenter le corps et la sexualité de son créateur, à l'aide de photographies variées, d'anecdotes et d'histoires personnelles, ainsi que de descriptions physiques très détaillées. » [Pailler 2004 : 276]

Nous les distinguons ici pour plus de clarté, mais dans les faits (dans la réalité supposée de l'expérimentation) elles se confondent, la sémiotique pragmatique intégrée se confondant pour la forme avec la documentation sociologique, l'analyse sémiotique pragmatique étendue étant proche de l'entretien sociologique.

Du côté de l'analyse des œuvres interactives, une partie des recherches s'effectue dans une dimension de recherche-crédation : les chercheurs créent des œuvres qu'ils prennent pour objet de recherche. Les propositions d'expériences interactives contribuent ainsi à la création de nouvelles esthétiques dont témoignent notamment en France les travaux de Jean-Louis Boissier, Jean-Pierre Balpe (2004), Edmond Couchot(1998) ou Philippe Bootz. Cette démarche de recherche-crédation nous a semblé tout à fait à propos pour notre sujet.

Dans un premier temps sont évoquées les recherches ethnographiques appliquées qui pourraient compléter l'approche sémiotique par une approche sociale, puis dans un second temps les méthodes linguistiques qui tendent à considérer le dispositif comme une structure discursive ouverte, et nous évoquerons pour finir les enjeux pédagogiques des analyses appliquées.

Les méthodes ethnographiques

L'anthropologie utilise quatre formes de production de données :

- ▶ l'observation participante (l'insertion prolongée de l'enquêteur dans le milieu de vie des enquêtés),
- ▶ l'entretien (les interactions discursives délibérément suscitées par le chercheur d'une manière plus ou moins directive),
- ▶ les procédés de recension (le recours à des dispositifs d'investigation systématique),
- ▶ la collecte de sources écrites.

Au sein des méthodes ethnologiques, l'observation participante en milieu numérique permet cette distanciation tant recherchée par l'ethnologue [Bareille 2005 ; Beaud & Weber 1998 : 51], qui jusqu'alors était enjoint « à la fois de garder ses distances et de pratiquer l'observation participante, le condamnant en somme à la schizophrénie. » [Augé 1986 cité par Bareille 2005]. De fait, immergé en contexte numérique, l'enquêteur est séparé de sa

représentation, de sorte qu'il peut déployer *a priori* plus facilement des outils intellectuels permettant la distanciation nécessaire au travail de repérage et d'analyse.

Les modalités d'enquête changent avec un objet dont la « virtualité » permet de questionner autrement la notion de communauté. Le psychologue John Suler, dans son étude pionnière sur les « palaces », a mis au point une méthodologie ethnographique fondée sur

- ▶ l'observation non intrusive,
- ▶ des questionnaires quantifiables,
- ▶ des entrevues structurées ou non structurées conduites
 - par courrier électronique,
 - par conversation en temps réel (chat),
 - par téléphone,
 - et/ou en face-à-face.

"The methods used in this research may include unobtrusive observation, participant-observation, quantifiable questionnaires, and structured and unstructured interviews conducted via e-mail, chat connections, phone, and/or face-to-face contact. Combining strategies is probably the most powerful approach. " [Suler 1996 cité par Latzko-Toth 2000.]

Dans son étude d'une communauté télématique, J. Jouët [Jouët 1989 : 51] propose une observation participante *mixte*, c'est-à-dire combinant « la consultation télématique » et l'assistance à des réunions *IRL* (*in real life* « dans la vraie vie »).

L'ethnométhodologie appliquée au domaine des dispositifs interactifs invite à préciser notamment les enjeux de l'observation participante. Nous reviendrons sur ce point dans le développement de notre méthodologie.

Une structure discursive ouverte

De l'image au texte, la conversation en ligne est une forme intermédiaire entre l'oral et l'écrit [Millard 1997]. Pour Hert, elle relève d'une « écriture quasi-orale : tournures orales, pas de relecture des messages envoyés, retour de l'analogique dans l'écriture (onomatopées, utilisation de caractères alphanumériques pour faire des dessins dans les signatures) pratiques d'inscriptions spatiales de type idéographiques (utilisation de capitales et de *smileys*), réponses rapides ou interactions en direct, importance de la dimension phatique, écriture collective

dans les forums électroniques, écritures synchrones (chat, *mud*), etc. » [Hert 1999 : 100]. C'est dire qu'elle ne peut être interprétée de la même manière que sont analysés isolément l'écrit ou l'oral – c'est-à-dire ni avec les mêmes outils de recueil de données ni de traitement de l'information. Tenant de l'écrit de par la prédominance du texte, elle tient de l'oral de par son impulsion, son rythme et son moindre degré de finalisation et d'exigence.

La signification se construit non pas seulement en prenant en compte les signes visibles en temps réel, mais, tout comme dans les relations en coprésence, le schéma-squelette de l'interlocuteur se construit. La représentation à l'écran n'est pas une simple structure textuelle discursive. En effet, la communication non-verbale porterait 60 à 90 % de l'information pour un message verbal émis [Leathers 1997]. Elle est un dispositif discursif *ouvert* incluant le non verbal. Mais comment analyser le non-verbal avec les outils d'analyse du langage verbal ?

Dans cette appréhension du *texte* interactif, dont la lecture et la découverte dépendent de la navigation du lecteur/auteur, les méthodes littéraires croisent les méthodes sociologiques. Un transfert de connaissances des microsociologies s'opère ainsi, vers une appréhension du langage comme acte de parole, en se rapprochant de l'analyse conversationnelle de type ethnographique.

Pour dresser les jalons d'approches nouvelles, des disciplines sont revisitées, comme la rhétorique, particulièrement appropriée du fait que, depuis l'antiquité, elle étudie l'association du geste, du son et du texte dans le discours [Vrooman 2002]. Transposée à l'étude de l'écran et jointe à des techniques de recueil quantitatif de données, elle permet l'étude des stratégies de présentation de soi en ligne – citons par exemple l'étude des séquences de comportement dont l'utilisateur a besoin pour transmettre son message [Blumberg 1995 ; Perlin 1995], mais aussi études de phénomènes de dramatisation¹³⁰ de la communication [Millard 1997]¹³¹.

¹³⁰ "Flames are like the dozens, dynamic public drama [that] creates a rhythm of attacks and responses" [Millard: 1997: 148]. "The performance is dynamic because it mimics an oral, call-and-response style of performative communication. One-liners seem to emulate that kind of oral tradition." [Millard: 1997]

¹³¹ Vrooman, à partir de statistiques de la liste de discussion alt.flame, étudie les occurrences de certains mots symptomatiques de l'agressivité, détermine comment une discussion s'enflamme et observe les conséquences sur les relations interpersonnelles.

Enjeux pédagogiques

Les enjeux pédagogiques de l'étude de la signification en contexte numérique sont importants.

Les nouvelles formes de lectures/écritures qui émergent en ligne nécessitent de nouveaux outils pour analyser les œuvres, mais également pour apprendre aux élèves à décrypter les images interactives [Vandendorpe 2003 ; Leu 2004 ; Coiro 2003; Kinzer 2003; Lankshear 2003; Smolin 2003 ; Vidal 2005] tout comme ils apprennent à décrypter la presse, le cinéma ou le texte littéraire. Il ne s'agit pas seulement de développer des outils d'analyse des ouvrages littéraires interactifs [Deseilligny 2003 ; Bouchardon 2003 ; Clément 1995], des œuvres interactives [Boissier 2004, Balpe 2000, Couchot 1998] ou de la poésie numérique [Bootz 2006], c'est-à-dire des genres « nobles », mais aussi des genres en voie de reconnaissance comme le jeu vidéo, le jeu massivement multi-joueur, ou encore les moteurs de recherche [Jansen 2000], les blogs [Deseilligny 2003].

Les activités de manipulation de représentations scriptovisuelles ont des implications dans le développement de la langue [Crystal 2001]. L'utilisation simultanée de plusieurs outils de communication change les pratiques d'écriture [Lewis 1999 ; King 2002; Kinzer 2003 (1) et (2)]. Il s'agit donc autant d'apprendre à lire mais aussi à écrire avec l'hypertexte et le jeu vidéo [Gee 2003, Prensky 2003] en les considérant comme des langages.

3.2 Contextes de recherche (cadres d'expérimentation)

La connaissance des structures de production et de conception s'est inscrite dans ce projet de recherche et l'a nourri, tant d'un point de vue méthodologique qu'analytique. Les recherches que nous avons conduites en préparation à cette thèse ont constitué autant de champs d'expérimentation qui ont fourni une grande partie des données exploitées ici, notamment en ce qui concerne la typologie comparative.

Durant la dernière année de rédaction de cette thèse, la cessation de toute activité de ce type a permis de réfléchir sur ces formes de production de connaissances à destination de la production, et de nous recentrer sur une approche herméneutique et pédagogique, lesquelles ne coïncident pas toujours avec les visées de la marchandisation.

Néanmoins, cette thèse s'inscrit bien dans une démarche de recherche-action, dans la mesure où j'ai contribué au réglage de la jouabilité de plusieurs jeux vidéo, à la conception d'une console de communication¹³². La collaboration avec des professionnels du milieu et mes activités associatives dans le domaine de la recherche et du jeu vidéo ont influé finalement sur mon objet. Mes activités de recherche ont donc un fondement réellement appliqué et expérimental d'autant plus qu'elles sont nées de problématiques de conception et d'évaluation en contexte de production.

Sans aller jusqu'à évoquer dans les moindres détails les formes d'influence de mes activités sur mon objet, cette partie expose les contextes de recherche en dégagant les apports à la présente recherche : mes activités de recherche en entreprise (comme chargée d'études, consultante ou coordinatrice de recherche), tout autant que mes activités associatives de valorisation de la recherche ont participé à l'ancrage de cette recherche-action.

¹³² La console *Tiwiw* a été lancée en 2007.

Les plaisirs du joueur de jeux vidéo

► *Contexte et enjeux de ma participation*

En 2001, en tant que *chargée d'étude* « *Gameplay* » *Jeu vidéo*¹³³ auprès de l'éditeur de jeu vidéo français *Ubi Soft*, j'ai conduit des recherches méthodologiques pour l'évaluation de la jouabilité dans les jeux vidéo en cours de production. Il s'agissait de mettre en place des protocoles d'évaluation qui serviraient au département consacré à la recherche (*Games lab*), qui venait d'être mis en place.

► *Recherches conduites : théoriques et expérimentales*

Une partie de mon travail (théorique) a consisté à rassembler des témoignages de game designers et chefs de projets sur les évaluations qui avaient été menées précédemment (sans être mises en commun jusqu'alors) pour tenir compte de ces expériences dans la conduite de mes propres évaluations. Ces témoignages ont été intégrés à mon propos théorique dans *Les plaisirs du joueur de jeu vidéo*. Le *Games Lab* souhaitait ainsi commencer à constituer une base d'études et de documentation pour informer les concepteurs et les chefs de produits.

► *Apports méthodologiques*

Les études (expérimentales) que j'ai conduites sur les jeux vidéo en cours de développement avaient pour objectif de prévenir le plus en amont possible du planning de production les erreurs de jouabilité, de sorte que les modifications soient intégrées au plus tôt. Le *Games Lab*¹³⁴ postulait alors que la jouabilité était associée au plaisir du joueur, et que le contraire du

¹³³ Dans le cadre du stage de DESS *Sciences et technologies des médiations de la culture et des savoirs* de l'Université Paris I Panthéon Sorbonne, dirigé par Bernard Darras.

¹³⁴ Ma recherche sur *Evil Twin* était encadrée par Jean-Bernard Jacon, chef de produit d'Evil Twin concernant les aspects de production et par Sophie Rouquette, responsable du *Games Lab*, concernant les aspects méthodologiques. Les entretiens se sont déroulés dans un local dédié, séparé de l'entreprise.

Les testeurs ont été recrutés par une agence spécialisée dans le recrutement de testeurs de produits commerciaux (ce qui impliquait un biais méthodologique important : les joueurs ne correspondaient pas à un panel représentatif de la cible du jeu comme nous l'aurions souhaité et allaient jusqu'à mentir concernant leur expérience pour « décrocher » la session de test chez cet éditeur prestigieux. Ce sont bien les méthodes de recrutement pratiquées dans les organismes qui constituaient le cœur de ce biais méthodologique, suite à quoi le *Games Lab* a envisagé de développer son propre dispositif de recrutement).

Certaines sessions se déroulaient en présence des Game designers de la société de développement du jeu (le développement de ce jeu a été conduit en externe), *In Utero* qui pouvaient ainsi prendre la mesure directement de l'expérience du joueur. Malgré ces avantages, la présence d'un game designer faussait trop les entretiens, car ce métier, chez

plaisir, c'est-à-dire la frustration, devait être décelée afin d'en supprimer les causes. Outre les résultats immédiats et opérationnels des évaluations expérimentales, les observations et entretiens qualitatifs menés avec une cinquantaine de joueurs (débutants, confirmés, hardcore gamers) en situation de jeu (en cours de développement : *Evil twin*, *Rayman M*, *Donald PK*, *Largo Winch*) ont montré:

- Les témoignages oraux¹³⁵ recueillis pendant les sessions d'observation en situation de jeu (évaluations *gameplay*) ou les entretiens collectifs après les sessions de jeu (concernant l'expérience subjective du jeu *focus groupes* « jouabilité, plaisir, frustration ») ne fournissaient pas des données assez précises pour la production.
- Une observation quantifiée (temps, actions effectuées, erreurs de parcours) permettaient d'obtenir des résultats plus solides sur la progression du niveau de difficulté et sur la prise en main de la manette ou du clavier pour déplacer son personnage. Nous avons distingué deux méthodes d'évaluation des *contrôles* et du *gameplay*.

■ *Apports pour cette thèse*

Cette recherche m'a permis d'appréhender le jeu vidéo comme un objet de recherche analytique à part entière et de prendre la mesure du manque flagrant de communication entre

beaucoup de joueurs, incarne un rêve – que l'on pourrait comparer à celui d'être écrivain, d'être peintre: pour les joueurs le *game designer* est celui qui *crée et invente* les jeux vidéo, alors que dans la réalité du métier, il est celui qui développe ce que le *chief designer* ou directeur artistique a préalablement conçu en fonction du scénario produit par une tierce personne. Cette représentation du métier de game designer n'est pas une naïveté mais le reflet des structures de développement des premiers jeux, souvent conçus et développés par les mêmes personnes hors du contexte professionnel. Les game designers, de leur côté, ne se privaient pas du plaisir de faire miroiter ces fantasmes, de sorte que les entretiens et observations tendaient à dériver, quelque soit le *game designer* invité à observer.

¹³⁵ Compte tenu de la dimension exploratoire des méthodes, plusieurs techniques ont été expérimentées, dont nous évoquerons certaines dans le sous-chapitre traitant de la méthodologie. La méthode retenue a été d'inviter le joueur à jouer la carte, en lui présentant le contexte diégétique et de l'inviter à faire part spontanément de ses réflexions. L'observateur se place derrière le joueur ou à côté, cette deuxième situation favorisant la quantité de témoignages mais exacerbant les biais méthodologiques de l'analyse de la jouabilité, qui était prioritaire dans le cadre de ces évaluations.

la recherche universitaire et la recherche en contexte de production¹³⁶. Il faut dire qu'à cette époque, avec les méthodes d'investigation de la documentation qui étaient les miennes, les travaux disponibles sur le jeu vidéo étaient écrits de la main de game designers. La recherche universitaire française sur le sujet, dont j'ai alors découvert les premiers articles en consultant le site internet du séminaire *Action sur l'image* de Jean-Louis Weissberg, était inaccessible aux professionnels du domaine de par la terminologie, les méthodes déployées et les visées herméneutiques qui n'étaient pas perçues comme opérationnelles par les professionnels. J'ai moi-même eu beaucoup de mal à me plier aux exigences de lisibilité et de simplification que requiert la lecture par des professionnels débordés par l'action, qui ne peuvent consacrer le temps nécessaire à la spéculation théorique qu'ils considèrent de ce fait même comme une perte de temps.

Au cours de ces recherches, j'ai examiné l'hypothèse selon laquelle l'identification au personnage de jeu est un moteur d'immersion – et donc source de plaisir. Or, en observant les joueurs, il semblait bien que l'avatar n'était pas primordial, comme on aurait pu s'y attendre. Certes, le fait que le personnage soit beau, d'un caractère attachant (comme Cyprien, le héros d'*Evil Twin*), inscrit dans une diégèse qui dépasse le cadre du jeu (Rayman, Donald, Largo Winch), était un facteur positif, néanmoins, j'ai remarqué que les joueurs, qui convenaient de ces points positifs, ne comprenaient souvent pas l'histoire du personnage ni même les enjeux de la quête : l'intérêt pour le personnage en lui-même me semblait rester superficiel. Il leur suffisait d'identifier instinctivement les endroits où les développeurs avaient mis les objets pour se satisfaire d'avoir franchi l'obstacle.

Si certains étaient avides de terminer le plus vite possible les séquences de jeu évaluées, d'autres, plus sensibles peut-être à la dimension réflexive de leur témoignage, prenaient le temps d'explorer les cartes en les commentant. Observant ces errances jouissives des joueurs, il me semblait que les joueurs *se prenaient au jeu*, mais qu'il leur importait peu, finalement, de savoir si leur histoire était la bonne, tant qu'ils n'étaient pas confrontés à une énigme qui en nécessitait la prise de connaissance.

¹³⁶ Ainsi, choisissant d'assumer l'approche participante et la dimension de recherche-action, nous avons considéré qu'elles faisaient partie des moyens que nous avons déployés pour construire notre recherche.

Cette fermeture de la piste de l'« identification à » me conduisit donc à une piste de l'appréhension du « vivre en », c'est-à-dire de l'expérience ludique, en considérant l'avatar, c'est à dire la représentation de l'utilisateur, non pas comme *objet d'identification* mais comme *médium d'une expérience personnelle*.

Voyage dans les mondes persistants (Wanadoo Editions)

► **Contexte et enjeux de ma participation**

L'étude *Voyage dans les mondes persistants*, commanditée par le Ministère de la Culture, en 2002, avait pour finalité de faire un état des lieux sur les mondes persistants en ligne (jeux massifs et persistants). En tant que coordinatrice de recherche, j'ai proposé de les mettre en perspective avec les outils de communication, afin d'en saisir les évolutions potentielles sur le marché des jeux vidéos et de la communication.

► **Apports méthodologiques**

Les MMORPG *Ultima Online*, *Anarchy Online*, *La Quatrième Prophétie*, *Asheron's Call*, *Mankind*, *Everquest*, *Dark Age of Camelot*, *World War II Online*¹³⁷ dans le cadre d'une observation participante¹³⁸. Dans une seconde phase de l'étude, les observations ont porté sur des environnements de chat en trois dimensions (*Penguin Island*, *Venise*, *le 2ème Monde*, *Cryopolis*, *Bowie Worlds*), la messagerie instantanée (*ICQ*, *MSN*), les sites de rencontre (*Lovelycos*, *Meetic*), sites de notation (*Quoimageule*, *Hotornot*), chats visuels (*Penguin Island*, *Bowieworlds*, *Cryopolis*, *Le 2ème Monde*), dans la perspective d'étudier les similitudes de la représentation de l'utilisateur dans le jeu de rôle et les outils de communication.

- Méthode comparative
- Méthodes participantes
- Questionnaires
- Entretiens oraux individuels et focus groupes

La méthode, participante, consistait à ce que les évaluateurs jouent au jeu et s'impliquent au maximum dans les communautés de sorte à en comprendre les usages. Néanmoins, ils avaient

¹³⁷ Ces jeux avaient la particularité d'exister depuis plusieurs années ou de fédérer une communauté importante.

¹³⁸ Six évaluateurs de jeux ont été recrutés en fonction de leur pratique et de leur culture ludiques. Chaque jeu a été évalué sur une durée de 6 mois.

été recrutés également pour leurs capacités d'élaboration rédactionnelle, les questionnaires écrits nécessitant une appétence particulière au texte. Il s'agissait donc d'observateurs éclairés aux méthodes des sciences humaines et sociales, et non simplement de joueurs. D'autres entretiens ont donc été conduits pour approfondir les diverses questions soulevées, mais cette fois avec des personnes qui jouaient et communiquaient avec ces dispositifs sans que cette activité soit circonscrite dans leur activité professionnelle (c'était le cas des observateurs participants, qui étaient rémunérés).

Un questionnaire écrit portait sur la description objective de l'univers et de l'interface. En outre, dans une seconde phase d'élaboration par écrit, ils étaient invités à témoigner de leur expérience du jeu en général (inscription, apprentissage, sociabilité).

Des entretiens oraux semi-directifs et collectifs, portant sur des thématiques transversales, ont complété et ponctué ces observations.

► *Apports pour cette thèse*

Les entretiens, individuels et collectifs, nous ont permis d'envisager la complexité du phénomène des communautés virtuelles et de la vie en ligne. La démarche comparative m'a ouvert des pistes d'étude sur la similitude des mécanismes communautaires et identitaires que j'ai entrepris d'étudier plus en avant dans un DEA et une thèse sur la représentation de soi dans les dispositifs interactifs.

Consulting

► *Contexte de ma participation*

En tant que chargée d'études indépendante, pour une société bénéficiant de l'appui de *Languedoc-Roussillon Incubation (Ecole des Mines d'Alès)*, j'ai conduit une étude comparative en conception portant sur 30 logiciels de communication (services mobiles, blogs, services *sms*, *networking* social, *peer-to-peer*, sites de rencontre) qui a fait état de la représentation de l'utilisateur dans la perspective de concevoir un logiciel multiplateforme adaptatif. Ces études ont été conduites en 2004-2005. Le logiciel, une console qui permet de fédérer les différentes communautés virtuelles et de les organiser, est sorti en 2007.

► *Apports méthodologiques des recherches conduites*

- Approche comparative
- Observation documentaire

- Méthode de l'inscription

► *Apports à la thèse*

Cette étude est sans doute la plus proche de notre thèse dans la mesure où elle consistait à créer des représentations de l'utilisateur. Une grande partie des observations faites ont été reprises ici, sous une forme plus analytique.

Médiation : l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines

Parallèlement, la co-fondation d'une association, l'*Observatoire des mondes numériques en sciences humaines*, dont j'ai été présidente de 2005 à 2007, m'a permis de trouver des partenaires de réflexion poursuivie par l'organisation de tables rondes, d'événements et de consulting.

Les questionnements parfois inquiets du grand public ont conduit certains psychologues et sociologues¹³⁹ de l'association dans les écrans de télévision pour répondre aux questions relatives aux pratiques ou au psychisme du joueur. Confrontés au manichéisme peu confortable des plateaux de télévision, certains d'entre nous ont parfois amèrement regretté de s'être pris au jeu médiatique, tout en étant conscients qu'il est important de répondre aux

¹³⁹ Cette préférence donne lieu parfois à des étiquetages peu conformes à l'intégrité attendue dans le milieu scientifique. Ainsi, ayant accepté d'être interviewée pour le journal *A nous Paris* à propos du phénomène des blogs, le journaliste a insisté pour que je prenne l'étiquette de sociologue plutôt que celle d'étudiante, qu'il ne jugeait pas assez crédible, ou de sémioticienne, obscure. Les journalistes qui appellent notre association demandent généralement des psychologues, parce qu'ils souhaitent répondre aux inquiétudes des parents en donnant des réponses de type psychanalytique. Il serait intéressant d'étudier le rôle des représentations du savoir dans la presse et les médias de masse, en montrant comment ils influent sur la recherche en participant d'un mécanisme de confirmation des angoisses du grand public conforté à penser que la psychanalyse est la reine des disciplines en sciences humaines. La psychanalyse semble avoir chez le lecteur de presse ou spectateur de divertissements télévisés une image empreinte d'un mystère captivant, comme si, avec les théories de l'inconscient, elle pouvait, comme la voyance, déceler des vérités cachées de l'individu sans en appréhender, dans les faits, la profondeur. Chargée de recueillir les demandes téléphoniques de l'association, je me suis trouvée en posture réactive de « vendre » les autres disciplines, argumentant en faveur de l'intérêt d'autres perspectives que la psychanalyse pour évoquer le jeu vidéo. Les journalistes sont cependant résistants, il me semble, tant est grande la fascination qu'exerce la figure du psychanalyste et tant les journalistes en sont conscients. Le rôle social des psychanalystes est donc important et peut être utilisé comme fil conducteur vers les autres disciplines: sociologie, ethnologie, sciences de l'information et de la communication, sciences politiques, sémiotique.

fonctions sociales du chercheur et du thérapeute en tentant d'assouplir notamment la phobie de « l'addiction au virtuel ».

Au vu du constat précédemment établi du manque de correspondance entre la recherche et les professionnels, je tenais particulièrement à la dimension de valorisation de la recherche. Cette volonté, partagée avec les autres membres fondateurs, a pris forme dans la création d'une revue en ligne dans le cadre du site internet de l'association. Cette revue a principalement pour effet de faire se rencontrer les chercheurs et de participer de la prise de conscience des possibilités d'une démarche pluridisciplinaire. Ainsi, nous avons organisé plusieurs événements (*Journée Sims* au Centre Pompidou en 2005, tables rondes sur le jeu vidéo à la Cité des Sciences en 2006) en faisant croiser les regards des disciplines.

La recherche sur les mondes numériques se développe parallèlement à une forte demande sociale. Cette montée de l'intérêt général facilite les entreprises de recherche.

La prise de connaissance des enjeux de la production de logiciels, de par cette immersion dans les coulisses de conception, développement et marchandisation, nous a donné un aperçu de la manière dont ils sont créés et de participer à leur création. Ces recherches et études ont donc permis d'explorer des terrains en contexte de *production* (ou de conception) en recueillant des données qui ont été réinvesties dans cette thèse, et de faire expérience de différentes méthodes (entretiens qualitatifs, observation participante, coordination d'une équipe d'informateurs, mesures quantifiées).

4. *Synthèse*

Il y a un manque, qui tend actuellement à être agencé, entre les approches très appliquées des recherches en IHM, qui visent à la conception de produits, et les approches des sciences humaines qui manquent parfois d'outils précis pour analyser les interfaces dans une perspective de théorisation appliquée.

La précarité de l'objet d'étude

Les résultats des recherches sur les dispositifs interactifs sont étroitement dépendantes du moment où elles sont conduites. Le recueil de données nécessite une mémorisation des pages régulière, sans quoi le terrain est perdu : tout comme les personnes qui les créent, les représentations de soi évoluent continuellement. Les recherches qui portaient sur le jeu vidéo dans les années 90 ne peuvent être directement réinvesties pour analyser les jeux des années 2000 car le matériau a changé : des représentations schématiques des premiers jeu vidéo, l'image devient plus réaliste et nécessite un moindre effort cognitif, tout en s'appuyant sur le développement de l'intelligence visuelle des usagers analysée par Patricia Greenfield pour la fin des années 80 et la première moitié des années 90, analysant des jeux comme *Pong* [Greenfield 2001].

Nécessité de créer des outils pluridisciplinaires

A la fois nécessairement évoquée dans la plupart des recherches sur les interfaces homme-machine et rarement traitée spécifiquement, l'avatar et les représentations de soi nécessitent un traitement pluridisciplinaire. La signification ne peut être appréhendée qu'en connaissance des théories sociologiques et cognitives. La plurivocité de ces approches pluridisciplinaires engendrant une diversité d'appellation du même phénomène, les apports mutuels se compliquent : il ne s'agit donc s'une part de trouver une terminologie adéquate, et d'autre part, d'aménager des passerelles de dialogue entre les disciplines.

Un manque de prise en compte des contrôles dans l'analyse du dispositif

Les recherches appliquées portent généralement sur le dispositif en ligne, mais ne tiennent pas compte des interfaces de saisie (manette, clavier etc.), à rebours d'autres qui montrent que

les *contrôles* sont une composante essentielle de la *jouabilité* [Tulathimutte 2005], de la représentation de soi [Leary 1996], et que leur intuitivité est un facteur d'immersion [Virole 2003]. Des outils pour rendre compte des modalités de manipulation de la représentation sont nécessaires pour combler ce manque.

Hypothèse

La représentation de soi à l'écran stimulerait la production de signification et l'expression non-verbale : elle donne forme à ce qui n'est pas représenté concrètement dans le réel (/soi/, identité, réseaux sociaux), elle donne des outils techniques pour manipuler et penser les agencements humains (identité, communauté). Ce dispositif pourrait être pensé dans une analogie au système cognitif (cf. cognition distribuée).

La production de signification est une *construction collective* : les études des communautés virtuelles montrent que de nouvelles formes sociales et de nouveaux rites d'interaction émergent en ligne. Or, dans l'approche conceptuelle, nous avons montré en quoi identité et communication interpersonnelle sont inextricablement liées en la représentation de soi. L'intersubjectivité participerait de la sémiotisation de la représentation technique mais n'en serait la condition, auquel cas on ne parviendrait pas à expliquer comment les représentations de soi *hors ligne* puissent être investies du rôle de /soi/. Ceci nous conduit à supposer que la représentation de soi produirait une sorte de prise de conscience, par laquelle le sujet interpréterait une représentation technique comme /soi/, même hors contexte intersubjectif. Nous allons donc examiner plus particulièrement le processus que J.-M. Klinkenberg (1996) nomme la *décision sémiotique*, et qui est étudié par B. Darras (2006).

Donne forme à ce qui n'a pas de forme (identité, réseaux sociaux)	Un dispositif interactif analogue au système cognitif	Outil technique pour penser l'agencement humain	La signification est une production partagée
RdS = / Soi/, /identité/, /communauté/	RdS = /psychè/	Agencement technique est lié au social	Signification /Soi/ = production de la communauté

Figure 22 Tableau récapitulatif des hypothèses

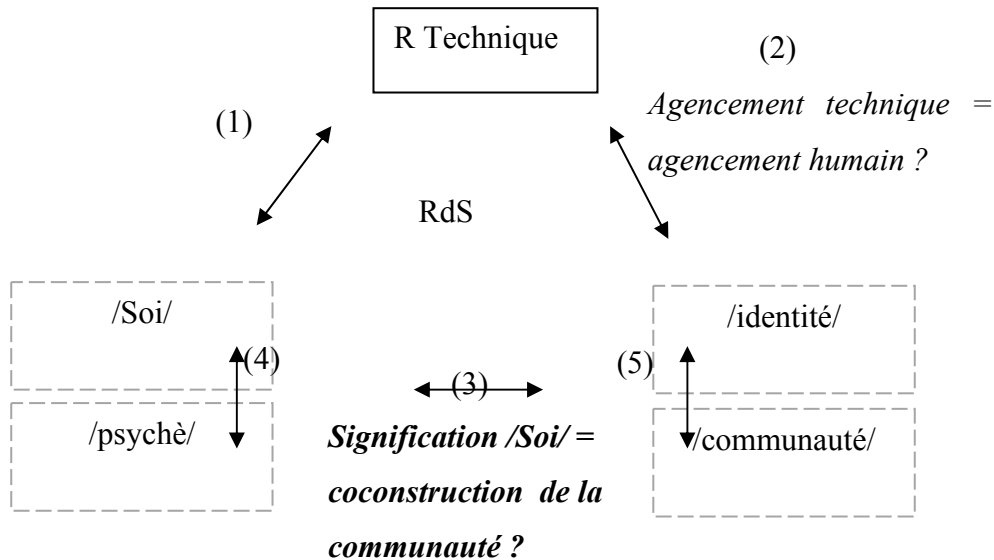


Figure 23 Hypothèses et questions initiales

Questions initiales

Les questions initiales adoptées dans cette recherche peuvent se classer en trois niveaux. Les chiffres entre parenthèse indiquent de quelles relations mises en évidence par la carte conceptuelle elles relèvent.

Premier niveau : *la construction sémiotique (Soi-même)*

- (1 ; 3) L'utilisateur perçoit-il la représentation comme /soi/ ? Quels signes émet-il ? Dans quelle intention ?
- (3 ; 4) Comment l'utilisateur s'immerge-t-il en sa représentation ? En quoi peut-on considérer l'immersion comme un phénomène corrélatif de la construction de signification ? Comment s'opère la concordance du corps et de la représentation (*hexis* numérique) ?
- (2 ; 3) Agissante et manipulée, la représentation fait-elle réfléchir sur soi-même ?
- *Comment se présente-t-on sur la toile ?*

Second niveau : *la relation interpersonnelle (l'Autre)*

- (2 ; 5 ; 3) Comment l'utilisateur est-il perçu par les autres membres ? ; (1 ; 4 ; 5) Comment l'utilisateur se perçoit-il lui-même à l'écran ? (questionnement en miroir)

- ▶ (3) Dans quelle mesure l'intersubjectivité participe-t-elle de la décision sémiotique ?
- ▶ ***Peut-on avoir une juste perception de son interlocuteur si on ne l'a jamais rencontré en face à face ?*** La représentation de soi va-t-elle dans le sens d'une perception désincarnée de l'Autre ?

Troisième niveau : la relation homme-dispositif, l'apprentissage, la création

- ▶ (2 ; 3 ; 4) Quelles sont les conséquences de l'instrumentation de la représentation de soi sur l'image de soi ?
- ▶ (2 ; 4) En quoi le recours à une représentation pour communiquer change-t-il sa perception de soi, des autres et du monde ?
- ▶ ***En quoi est-ce que ce système de représentation stimule un travail cognitif ? Est-ce qu'il stimule la créativité/la création ?***

Questions méthodologiques à régler avant de définir le programme de recherche

- ▶ Quel point de vue implique la démarche comparative ? Comment envisager des représentations qui relèvent de finalités de communication différentes en les englobant dans un même point de vue ? Quelle posture adopter face à la représentation ? **(définition du terrain, condition de la démarche méthodologique)**
- ▶ Quels sont les cas de figure dans lesquels la représentation peut être étudiée ? (approche de la *Représentation de soi* technique)
- ▶ Quelles sont les situations de *présence* ? Quels signes sont significatifs ? (approche de la *Représentation* de soi sémiotisée) – (3 ; 4 ; 5)

III. Un dispositif métamorphique

« Porteur de signes, le corps est aussi producteur de signes qui sont marqués dans leur substance perceptible par le rapport au corps [...]. Produit social, le corps, seule manifestation sensible de la « personne », est communément perçu comme l'expression la plus naturelle de la nature profonde. »

Pierre Bourdieu, *La distinction. Critique sociale du jugement*, Éditions de Minuit, Paris, 1979, p. 214.

Les recherches appliquées ou spécifiques qui traitent du jeu vidéo, des œuvres artistiques ou des outils de communication, comme le montre l'état de la recherche, sont bien séparées dans la littérature scientifique. Cette séparation témoigne de la difficulté à les englober en une même problématique.

Tandis que les jeux vidéo stimuleraient la production d'une identité « fictive », les outils de communication impliqueraient la création d'une identité « proche du réel ». Le joueur incarnerait un personnage différent de lui tandis que l'utilisateur des outils de communication s'exprimerait lui-même en toute spontanéité. Quant aux œuvres de création, la réponse est plus délicate à résumer en une étiquette générique.

Le projet de classer dans une démarche comparative les signes qui relèvent de ces trois catégories de logiciels pourrait souffrir de cette incohérence entre le jeu et le réel. Il convient donc de se positionner dès maintenant, afin de clarifier les enjeux de cette approche comparative des *Soi de l'écran*.

En conséquence, nous allons donc envisager les perspectives qui permettraient de contourner ou dépasser l'obstacle de cette dichotomie de l'identité fictive et réelle.

Nous avons déjà envisagé une posture de distanciation, en affirmant que, nous plaçant du point de vue de la représentation, il n'est plus question de fiction, ni de réel. Or, même en rejetant les situations où il y avait adéquation entre /soi/ à l'écran et /soi/ réel, cette question

de la correspondance ressurgit par celle de la croyance en le genre de la personne (nous nous faisons une image spontanée). En outre, nous avons noté que F. Jauréguiberry associe cette question à celle de l'anonymat. Qu'est-ce que l'anonymat : une non-représentation ? Nous allons revenir sur l'affirmation que la représentation outrepasserait la question du réel dans le procès de sémiotisation afin d'en cerner les enjeux et être à même de définir le positionnement adéquat à la démarche comparative dans le programme de recherche, condition d'une théorisation de niveau spécifique.

L'/identité/ en question

Si l'on demande à un internaute ce qui signifie son identité à l'écran, il songe à son avatar ou à sa photographie¹⁴⁰. Ce signe, à ses yeux, est, plus qu'un autre, emblématique de son identité locale. Or, la représentation de soi est bien plus profondément inscrite dans le réel d'un côté qu'une photographie réaliste, et plus profondément inscrite dans le virtuel de l'autre côté, qu'une image de héros de manga¹⁴¹. Ce que les usagers estiment être l'essence de leur représentation fait partie d'un tout signifiant dont une partie seulement est interprétée et utilisée volontairement ou consciemment comme signe identitaire (par métonymie, pourrait-on dire). Les internautes se trompent-ils ? Sont-ils naïfs ? Certes non, car si l'on posait la question à une personne dans la rue de ce qui est signifiant de sa personne dans le réel, elle répondrait de même en choisissant un trait pertinent parmi tous ceux qu'elle considère comme caractéristiques de sa personnalité pour se résumer en quelques mots.

Tout comme dans la situation familière où l'on s'imagine faisant quelque chose que l'on ne peut présentement faire (cf. exemple de Peirce comparé à la représentation à l'écran dans le premier chapitre), l'internaute se demande quels sont les traits pertinents qui le caractérisent. Seulement, pour qu'ils deviennent représentation, il doit les *informer* en un matériau,

¹⁴⁰ Ceci demanderait bien entendu d'être nuancé. Les joueurs de MMORPG précisent la race et le métier de leur personnage. Les usagers de chat ou de forum quant à eux pensent plus volontiers à leur pseudonyme. Nous résumons de la sorte pour montrer que l'opération, abstraite, consiste à relever un seul trait pertinent au milieu de beaucoup d'autres.

¹⁴¹ On peut dire que les usagers choisissent des images réalistes ou des images explicitement non réalistes, qu'il s'agisse de photographies, de dessins ou d'animations. Cette façon d'envisager la relation de la représentation à l'objet pour lequel elle tient permet de se désengager de la question fiction/réel.

l'hypertexte informatique, dont nous avons passé en revue précédemment les propriétés¹⁴². Ainsi, l'opération abstractive à l'origine de la représentation de soi à l'écran vise à opérer une réduction du système de signes obtenus en une représentation numérique composée de textes, d'images et de son.

L'Hypostase de l'écran : l'agencement culturel à l'œuvre et la complexité

L'opération abstractive dans le procès de représentation de soi à l'écran est, globalement, une abstraction puisque quelque chose de concret (la personne en tant que composée de chair) reçoit une étiquette qui *hypostasie* un *trait* ou unité significative. Nous employons le terme d'*hypostase* pour dénoter l'œuvre d'une présentation métonymique (un trait, qui *dénote* une partie du tout, est *tenu pour* le tout), reposant sur une valorisation qualitative (de l'importance du trait à l'intérieur de l'ensemble composé de tous les traits possibles).

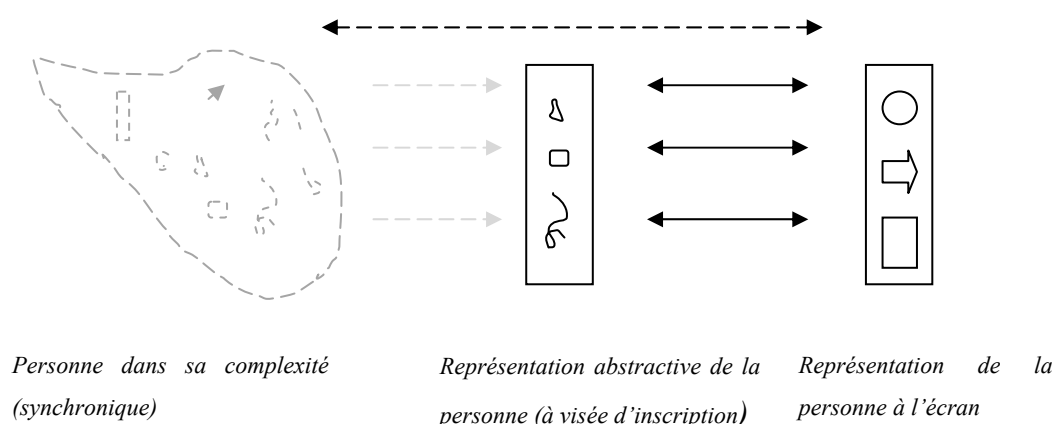


Figure 24 La « dérive » identitaire: *hypostase* de l'écran

¹⁴² On pourrait résumer ces propriétés comme suit: un tissage réticulaire de représentations graphiques audioscripto-visuelles et sonores inscrit sur un support numérique.

Exemple de formulaire descriptif de soi tel que ceux qui sont présentés dans les sites de rencontre.

Imaginons le produit de l'observation abstractive de soi visant à se caractériser dans un site. La personne examine les possibilités d'expression de soi qui sont présentées dans les menus déroulants ou à choix multiples.

Les trois questions suivantes font partie d'un questionnaire à choix multiples, à la manière des questionnaires d'inscription dans les sites de rencontre. L'objectif est de créer, à partir des informations délivrées par l'utilisateur, une représentation de soi qui lui permettra de communiquer par écrit (messagerie) avec les personnes de son choix. Ce questionnaire est donc très différent d'un questionnaire papier tel que ceux qui pourraient, par exemple, être proposés par des enquêteurs: il ne vise pas seulement à délivrer des informations sur le profil de la personne mais sert à créer une image de lui-même visible par toutes les personnes avec lesquelles il souhaitera communiquer, c'est-à-dire une sorte de second corps à l'écran.

1. Êtes-vous un homme / une femme
2. Vos cheveux sont-ils bruns/blonds/roux/blancs
3. Votre tempérament est-il ... ? (3 choix) : curieux/ passionné/ solitaire/ fidèle/ sportif
[...]

A chaque nouvelle question, le sujet est donc amené à faire des choix concernant sa représentation. Les réponses auront une conséquence immédiate sur sa présentation. Examinons quels implicites (codes) culturels ils requièrent et agencent.

L'implicite culturel du réel

La question (1) repose sur un implicite biologique : l'ensemble des êtres humains se divise en deux catégories : les hommes et les femmes. On ne peut pas être /l'un et l'autre/ ni /aucun des deux/.

Une personne ayant des problèmes d'identité sexuelle ou souhaitant changer de sexe, ne pourrait pas s'y inscrire : le cadre du logiciel actualise les représentations sociales qui rejettent l'ambivalence sexuelle avec pour principal argument la norme biologique homme-femme. Néanmoins, même en considérant le monde du biologique comme représentant de la norme

du genre, l'on ne reconnaîtrait pas l'existence des hermaphrodites (personnes qui présentent des caractéristiques des deux sexes¹⁴³) bien qu'ils existent et soient reconnus par la biologie (la biologie elle-même, a longtemps considéré ces cas comme « résiduels » sans les prendre en compte dans la structuration générale du raisonnement, c'est-à-dire, pour simplifier, comme des « erreurs », sans considérer ces erreurs comme occurrences pertinentes des types construits). Ainsi, l'on comprend comment une dérive s'opère, du réel de la matière considérée dans toute sa complexité, vers la représentation culturelle qui dépend d'attitudes normatives consensuelles.

Dès cette première question, le sujet se trouve confronté aux implicites culturels en place véhiculés par la représentation médiatique. « Ce qui est envisageable est le plus courant » affirment-ils.

L'implicite culturel véhiculé par le mot¹⁴⁴

L'examen de la question (2) repose sur un autre implicite, celui qui est véhiculé par la langue, en l'occurrence par les adjectifs qui dénotent une couleur, et plus précisément la couleur des cheveux.

Un individu qui aurait les cheveux bicolores (bruns avec des mèches blondes) ou d'une couleur artificielle (bleu, rose) se trouverait bien en mal de rendre cette particularité qu'il doit cependant considérer d'autant plus représentative de lui-même qu'il en a fait le choix en se teignant les cheveux de cette manière, s'exposant parfois aux corrélats sociaux de l'excentricité. Cet *engagement* de présentation sociale de soi, qui peut être fort chez certaines personnes, n'est pas envisagé ou reconnu par le logiciel.

On pourrait se dire que cette question manifeste tout simplement un oubli de la part du concepteur du questionnaire qui n'aurait pas envisagé cette possibilité. Alors même ressurgit la question des représentations culturelles : que le silence soit fortuit (le concepteur a oublié), volontaire (« ce n'est pas le genre de personne qui est attendue dans ce site ») ou normatif

¹⁴³ Tant les hermaphrodites biologiques qu' "artificiels" (que ont été opérés pour le devenir), qui, avec les progrès de la chirurgie esthétique, sont, on peut le supposer, amenés devenir un *genre* dont les représentants sont plus nombreux – tout comme les transsexuels.

¹⁴⁴ Le terme de *mot* soit être entendu ici au sens de norme graphique (la graphie « droite », « juste », dépend de l'existence d'une grammaire normative).

(« c'est une excentricité donc nous n'en tenons pas compte »), il manifeste en même temps qu'il l'actualise la politique identitaire dans laquelle s'inscrit implicitement le dispositif.

L'*agency* culturelle est portée par le dispositif, mais il existe de nombreux dispositifs portant des *agency* culturelles différentes.

On pourrait imaginer qu'un site adressé aux représentants du genre gothique-métal, à l'image du site *GothorNot*, s'il pratiquait ce genre de questionnaire, proposerait de nombreuses couleurs de cheveux artificielles. Il s'agirait encore d'agencer, mais cette fois de s'inscrire dans une structure permettant d'inscrire son excentricité et valorisant l'excentricité. Le principe-même du questionnaire à choix multiples ou à choix unique est en question : il véhicule, en sus du niveau de la représentation verbale et écrite, un autre niveau représentationnel, culturel.

GothOrNot, qui s'adresse justement à la communauté gothique, valorisant la figure du *Freaks* (*c'est-à-dire ce qui est résiduel, ou encore l'erreur*), a fait le choix d'une autre forme de système descriptif procédant par indexation automatique de mots-clés saisis librement : de la sorte, aucune particularité n'est exclue. Il est ainsi *possible* d'être hermaphrodite, homme, femme, d'avoir des passe-temps peu répandus, etc. On pourrait en conclure que l'indexation automatique de mots-clés en saisie libre favorise la prise en compte de la complexité identitaire. Or, examinant comment s'agence la relation intersubjective dans ces dispositifs à indexation libre, il s'avère qu'un autre biais s'interpose : la façon d'orthographier les termes, la façon de nommer les choses. Par exemple, dans les classements des centres d'intérêts les plus cités en indexation libre de *Livejournal* figuraient en première et seconde place « Football » et « soccer ». Structurellement, les usagers ayant choisis l'un ou l'autre de ces termes se trouvent disjoints tout comme s'ils avaient cité un autre centre d'intérêt.

Ainsi, actuellement, il n'est pas de solution qui puisse aller outre la structuration technique de la personne. C'est en partie l'objet des recherches qui portent sur le web sémantique.

Le conditionnement culturel par la représentation

Après les précédentes observations, l'examen de la question (3) révèle l'extrapolation flagrante du *pouvoir représentationnel* (*agency*) en place. Non seulement le tempérament doit être formulé en un mot, mais ce mot doit appartenir à la liste proposée, et l'on ne peut avoir plus de trois traits pertinents.

Dès lors, l'examen de la liste des qualificatifs invite à une introspection plus profonde. Certes, le sujet, « /homme/ /brun/ », est /solitaire/, mais il s'inscrit dans un site de rencontre : a-t-il envie de se montrer sous ce jour à un¹⁴⁵ hypothétique partenaire ? Répondre à cette question l'invite à se poser une autre question : dois-je être sincère en présentant mes défauts comme mes qualités, ou dois-je me présenter sous un jour plus flatteur, afin de ne pas faire fuir mes hypothétiques interlocuteurs ? En tentant de répondre au questionnaire - maladroit ou mal étudié, reflétant dans tous les cas un conditionnement par l'*agency* culturelle (comme nous venons de le montrer par le traitement des deux questions précédentes) -, le sujet est amené à envisager quels sont les tempéraments « possibles » et « reconnus » par le logiciel, mais aussi à envisager sa posture au sein de la communauté de laquelle dépend la forme qu'il donnera à sa présentation.

Nous n'allons pas filer cet exemple, accentué pour les besoins de clarté de l'exposé, en envisageant la présentation de soi comme stratégie au sens de scénarisation d'actes successifs pour parvenir à ses fins. Erving Goffman ne considère pas que les acteurs sociaux jouent stratégiquement leur rôle social (entendement -> situation), mais qu'au contraire le rôle social naît de la relation interpersonnelle qui elle-même est déterminée par les codes sociaux (situation -> entendement). Symétriquement, dans le cadre de l'analyse sémiotique, il n'est pas question de dire que toute présentation de soi est intentionnelle. Il ne s'agit que d'opérations intellectuelles stimulées par la consultation des dispositifs dans une visée pratique d'inscription, c'est-à-dire d'un degré d'élaboration cognitive la plupart du temps bien moins élevé que celui dont relève la stratégie. Toutefois, les dispositifs interactifs (même s'ils donnent plus ou moins les clés explicites d'une présentation de soi stratégique¹⁴⁶) en donnent

¹⁴⁵ Pour simplifier le propos, nous employons l'indéterminé au masculin pour désigner un représentant féminin ou masculin (c'est-à-dire comme correspondant à *l'animé* indo-européen cf. Meillet-Vendryes 1979 : 534), conformément au système linguistique, en l'occurrence, du français, lui-même véhiculant ses propres valeurs culturelles à travers les grammaires normatives- on n'envisage pas dans cet exemple si l'homme est hétérosexuel (cela demanderait de traiter la question des représentations de l'interlocuteur : je cherche un homme ou une femme), ce qui n'est notre objet que par extension.

¹⁴⁶ Le site communautaire français *Quoimagueule* est conçu sur le même modèle que *Gothornot* ou *Hotornot* (en partie, puisque *Quoimagueule* ne propose, en 2005, pas de descriptif indexé automatiquement) : il s'agit de se présenter et de noter les présentations des autres participants. Dans ce site, la présentation de soi est la finalité principale (alors que *Hotornot* et *Gothornot* associent cette évaluation à un principe de rencontre). Une page

souvent les symptômes. Ils engagent l'usager à se *mouler* volontairement et activement dans les codes sociaux locaux.

Contrairement au monde des représentations véhiculées par la presse, la publicité affichée ou encore les médias de masse, le monde des représentations de l'écran ne conduit pas seulement le sujet à s'envisager spéculairement dans la peau de cet autre hypostasié, dont il perçoit le corps signifiant, pour savoir à travers lui « comment il faut être » pour correspondre aux critères de l'hypostase, mais il le conduit à s'inscrire (en lui) *activement* en opérant des choix nécessaires à l'accès au monde de l'intersubjectivité (la communauté virtuelle organisée par le dispositif interactif). Il s'agit d'une inscription de /soi/ dans les cadres représentationnels du dispositif. Or, cette « moulinette » identitaire hautement porteuse de valeurs symboliques a d'autant plus d'*emprise* qu'elle s'inscrit dans une visée d'expérience intersubjective.

La finalité de se représenter est secondaire dans la grande majorité des logiciels étudiés. Toutefois, étant donné qu'elle présente la personne sous un jour bien déterminé (/homme/ /brun/ /solitaire/), elle devient, au fil de l'expérience, déterminante de la relation intersubjective. Le sujet peut décider de changer ses critères (/homme/ /brun/ /sportif/), mais quoiqu'il fasse, il devra toujours s'inscrire à l'intérieur de ceux qui sont proposés. Le contenu est déterminant, mais le dispositif structurant influe d'autant plus sur la signification qu'il agence un ensemble fini d'unités signifiantes selon un système bien précis et fixe.

Dans le schéma précédent de la *dérive identitaire*, nous aurions pu intercaler ainsi de nombreux filtres de la complexité de la personne :

- filtre tenant au dispositif structurant (qui relève de la conception informatique du dispositif),
- filtre tenant aux facultés de la personne à maîtriser le langage verbal à la manière des autres membres (utiliser les mêmes mots que les autres, les orthographier de la même manière que les autres¹⁴⁷, pour ne pas être isolé),

explique aux participants comment avoir du succès : il conseille de choisir une belle photo de soi, de la retoucher dans un logiciel de retouche photographique, et de la mettre au format, puis de l'envoyer. On retrouve, sous l'insertion de la phase de retouche photographique comme procédé normalisé de présentation de soi, les traces de l'*agency* mises en évidence par B. Darras [Darras 2007].

¹⁴⁷ Avec le langage SMS et sa généralisation dans les espaces de discussion en ligne, il n'est pas question de règles orthographiques ou morphologiques normativisées par les grammaires

- filtre tenant aux facilités qu'a la personne à se représenter pour elle-même avec des mots courants (avoir un ego bien déterminé : je suis comme cela, j'ai tel trait de caractère).

Il n'est pas question ici de faire une liste de ces opérateurs de représentation, qui relèvent des particularités complexes et de la richesse de l'entendement humain, mais d'attirer l'attention sur leur impact dans la construction de signification : le dispositif structurant est porteur de valeurs symboliques qu'il manifeste, actualise, avec une emprise d'autant plus importante sur l'esprit qu'il conditionne l'actualisation répétée de l'*agency* représentationnelle qu'il véhicule. Sans adopter les problématiques connexionnistes qui considèrent le cerveau humain comme un système de traitement de l'information que l'on pourrait reproduire dans l'ordinateur, on perçoit combien le dispositif, conçu comme un habitacle, imprègne les comportements des usagers et les conduit à surinvestir l'*agency* culturelle pour parvenir aux fins communicationnelles proposées. Dès lors, ne pourrait-on pas imaginer que les représentations culturelles ainsi véhiculées ne finissent par réduire l'élaboration cognitive *immédiate et non instrumentée* ?

La *paresse articulatoire* (l'une des lois fondamentales de la linguistique historique) est l'un des principes constants de l'évolution phonétique, réfrénée par l'effort des grammairiens pour maintenir des normes, qui tout autant qu'elles rigidifient le système linguistique, permettent de maintenir une certaine complexité expressive. Des langues extrêmement sophistiquées comme le sanskrit, présentant de nombreuses possibilités de flexion et d'agencement de la pensée, aux langues vivantes qui présentent une simplification syntaxique et morphologique propre à l'échange courant (si bien qu'en anglais, les traces de flexions semblent résiduelles), la *paresse articulatoire* se double d'une *paresse* structurelle : simplifier, à tout prix, et ainsi fuir la complexité parce qu'elle n'est pas génératrice de lien social. Ne pourrait-on naturellement penser que la paresse¹⁴⁸ cognitive puisse trouver en ces dispositifs de présentation de soi, qui apprennent à tout dire en peu de temps et peu de mots, un opérateur accélérant son emprise ? L'écrit est resté pendant des siècles le support d'une langue *complexe* propre à exprimer la *complexité* de la pensée et les *nuances* de l'imaginaire. Avec la

officielles, mais d'un autre langage qu'aucune grammaire n'a encore officiellement arrêté de façon à normaliser la complexité.

¹⁴⁸ Le mot *paresse* est entendu cette fois dans son sens courant...

communication écrite en temps réel, l'écrit devient un quasi-oral : simplifié, réduit en taille, en flexion, il abonde plus que jamais, est lu plus que jamais. Or l'on sait que l'abondance n'est pas toujours mère de qualité : abondance d'écrits faciles, de littérature complaisante n'iraient-ils pas jusqu'à se contracter par coalescence à la pensée¹⁴⁹? S'interroger sur la représentation de soi n'est donc pas seulement s'interroger sur des dispositifs de loisir, mais bien sur un opérateur socio-cognitif démultipliant le pouvoir représentationnel (l'*agency*).

En résumé, l'analyse d'un formulaire de présentation de soi a permis de mieux comprendre comment le dispositif interactif peut participer activement à la construction des représentations et des comportements sociaux, dans une mesure que l'on peut supposer proportionnelle au taux de répétition du geste de se présenter. Le pouvoir *formateur* de la culture implicitement véhiculée est ainsi démultiplié, en ce point où *formation* et *formatage* s'assemblent en un jeu de mots dont la facilité est cyniquement emblématique de la relation *homme-à-homme* médiatisée par la *machine*.

Identité fictive et identité réelle relèvent d'un même procès de négociation identitaire entre une posture centrée sur soi-même et une posture décentrée par l'agencement représentationnel véhiculé par le logiciel. Dans l'exemple de formulaire développé dans l'introduction de ce chapitre, le lecteur n'a sans doute pas été sans remarquer que les questions (1) (« Homme ou Femme ? ») et (2) (« cheveux bruns [...] ? ») sont les mêmes que celles qui sont posées dans le formulaire de demande de renouvellement de la carte d'identité. Par ailleurs, cette ressemblance s'arrête là car la question (3) [« votre tempérament [...] ») n'en relève pas. Examinant ce parallélisme de plus près, les arguments employés pour examiner la question

¹⁴⁹ Cette expression relève de la phonétique historique : deux phonèmes peuvent *se contracter par coalescence* (par exemple une voyelle se contracte par coalescence à une autre voyelle en une voyelle longue) sous l'effet de la *paresse articulatoire*. Nous employons ce vocabulaire technique issu de la linguistique verbale pour mettre en abyme ce mélange de langages visuel, verbal et sonore (ce *quasi-oral* pris dans sa dimension audioscriptovisuelle), dont nous parlons, avec le langage verbal, par l'opérateur de l'énonciation à l'œuvre dans cette thèse, qui est elle-même une représentation de son propos. Ceci est fait non pas dans la volonté de manier une écriture essayiste, mais par précaution de signifier par le corps du texte la mise en abyme des systèmes représentationnels. Ce parti pris énonciatif est une réponse donnée à la problématique de l'expression de l'implication du chercheur dans la méthode participante, dans la mesure où la participation est un implicite méthodologique de l'étude du sens. Cf. *Programme de recherche*.

des implicites culturels semblent excessifs. Sous les cheveux roses, la couleur se trouve nécessairement dans l'un des critères et les opérations chirurgicales de changement de sexe ou les états psychologiques identitaires n'intéressent pas un système qui vise à identifier le corps en ce qu'il a de plus proche du réel. Les êtres humains sont soit des hommes soit des femmes, ils sont soit bruns, soit blonds etc. Les arguments avancés semblent relever d'une volonté de valoriser les cas résiduels, tandis que ceux qui sont avancés dans la question (3) ne sont pas remis en question. Il est évident que la personnalité ne peut se résumer en trois mots choisis dans un formulaire. Est-il d'ailleurs question de résumer vraiment la personnalité, ou plutôt de produire une représentation conforme à la finalité communicationnelle ? Ce chapitre vise à examiner cette question : comment passe-t-on de l'anonymat au nom ? Comment passe-t-on de l'indifférenciation à l'identité ? Comment un objet technique peut-il dénoter une /personne/ ?

Certains signes donnent un visage (l'image), d'autres manifestent un tempérament (/curieux/), l'implication (le taux de fréquentation indique le plaisir que prend l'utilisateur à revenir dans la communauté), ou encore, dans un contexte d'apprentissage d'une *expertise* (l'habileté manipulative dénote la maîtrise des fonctionnalités d'agencement). Ils ne sont pas tous investis de la même valeur symbolique, mais ils sont loin d'être réduits à une image ou un nom, ou à une suite de chiffres, à un ensemble de fichiers ou de documents¹⁵⁰. Ils sont agencés en *indiquant*¹⁵¹ une personne, et de cet agencement *actuel* naît le sens.

¹⁵⁰ Ces éléments techniques déterminent toutefois, en tant que supports, les représentations mentales associées.

¹⁵¹ Ce terme est employé au sens fort d'*indication* (cf. *Programme de recherche : terminologie*.)

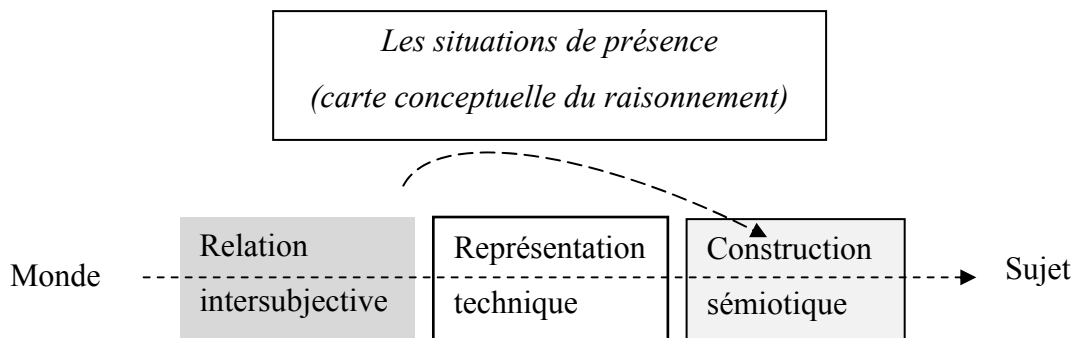


Figure 25 Les situations de présence : carte conceptuelle du raisonnement

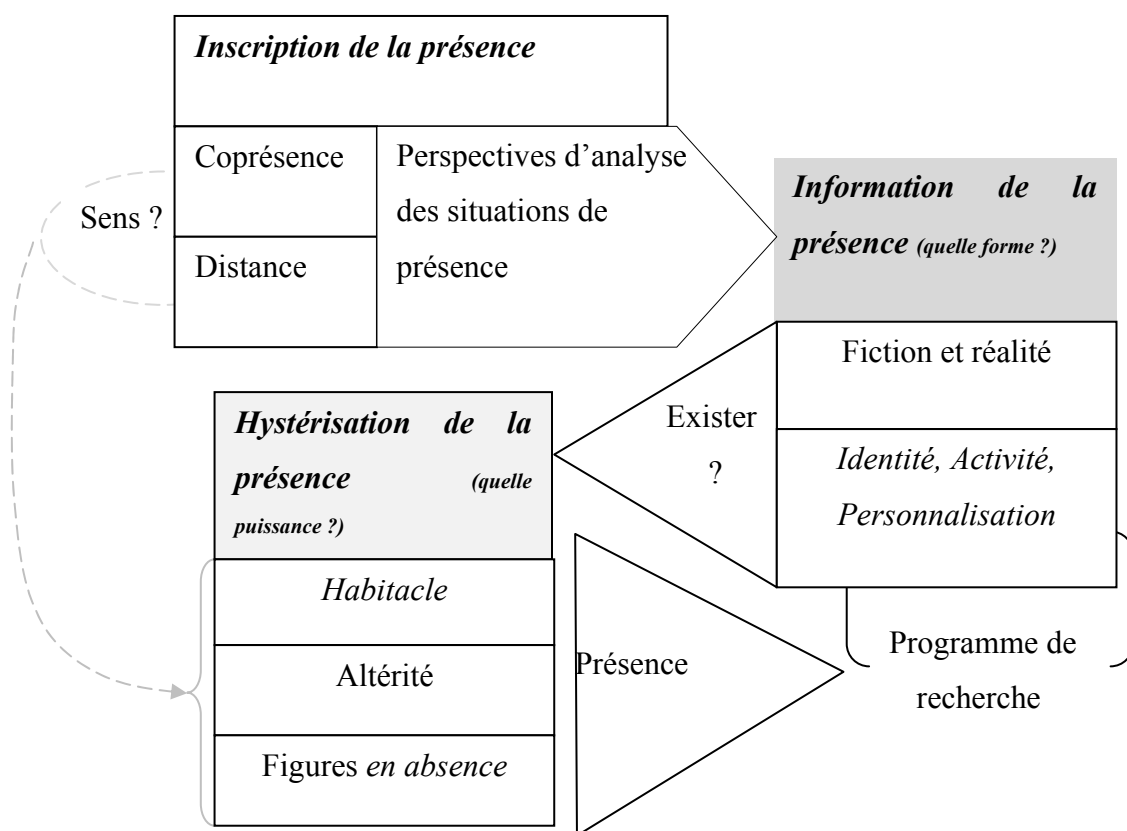


Figure 26 Un dispositif métamorphique: carte conceptuelle du chapitre

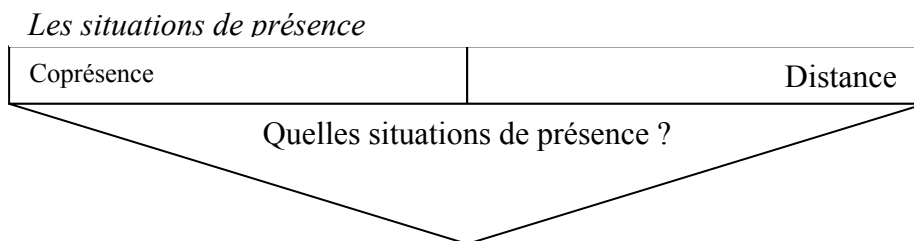
1. *Inscription de la présence (l'habitable)*

Les théories interactionnistes ont montré qu'*on ne peut pas ne pas communiquer* : que le sujet souhaite ou non signifier quelque chose, qu'il parle ou ne parle pas, qu'il utilise une gestuelle expressive ou non, le comportement est immanquablement signifiant pour un tiers de par l'existence de conventions sociales. A l'écran, qu'en est-il ? Le terme d'*inscription* (*gravure* cf. Zinna 2001) réfère aux signes qui inscrivent la présence de l'utilisateur à l'écran.

Dans cette partie, nous allons évoquer des cas-limites de signification en coprésence et à distance, afin d'examiner les enjeux du contexte dans la construction du sens en les soumettant aux questions initiales qui concernent la construction sémiotique et la relation interpersonnelle :

- L'utilisateur perçoit-il la représentation comme /soi/ ? Quels signes émet-il ? Dans quelle intention ? (inscription en coprésence, à distance)
- Comment l'utilisateur est-il perçu par les autres membres ? Comment l'utilisateur se perçoit-il lui-même à l'écran ? (sémiotisation en coprésence, à distance)
- Dans quelle mesure l'intersubjectivité participe-t-elle de la décision sémiotique ?

Le concept de *présence*, que nous avons présenté dès l'approche sociotechnique, a permis d'unifier le phénomène de présentation de soi instrumentée et le concept de représentation.



1.1 La signification de la représentation en coprésence

Les mouvements du pointeur manifestent la présence de l'utilisateur qui le manipule. Cependant, le pointeur n'est proprement une manifestation de l'utilisateur que pour qui l'interprète comme tel. Quels sont les acteurs de la situation de signification ? En quoi le contexte influe-t-il sur la signification des signes de l'écran ?

Dans l'approche sociotechnique, nous avons envisagé l'origine de l'avatar et des représentations de soi comme signes indiciels (dans *Tennis for two* par exemple). Nous avons évoqué le curseur, en expliquant que son positionnement à l'écran dans un mot, pour un tiers¹⁵² donne une idée des actions que l'usager est sur le point de produire.

Pour comprendre comment la représentation de l'utilisateur s'est investie réflexivement et socialement de la valeur de /soi/ ou de /personne/, commençons par examiner le cadre le plus simple où tous les acteurs sont visibles : utilisateur, spectateur, et machine. Dans ce cas de figure, communication corporelle et médiatisée se mêlent, le contexte ainsi que le lien de contiguïté entre le geste et l'image sont manifestes.

La situation de présence

Les *bruits* de la communication font partie de la réalité informationnelle. Ce sont les facteurs qui perturbent la bonne transmission du message : des éléments techniques (l'écran est brouillé), naturels (il y a trop de lumière, de sorte que l'on ne voit rien à l'écran), cognitifs (le spectateur ne parle pas la même langue ; il ne dispose pas des mêmes codes sociaux). A distance, ils sont invisibles ; en coprésence ils sont *manifestes*. Ce n'est pas parce que les bruits sont manifestes que l'usager les perçoit : le spectateur peut, par exemple, *discrètement* détourner son attention. La figure suivante montre comment une situation de communication *a priori* simple se révèle, en réalité, complexe.

Du point de vue de l'interprète qui fait partie du public, la transmission du message dépend du support qui le véhicule, des caractéristiques de l'appareil qui l'a émis, des caractéristiques de l'appareil qui le reçoit [Klinkenberg 1996 : 37], mais aussi du contexte de réception et de production. Cette double réalité prend un relief particulièrement déterminant dans la communication homme-machine. Les protagonistes peuvent être équipés d'interfaces

¹⁵² Ce terme désigne le spectateur ou interlocuteur et non pas le manipulateur.

de saisie différentes. La mise en page, le réglage chromatique de l'écran, le débit de connexion, la mémoire vive, sont autant de paramètres qui modifient le « cadre de perception » informatique et participent ainsi à l'élaboration du sens. Ces bruits réduisent la qualité informationnelle du message et influent ainsi sur la production de signification.

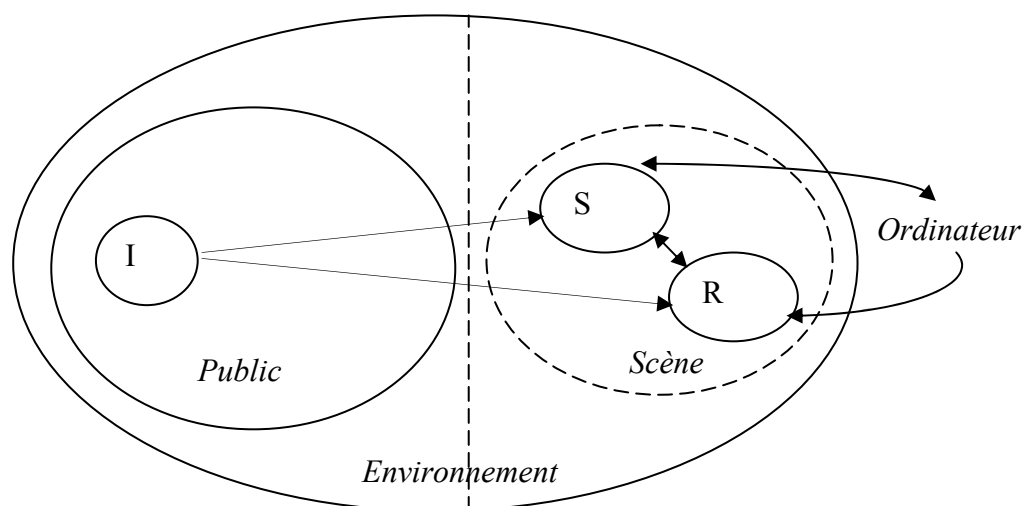


Figure 27 Espace de présentation¹⁵³

La position opératoire

Une personne utilise un traitement de texte. Elle déplace la souris, le geste se confond avec le déplacement du curseur. Pour elle-même comme pour un tiers assistant à la scène, le

¹⁵³ I=Interprète ; S = Sujet ; R= représentation (à l'écran). Nous avons séparé le public de l'environnement car l'environnement comporte des informations qui peuvent être éloignées du public dont fait partie l'interprète (personne éloignée, télévision etc.) La scène insiste sur l'idée que les signes mis littéralement *en scène* sont *montrés* de ce fait comme *faisant sens*. La gestuelle et ce qui se passe une manière générale sont considérés comme faisant partie du spectacle, de la situation de présentation orale. L'interprète perçoit ainsi l'objet du discours (le message) par l'intermédiaire du sujet placé d'un côté, et de l'écran de projection de l'autre (lorsqu'il y a écran de projection: ce peut être également un écran d'ordinateur dans le cas d'une présentation rapprochée). Du canal de communication dépendent les contraintes techniques pesant sur l'émission et la réception du signe, mais aussi sur le dialogue homme à homme interfacé par la machine. L'interface de saisie reçoit des informations de l'émetteur. Elles sont visualisées sur l'interface de sortie par le récepteur. Entre l'interface de saisie et de sortie, des *bruits* se créent et *participent* de l'interprétation.

Dans le cadre de cette communication par écran interposé, l'ordinateur, source du signal produit à l'écran, n'est pas lisible par l'interprète (trop loin, signes trop petits) : le sujet manipule l'ordinateur dont les représentations sont intégralement (cas du bureau dédoublé) ou en partie (bureau étendu) perçues et projetées à l'écran.

curseur indique sa position opératoire. L'indication de la position opératoire du sujet interagissant avec la machine a une double fonction : permettre d'agir (il peut saisir telle correction) et ouvrir un horizon d'action (il va saisir un mot à cet endroit). Le sujet ne pourrait en effet que difficilement atteindre l'icône et cliquer pour déclencher l'ouverture du programme ; pour un tiers, la considération du pointeur comme du curseur ouvre un horizon d'attentes : où va cliquer l'utilisateur ? Quelle application va-t-il lancer ? Quelle modification va-t-il opérer ?

Cet exemple montre pour que l'« avatar » (ici, le curseur) soit compris comme tel, le lien indicial de contiguïté entre la personne et la représentation devait être manifeste pour l'interprète.



Figure 28 Communication médiatisée en coprésence¹⁵⁴ : photographies de la *National Education Computing Conference 2004* (Louisiane).

¹⁵⁴ Ces photographies sont issues de la page d'Audrey Miller, *Web réalité : National Education Computing Conference (NECC), 21 au 23 juin 2004, 21 juin 2004, Nouvelle-Orléans, Louisiane*. En ligne :

<http://www.infobourg.com/sections/chemises/afficheChemise.php?idChemise=19&id=9010>

(1) Conférence sur l'usage des wikis et des blogues en éducation (2) atelier (3) présentation média des produits d'Intel en éducation (4) Présentation par la compagnie Smart du "white board" (écran de projection tactile) (5) stand De Marque.

Le pointeur en coprésence : un indicateur et un qualifiant

Devant une trentaine de spectateurs, le curseur n'est plus seulement l'outil qui permet de viser et cliquer, mais manifeste de l'intention de communiquer de l'orateur. Avec le même signe, l'utilisateur agit sur le dispositif et montre aux spectateurs quels éléments il active.

Le pointeur devient déictique, il montre ce que l'orateur commente par ses paroles¹⁵⁵. Parfois, l'orateur oublie qu'il est aux commandes du dispositif et gesticule, de sorte que les circonvolutions du curseur suivent le geste expressif. Le curseur devient alors un éléments qualifiant.

Une dimension métasémiotique : continuité et discontinuité

La spécificité de la représentation de soi en coprésence est la dimension métasémiotique¹⁵⁶ : elle intervient en complément du corps pour signifier le message à l'interlocuteur. L'orateur commente les icônes à l'écran et parle en les utilisant pour signifier (« ici, nous observons une hausse de (...) » en indiquant avec le pointeur l'une des colonnes d'un diagramme).

Le pointeur joue le rôle de déictique. L'orateur pourrait aussi bien se passer du curseur et montrer lui-même avec sa main les éléments de la projection sur lesquels il souhaite attirer l'attention, ou utiliser encore un laser¹⁵⁷ comme le font certains conférenciers lorsque la surface de projection et les outils de manipulation sont hors d'atteinte.

En ce cas, le point rouge projeté ne pourrait activer l'icône, mais l'*indiquerait*. Sous cet angle, le laser peut être comparé au pointeur. Même si le laser n'est pas interactif, la signification opère de la même manière : le geste (la main manipulant le laser) s'associe à la représentation projetée (le point rouge projeté par le laser).

¹⁵⁵ Le pointeur attire l'attention sur les éléments de l'interface utilisés par l'orateur dans le cas d'un discours qui porte sur les objets de l'interface (démonstration d'un logiciel, d'une vidéo interactive). Exemple : projection d'un diaporama comme le montre l'image (1) de la figure ci-dessous.

¹⁵⁶ La fonction métasémiotique ou métalinguistique est « centrée sur le code, elle intervient lorsqu'un langage sert à parler du langage » [Klinkenberg 1996 : 42]

¹⁵⁷ Le point rouge lumineux projeté par le laser peut être interprété comme une représentation de soi. Dans la mesure où il est visible et manifeste à l'écran, il peut être considéré comme un cas-limite de représentation de soi à l'écran.

Inversement, les écrans de projection tactiles permettent une contiguïté directe du geste et de la représentation, mais il n'y a dès lors plus de représentation visuelle : la main est l'opérateur de manipulation de la représentation.

En ce cas, la (co)présence de la représentation est signifiée par le changement opéré à l'écran (une fenêtre est déplacée, une icône activée). Le sens se construit par une opération qui fait le lien entre la personne et sa représentation.

Le pointeur peut être investi du rôle de déictique en discontinuité visuelle de la main, et le laser en continuité visuelle – *a fortiori* la main. Dès lors, on peut distinguer deux formes de contiguïté entre la personne et sa représentation.

- 1) La représentation et le corps se rencontrent dans une continuité visuelle. La personne montre des objets numériques à l'écran directement avec sa main (sur écran tactile, avec une manette type Wii, ou avec un stylet¹⁵⁸).
- 2) La représentation et le corps se rencontrent dans un mouvement commun. La personne montre des objets numériques à l'écran avec une souris.

Dans le cas de la sémiotisation du pointeur par continuité visuelle, du point de vue technique, les interfaces de saisie (ou de représentation dans le cas du laser) et de sortie se confondent.

Dans le cas de la sémiotisation du pointeur par discontinuité visuelle l'orateur dispose de deux interfaces de sortie : l'ordinateur (dont l'écran est généralement soustrait au regard du public) et l'écran de vidéoprojection.

Dans ces deux cas de figure, l'interface de projection augmente l'isolement qualitatif de l'orateur du fait qu'il est soit obligé de regarder la même chose que ce que regarde le public (la projection), ou un autre objet (son propre écran d'ordinateur dont l'image est vidéoprojetée). Dos à la salle ou les yeux baissés sur son écran personnel, l'orateur ne regarde pas le public dans les temps de manipulation de l'image. Ce qui est plus proche de lui est la représentation, contrairement au spectateur. L'attention envers la représentation est toutefois conjointe : interprète comme producteur du signe de l'écran sont face à la représentation.

¹⁵⁸ Cf. *Approche sociotechnique*.

L'habitable de la représentation en coprésence

Le schéma précédent montre la distance spatiale qui sépare l'orateur du public en contexte de présentation. L'orateur s'inscrit dans une sorte d'*habitable*¹⁵⁹ dans lequel il est isolé. Cet habitacle est marqué visuellement par l'espace de la scène, fonctionnellement par son pouvoir d'orateur : parlant dans cet espace séparé de mise en scène, il est *tenu par* son discours qui fait signe et qui s'appuie sur un autre signe, celui de l'écran.

La médiatisation en coprésence demande, on le sait, une bonne dextérité technique et un art éprouvé pour maintenir l'attention du public. La proximité du producteur du signe face au signe qui le représente (le pointeur) induit toutefois un procès d'interprétance centré sur lui-même. La décentration, qui consiste à prendre en compte le point de vue du public, est rendue difficile par cette dimension conjointe. Tout l'art de l'orateur est donc d'aller outre l'isolement causé par cet habitacle technique, spatial et cognitif.

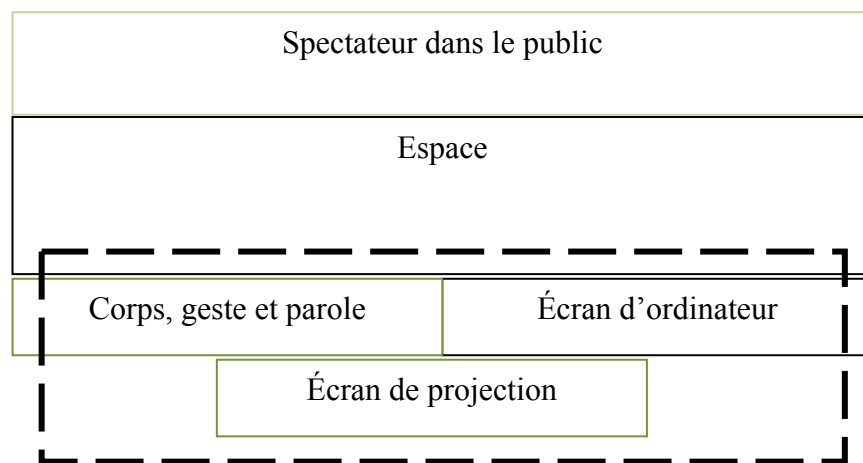


Figure 29 L'*habitable* (figuré par le trait discontinu)

Parfois, le pointeur se détache de son rôle de déictique pour devenir qualifiant. Un curseur peut prendre par exemple la forme d'un petit chat. Si, pour l'utilisateur ce pointeur est rassurant ou drôle, en contexte de présentation orale, il semble en dire long sur la personnalité

¹⁵⁹ Il s'agit bien de la notion proxémique de *bulle* (Hall). Nous employons le terme d'*habitable* en place de celui de *bulle*, car il active, plus que le terme de *bulle*, la métaphore de la maison que nous utiliserons par la suite, en référence à la théorie de la conscience de soi selon William James.

de son propriétaire. Il peut même, par sa force signifiante, faire obstacle à la bonne compréhension de son discours.

L'interprétation d'une représentation à l'écran comme représentation de la personne consiste en la perception de la contiguïté entre le geste de la personne et le mouvement de la représentation. Cette association est plus ou moins manifeste: tandis que certaines interfaces permettent de manipuler les représentations dans une continuité et de la main et de l'image, les interfaces courantes comme la souris, impliquent une discontinuité du geste et du mouvement à l'écran.

Dans un contexte de coprésence, ce facteur est d'importance puisque le corps de l'utilisateur est, en plus d'être coprésent du spectateur, coprésent de sa représentation : la relation de continuité entre le corps et l'image indique signifie la contiguïté.

Cette discontinuité du geste prend place dans un habitacle qui isole le sujet du spectateur, une interface

.

1.2 « On ne peut pas ne pas communiquer » à distance (inscription)

À distance, l'habacle prend une autre forme qu'en coprésence. Le sens ne repose plus du tout sur le corps, absent de la situation de communication.

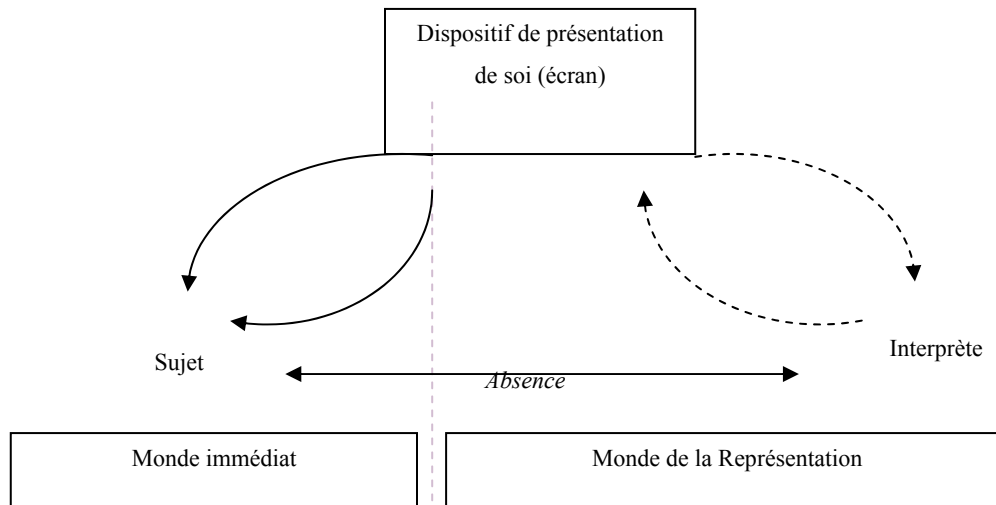


Figure 30 Chacun est face à l'écran : schéma subjectivé

Premièrement, le tiers distant ne voit pas l'utilisateur mais seulement le signe qui manifeste sa présence, de sorte qu'il ne peut faire de lien de continuité visuelle ou de discontinuité entre l'usager et sa représentation. Pour lui (le spectateur distant), l'utilisateur est derrière l'écran, et l'écran se trouve donc en charge de l'intégralité de la transmission du message. Tandis qu'en coprésence le message est transmis en contiguïté visuelle avec le corps, à distance la contiguïté est *en absence* : elle est implicite de la représentation, et son interprétation nécessite d'avoir fréquenté la communauté assez longtemps pour en comprendre les usages et participer du mouvement de construction collective.

Secondement, du point de vue spatial, la situation change du tout au tout : il n'est plus question d'espace réel partagé. Chacun dispose intégralement de son espace et ne peut percevoir l'espace de l'autre¹⁶⁰. Les spectateurs ont chacun leur habitacle et chacun a une représentation de /soi/¹⁶¹.

¹⁶⁰ Il est intéressant de considérer, suite à l'ouvrage de Serge Tisseron qui considère l'intimité surexposée, la webcam comme surexposition de l'habacle, considéré comme structure typique de l'intimité.

¹⁶¹ Cette situation est comparable à la situation de dialogue en coprésence non médiatisé par la machine.

L'anonymat en question

Pour penser la présence en tant qu'inscription, nous avons pris le problème de l'identité à rebours en nous demandant s'il était possible d'être anonyme. Poser cette question permet d'appréhender le phénomène sous l'angle de ses *unités significatives*¹⁶².

Hors des problématiques de sécurité, l'anonymat sur le réseau est souvent évoqué pour parler de la fissure entre les identités réelles et les identités de l'écran. Si l'on entend par *anonymat* le fait de ne pas avoir de nom, certes, on pourrait convenir qu'à l'écran, il est possible d'être anonyme, en participant comme visiteur par exemple. Si l'on considère l'anonymat comme une forme de non présentation de soi, de non communication avec les interlocuteurs observés, on peut dire que l'anonymat est impossible. Ici comme ailleurs, en effet, nous allons montrer que l'« on ne peut pas ne pas communiquer ». C'est de cette seconde conception de l'anonymat dont nous parlerons ici en montrant ses répercussions sur la première.

Traiter de cette question permet de constituer une première approche de l'incarnation à l'écran :

- Peut-on identifier des interfaces anonymes ?
- En quoi consiste l'anonymat ?
- Quels sont les signes qui montrent que l'interface n'est pas anonyme ?

La question de l'anonymat peut se poser en ligne tout comme hors ligne : quels sont les signes qui manifestent une présence humaine ? Est-il possible de ne pas communiquer ?

A distance, peut-on ne pas communiquer ?

La présentation de soi à distance peut prendre de multiples formes mais s'inscrit dans une structure technique commune : le réseau (internet, intranet). Dans l'approche sociotechnique, nous avons montré comment les réseaux avaient conduit à donner des noms à des ordinateurs, engageant une interprétation humanisée et subjectivée de la représentation technique de soi, en retour. Nous allons montrer que l'on ne peut pas communiquer en considérant comme critère pertinent l'inscription de l'utilisateur à l'écran.

¹⁶² Les unités significatives, c'est-à-dire pouvant potentiellement faire sens. Nous développons des enjeux du traitement de cette question dans le programme de recherche en abordant la question de la grammaire du signe de la présentation de soi à l'écran, et mettrons les procédés ainsi choisis en application dans *Phanérologie morphosyntaxique*, où nous considérerons l'*IP* comme unité signifiante.

Inscription et interactivité

Nous avons plusieurs fois utilisé de terme d'*inscription*, que nous utilisons en référence à son étymologie (latin *inscriptum* d'*inscribere*, « inscrire en »). Cette notion d'inscription va désormais nous être très utile pour penser l'action du sujet à l'écran. Dans la partie précédente, appréhendant la question de la présence sous l'angle de la coprésence, nous avons considéré la représentation de soi comme un signe dont l'interactivité n'est pas pertinente du point de vue du spectateur. En effet, seul l'usager sait quand il active un élément de l'interface. Par contre, pour l'usager, ce qui différencie les éléments qui le représentent de ceux qui ne le représentent pas à l'écran sont ceux sur lesquels il opère ou a opéré une transformation ou une manipulation. L'utilisateur s'inscrit à l'écran en interagissant avec le dispositif, d'autres le regardent en supposant ses interactions et son intentionnalité. L'interactivité conditionne la *présence*, mais elle n'est pas le propre de la représentation de soi à distance. Afin de préciser ce point, nous allons examiner le symptôme de l'inscription de l'utilisateur à l'écran, c'est-à-dire l'information minimale qui compose son identité, l'adresse IP (Internet Protocol), et stimule une interprétation de la représentation technique en /soi/ ou /autre personne/.

L'information¹⁶³ minimale : l'adresse IP

L'adresse IP est le nom attribué à l'ordinateur sur le réseau distant (internet). Dans un réseau local¹⁶⁴, c'est le nom de l'ordinateur qui lui correspond. Nous y reviendrons dans le chapitre *Des dispositifs cognitifs* en traitant des noms de l'utilisateur.

L'IP identifie techniquement l'usager sur le réseau. Ce n'est pas cette dimension technique qui va nous intéresser, mais sa mise en regard avec l'interprétation. Nous allons montrer comment ce signe technique peut prendre figure humaine.

Avant de s'identifier ou de créer un compte¹⁶⁵, l'internaute a parfois la possibilité de tester un jeu en ligne ou un chat 3D comme visiteur¹⁶⁶, statut « anonyme ». En réalité, cet anonymat

¹⁶³ Le terme *information* est ici entendu au sens communicationnel et non au sens étymologique que nous développons par ailleurs.

¹⁶⁴ Le réseau local peut être considéré comme donnant lieu à une représentation de soi à distance dans la mesure où ce qui nous intéresse est la coprésence ou non de l'interprète et de l'opérateur de la représentation: si le réseau local unit des ordinateurs qui sont situés dans des pièces différentes (c'est le cas du réseau d'entreprise), le phénomène de présentation de soi relève bien de la situation de présence à distance et non de la coprésence.

n'est qu'apparent. Le protocole d'adressage internet (adresse IP) est envoyé au site consulté, de sorte que, même avant l'inscription, l'utilisateur est identifié.

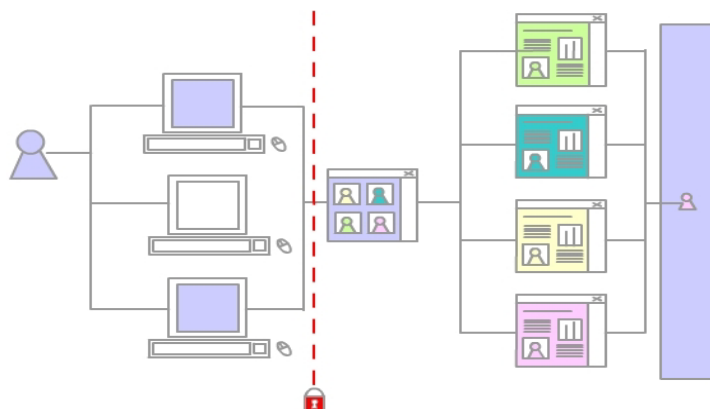


Figure 31 Identification dans Anarchy Online (2005)¹⁶⁷

Même si le sujet estime qu'il n'est pas perçu ou qu'il n'est pas identifié, en réalité il n'est jamais anonyme puisqu'il est identifié sur un réseau d'ordinateur par son adresse IP : c'est là toute la différence entre le point de vue subjectif et la « réalité » informationnelle.

Sémiotisation d'un nom technique

Les adresses IP sont utilisées par certains internautes pour s'enquérir de leurs visiteurs ou des personnes avec lesquelles ils dialoguent (site internet, messagerie, jeu en ligne...) : en effet elles associent une représentation technique à des informations *réelles* (nom, adresse de

¹⁶⁵ Dans un site communautaire, par exemple, le sujet peut consulter les contenus, voir le profil d'autres utilisateurs, mais ne peut pas être vu d'eux.

¹⁶⁶ Dans certains chats 3D comme *Penguin Island*, l'utilisateur peut visiter la carte et voir les participants sans créer de compte personnel : un avatar par défaut lui est attribué, qui permet d'explorer le monde avant de s'y intégrer plus solidement. Il dispose donc d'un avatar, certes, mais d'un avatar par défaut, celui qui est automatiquement attribué aux visiteurs qui ne s'inscrivent pas : en ce cas il n'est pas individualisé.

¹⁶⁷ Le joueur est identifié par un *identifiant* qui donne accès à ses différents personnages, qui possèdent chacun un *pseudonyme* non sécurisé par mot de passe, mais unique à l'intérieur du serveur. L'*identifiant* ne peut être activé par deux personnes en même temps. Le joueur peut activer son compte d'un ordinateur ou d'un autre, à condition que le programme du jeu soit installé (le programme est représenté dans le schéma par la colorisation de l'ordinateur), qui contient les éléments graphiques du monde. Les informations de chaque personnage sont mémorisées sur le serveur distant.

messaging) stockées dans des bases de données consultables par le biais de certains services comme *Who is ip ?* qui en proposent l'accès à tout internaute.

Les entretiens ont mis en évidence un phénomène de surdétermination des noms techniques en interrogeant des informaticiens. [51], informaticien, qui a des activités de piratage informatique (ou hacking), consulte systématiquement les adresses IP de ses interlocuteurs et teste leurs failles de sécurité. De cette manière, il estime qu'il peut se faire une idée de la personne avec qui il converse « montre-moi ton firewall, je te dirai qui tu es », telle est sa devise. Ce témoignage nous a conduit à interroger d'autres usagers sur leur usage des adresses IP de leurs interlocuteurs et confirmer le phénomène. Sandrine, Sami et Arno, utilisateurs expérimentés d'internet, consultent régulièrement les statistiques¹⁶⁸ de leur site personnel et parfois les logiciels tels que *Who is ip ?* afin d'obtenir plus d'informations sur leurs visiteurs¹⁶⁹. L'IP montre comment la sémiotisation opère par excroissance-détachement d'un élément c'est-à-dire par un procès apparenté à l'hypostase que nous définissons plus loin dans le sous-chapitre qui lui est consacré.

Examinons ce procédé en pratique pour mieux comprendre comment identifier une personne par son adresse IP et mieux comprendre les mécanismes de sémiotisation.

Des visiteurs pas si anonymes

Il est rare que l'on me ¹⁷⁰donne un retour concernant mes différents sites personnels¹⁷¹, mais la consultation de ses statistiques intégrées dans les services de mon hébergeur me permettent

¹⁶⁸ Remarquons que les statistiques ne sont consultables que par *identification* (login – mot de passe) : l'accès est strictement réservé au sujet de la représentation de soi et non pas à l'interlocuteur.

¹⁶⁹ S'il est difficile d'identifier une personne précisément, en revanche, certaines adresses typiques permettent de savoir qu'un ami qui travaille dans telle société a visité la page. Nous reviendrons sur les noms de personne dans la *Phanérologie morphosyntaxique* (embrayeurs primaires).

¹⁷⁰ Nous passons au « je » du témoin participant (cf. méthodologie, dans le *Programme de recherche*).

¹⁷¹ Ceci est un exemple. Il est possible également de raccorder les adresses IP des personnes contactées par e-mail et de les comparer aux entrées délivrées par les statistiques de fréquentation. On peut même imaginer que l'IP permette de déceler des mensonges ou des incohérences dans le discours. Imaginons une femme qui voudrait vérifier que son mari, qui vient de lui envoyer un mail pour lui signaler qu'il est noyé sous le travail, l'est en réalité. Il suffit de comparer les IP de connexion (IP du lieu de travail) et si l'IP est différente, il se

d'en savoir un peu plus sur mes visiteurs. Au mois de mai 2007, je sais que près des deux tiers sont américains et un tiers français, ce qui peut m'apparaître surprenant puisqu'aucun de mes textes en ligne n'est en anglais. Je suppose donc que les personnes viennent sur ma page mais en repartent immédiatement, ne pouvant comprendre ce qui y est écrit, ce qui m'enjoindrait, si je voulais répondre à cette attente de la part de mes lecteurs effectifs, d'en entreprendre une traduction. Ainsi, quand bien même n'ai-je aucun retour des visiteurs de mon site, je sais que la plupart ne comprennent pas mon contenu et que je pourrais recadrer ma communication en proposant des articles traduits en anglais.

Si je souhaite obtenir plus d'informations, des services comme *Who is ip?* permettent d'obtenir des informations sur l'adresse IP : localisation géographique du serveur, nom de la structure (entreprise, hébergeur), parfois même le nom de la personne propriétaire de l'ordinateur (dans certaines administrations qui laissent ces informations publiques). L'adresse IP dans ce cas joue le rôle d'un nom administratif auquel est associé un dossier contenant des informations personnelles et techniques.

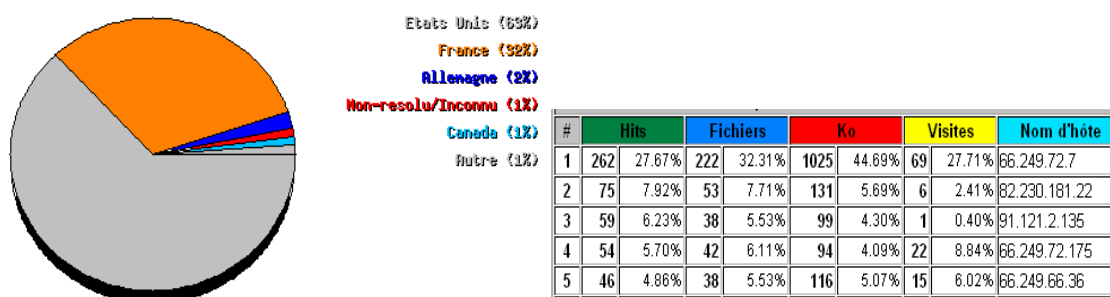


Figure 32 Accès par pays¹⁷²

L'anonymat est impossible, mais les signes ne sont pas tous signifiants au même degré. Mise en regard avec d'autres informations, l'identification technique peut devenir qualitative (failles de sécurité subjectivées par les pirates informatiques, cohérence des informations délivrées par l'IP avec celles qui sont transmises par le discours). L'IP donne des informations

pourrait bien que la personne mente. En cela, l'identification technique, coupée avec d'autres informations, permet de construire une interprétation qualitative (il ment).

¹⁷² Ces statistiques sont celles de *Webalizer* en mai 2007 pour le site *fannygeorges.free.fr* "Accès par pays" et "Top 30 sur un total de 106 sites".

qui, au-delà des chiffres, dénotent des personnes. Initialement technique¹⁷³, l'adresse IP est subjectivée ou encore pourrait-on dire humanisée, devenant un *nom de personne*. Les ordinateurs sont interprétés comme dénotant la personnalité de leur propriétaire ou sur son usage. L'IP permet ainsi de déceler les signes minimaux d'une culture très spécifique à internet.

En conclusion de ce chapitre qui examine quels sont les cas où la représentation fait *symptôme*, on peut dire que, tant dans la vie réelle qu'à l'écran, tant techniquement que sémiotiquement, « on ne peut pas ne pas communiquer ». Cependant, la décision sémiotique doit prendre la mesure de la dimension subjectivée de /soi/ ou de /autre personne/.

La *Représentation de soi* élargie à toutes les traces d'*inscription* sur le support n'est pas signifiante au même degré pour tous les interprètes. Une adresse IP peut être interprétée comme une suite de chiffres incompréhensible par quelqu'un qui n'a aucune notion technique, tout comme elle peut être interprétée comme connotant la personnalité de son propriétaire pour un informaticien, sans que l'on puisse dire que l'une ou l'autre de ces informations ne soit fausse ou vraie puisque du point de vue de la représentation, cette distinction n'entre pas en ligne de compte.

Retenons la distinction entre identité « pour le système » et identité « pour l'utilisateur ». L'identification technique s'adresse au système et l'identité à une personne (qu'elle soit l'utilisateur ou les utilisateurs perçus). La première consiste en une identification chiffrée, la seconde en une construction imaginaire. Les signes de la première peuvent être utilisés par certains utilisateurs pour construire la seconde.

¹⁷³ Dans l'approche sociotechnique, l'histoire de l'IP a été resituée dans son contexte sociotechnique ; nous reviendrons sur l'IP dans la description des embrayeurs primaires de la phanérologie.

1.3 Perspectives d'analyse des situations de présence

Nous venons de démontrer qu'aucun signe inscrit à l'écran ne peut être exclu de l'examen de la signification, qu'il soit l'effet de l'interactivité ou de l'interaction. A l'écran, on ne peut pas ne pas communiquer. Il s'agit à présent de délimiter plus précisément, dans cette abondance de représentations, les situations de présence, de sorte à cerner les contextes d'analyse potentiels. Ce faisant, la délimitation conduit à distinguer des acteurs et préciser les conditions d'émergence des situations de présence à l'écran.

L'information de /soi/

La situation de communication médiatisée par ordinateur met en présence trois acteurs de la signification : l'émetteur (le sujet), le récepteur (l'interprète) et le Système (l'ordinateur). Du point de vue de l'information, tout signal est émis par un utilisateur ou le système. Par contre, du point de vue de la signification, le signe est signe parce qu'il est interprété comme tel. De la manifestation technique à la production d'interprétants, la construction de signification s'élabore à l'écran avec la particularité de la démultiplication des bruits de la communication. La démultiplication des interférences entre l'opération abstractive de soi et l'interprétance du message intervient à chaque phase d'encodage comme le montre la figure ci-dessous.

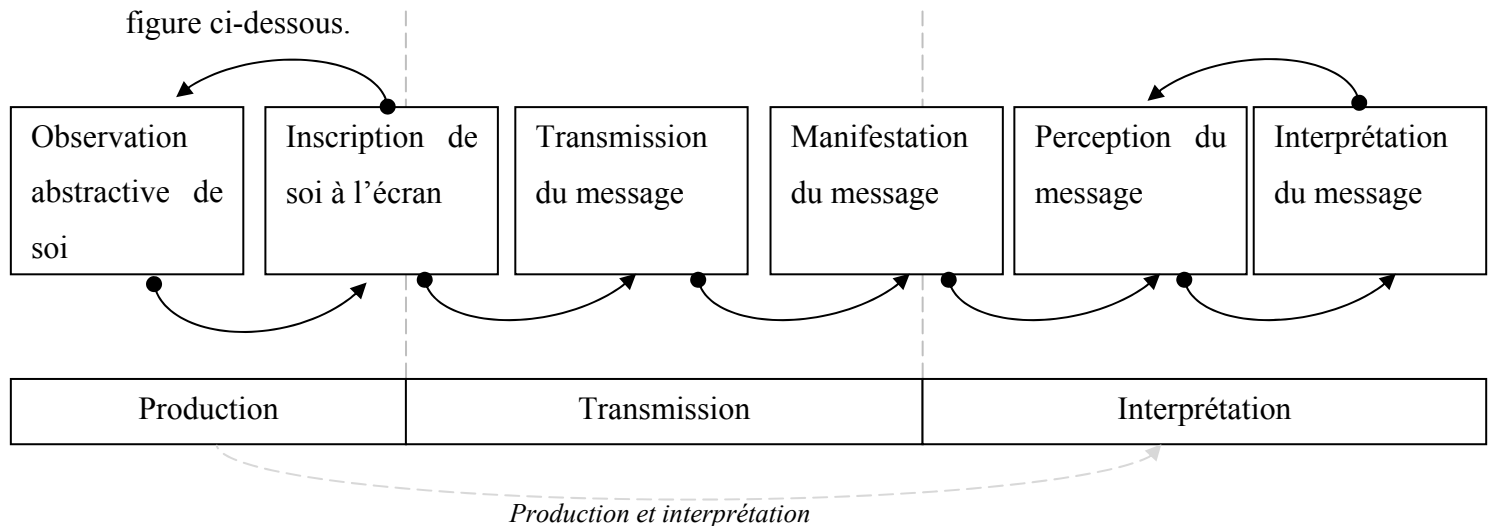


Figure 33 Production, transmission, interprétation

Création d'une représentation de soi à l'écran

Le sujet qui produit une représentation à l'écran la perçoit dans une forme de réflexivité autocentrée comparable à l'habitable que nous avons délimité dans le premier sous-chapitre. Examinons la construction d'un habitacle à l'écran.

Imaginons une personne créant sa représentation à l'écran. Après s'être identifiée techniquement (cf. sur l'adresse IP), elle observe quelles sont les fonctionnalités de personnalisation (qui permettent d'exprimer son /soi/). En fonction des possibilités offertes par le logiciel et des finalités de communication de la personne, la personne commence une opération de production identitaire à l'écran. De l'expérience manipulative des fonctionnalités, elle explore l'interface fonctionnelle de présentation de soi et affine progressivement sa représentation par des essais successifs. Lorsque nous employons le terme de *production*, il faut donc bien l'entendre au sens fort : il ne s'agit pas seulement de *produire* une représentation technique, mais, en l'affinant, de *donner cohérence* aux unités signifiantes qui l'organisent de sorte à *composer, modeler et préciser* le schéma-squelette du /soi/ de la représentation.

Modeler et remodeler

L'opération de modelage se déroule initialement hors du contexte d'échange avec un interlocuteur, pendant la phase d'inscription (au sens courant) à l'issue de laquelle il accède au produit de son agencement et à la vie communautaire. C'est tout au long de la vie communautaire qu'elle est modelée et remodelée.

On peut distinguer différentes phases de modelage présentant des changements plus ou moins importants. Par exemple, dans *Myspace*, une activité régulière de remodelage consiste à changer le morceau de musique lu à l'ouverture de la page. Dans les *MMORPG*, il s'agit de mettre à niveau les armes et l'armure en fonction du niveau du personnage. Dans la messagerie instantanée, de changer la devise inscrite en dessous de son pseudonyme, ou encore son image. Ce procès de remodelage incessant est d'ailleurs une des fonctionnalités principales des blogs, les blogueurs postant quotidiennement de nouveaux textes qui

alimentent la représentation de leur identité¹⁷⁴. Cette question du modelage et du remodelage, fondamentale du point de vue du traitement de la problématique de la dimension poétique de la signification, fera l'objet d'un examen approfondi par la suite. A ce stade du raisonnement, il importe seulement de noter que la représentation n'est permanente ni synchroniquement (l'activité s'inscrit à un moment mais laisse des traces éphémères en regard d'autres qui sont permanentes) ni diachroniquement (les traces permanentes sont remodelées continuellement). Il n'est donc possible d'observer une représentation que dans une période de temps prolongée, ce dont nous montrerons les conséquences sur la méthodologie adoptée (cf. *Programme de recherche*).

Dans le schéma précédent (*Production, transmission, interprétation*), nous avons résumé cette suite d'opérations en un *moment* d'observation abstractive de soi (cf. l'exemple de Peirce) et un moment de l'inscription (création des conditions d'émergence de la *présence*). Or, comme il est figuré par la flèche grise discontinue qui lie le monde du producteur du signe (son *habitable*) au monde de l'interprète (son *habitable*), chacun compose, de son point de vue (celui qui manipule, celui qui regarde, celui qui manifeste), et avec ses propres outils (cognitifs, techniques), une interprétation. Dès lors, quel est l'impact du regard de l'/Autre/ sur /soi/ ? Comment cerner le cadre d'observation ?

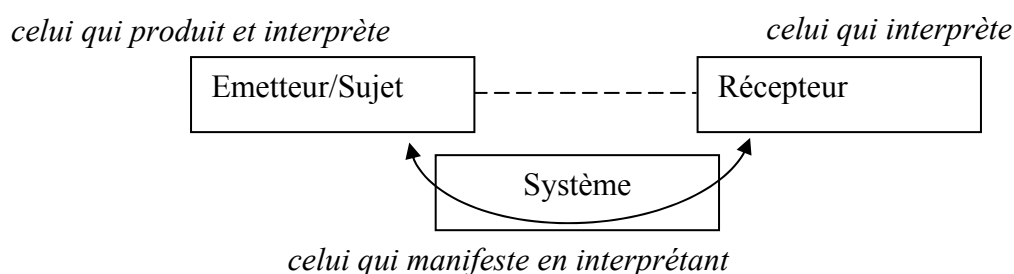


Figure 34 Émetteur/Récepteur/Système

¹⁷⁴ Certains usagers vont jusqu'à changer de compte à l'intérieur d'une même communauté, en ouvrant un second compte, ce qui conduit à créer plusieurs personnages dans un jeu massivement multi joueur, plusieurs profils dans *Myspace*, plusieurs profils dans un site de rencontre.

Signes perceptibles par le système, par un tiers et par le récepteur

Pour étudier les situations de présence à l'écran, il est nécessaire d'envisager trois des sous-ensembles du schéma ci-dessus qui recouvrent trois facettes de la représentation de la personne :

1. les situations de présence dans lesquelles l'interaction de l'utilisateur avec la machine fait l'objet d'un traitement technique lisible par les trois protagonistes (ABC). La représentation est manifeste (perceptible) pour le producteur et le spectateur.
2. les situations de présence dans lesquelles la représentation est visible par son producteur (AC)
3. les situations de présence dans lesquelles la représentation est envisagée comme manifeste pour un¹⁷⁵ spectateur (interlocuteur, partenaire de jeu, lecteur).

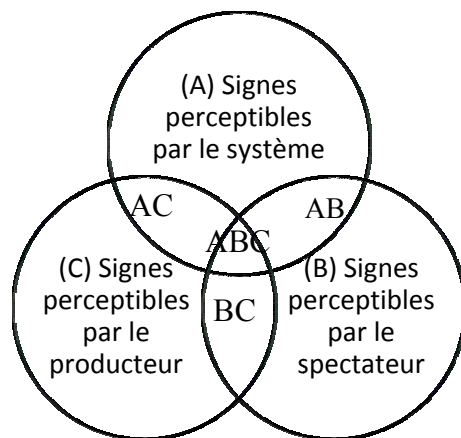


Figure 35 Situations de *présence*¹⁷⁶

Nota bene :

Le sous-ensemble BC englobe toutes les formes de communication non médiatisées. Pour généraliser le propos à toutes les représentations agissantes, performatives ou indicielles, on

¹⁷⁵ Nous employons l'indéterminé pour signifier le caractère non déterminé *a priori* du destinataire. Ce destinataire typique ou indéterminé toutefois, comme il a été noté dans l'état de la recherche, peut être précisément déterminé ou pressenti.

¹⁷⁶ Ces trois ensembles s'incluent mutuellement dans la mesure où un signe peut être perceptible par une, deux ou trois de ces entités.

pourrait remplacer l'intitulé de l'ensemble (A) par médium (unité significative : pierre, papier ; structure signifiante : édifice, arbre ; symbole : puissance, essence ; nous verrons que l'on peut observer plusieurs niveaux d'agencement signifiant de même dans le Système). Le support participe de la détermination de la signification.

Les situations de communications qui mettent en scène le procès d'interprétation de la représentation de l'utilisateur sont vastes : de la *téléprésence* à la présentation médiatisée de soi en *présence*, les procès de signification varient. L'ouverture de la perspective de la distance à la perspective de la coprésence est un champ intéressant qui nécessiterait de se pencher sur l'ensemble des objets de présentation de soi (le vêtement, le lieu, la communication orale). Ce mémoire se concentrera uniquement sur les situations de présentation de soi inscrites à l'écran dans une situation de distance : l'utilisateur se présente et interprète dans ce cas de figure les représentations uniquement en fonction des signes qu'il observe à l'écran, c'est-à-dire des signes *en absence* (et non des signes dont il pourrait observer concomitamment l'émetteur-objet en coprésence).

2. Information de la présence (l'hexis)

On ne peut pas ne pas communiquer à l'écran : du point de vue du récepteur, tout signe peut donc « parler de » celui qui le présente. Mais comment en « parle »-t-il ? Cette question est celle de la forme donnée à la représentation, dans la mesure où le contenu est déterminé par la forme, comme nous l'avons vu dans l'introduction de ce chapitre. Le concept d'*information* dénote le procès par lequel le sujet donne forme, produit, modèle et remodèle sa représentation. Ce procès, comme nous l'avons noté dans le chapitre précédent, est étroitement lié à l'*inscription*.

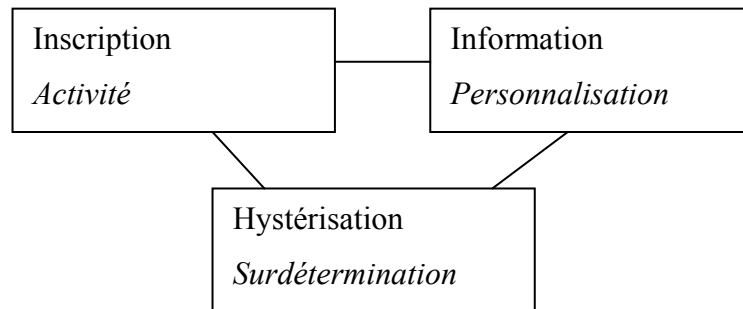


Figure 36 Inscription, information, hystérisation

Nous allons montrer comment il ouvre à une appréhension de la signification comme *hystérisation*, notion proche de ce que nous avons désigné par *hypostase*.

Dans la formulation discursive de notre raisonnement qui « descend¹⁷⁷ » progressivement de la théorie vers l'application, nous avons précédemment évoqué la question des genres de logiciels que nous avons regroupés sous trois dominantes principales : jeu, communication, art. Cette question en effet est loin d'être sans conséquences sur la façon dont le joueur ou l'utilisateur se représente lui-même. De sorte à préparer son approche, nous avons commencé par examiner le procès de production de /soi/ à l'écran et le procès d'interprétation.

¹⁷⁷ En référence à l'appellation « top down » qui s'oppose à la méthode d'expérimentation-induction « bottom up ». Cette méthode que nous avons adoptée dans la restitution de notre démarche de recherche qui a en réalité procédé selon la méthode du second type, permet d'approcher la dimension appliquée progressivement et mettre en place progressivement le vocabulaire (terminologie et métasémiotique) utilisé pour l'analyser. Cf. *Programme de recherche*.

Dans cette seconde partie de resserrement de la problématique, nous allons examiner la question de la représentation *pour jouer* et de la représentation *pour communiquer* : dans quelle mesure les représentations de soi diffèrent-elles dans l'une et l'autre de ces catégories ? Dans quelle mesure peut-on les considérer de façon analogue ?

2.1 Représentation de soi, entre fiction et réalité - et genres

Si l'on demande à un joueur ou à un chatteur si l'avatar du jeu ou de la messagerie instantanée le représente, il répond sans hésitation par l'affirmative : « c'est bien moi ». Mais si l'on demande si cet avatar le représente « d'une certaine manière », le questionnement se décale de l'écran au *réel* : ce personnage de *soigneur* lui ressemble-t-il ? La réponse, tant dans le jeu que la communication, nécessite quelques explications. La distinction entre la représentation de l'utilisateur dans le jeu et dans la communication ne serait donc pas si évidente.

- Quelles sont les caractéristiques de la *représentation de soi* dans la communication ? dans le jeu vidéo ? dans les œuvres de création ?
- Comment et en quoi tenir compte de cette différence, est-ce invalidant, de quel point de vue faut-il se placer ? Peut-on trouver des points communs et des différences typiques ?

Nous avons déjà eu l'occasion plusieurs fois d'évoquer les débats sur l'identité réelle et l'identité fiction, que nous résumons dans le schéma suivant.

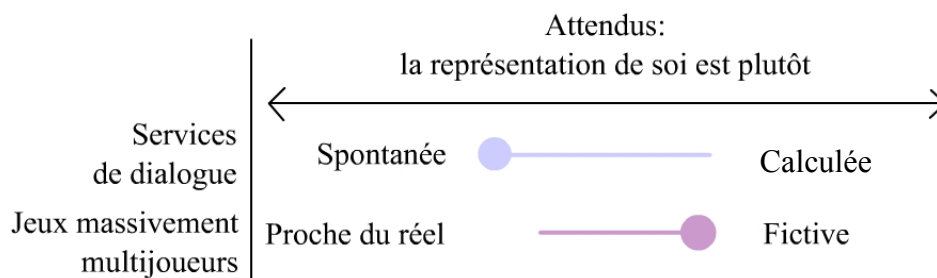


Figure 37 Terrain et attendus

Or notre étude *Voyage dans les mondes persistants* (2003), a montré que les structurations de l'agencement du /soi/ et du personnage présentaient de nombreux points communs, symétrie structurelle confirmée par les entretiens en un usage ludique de la communication.

Du jeu au chat, la frontière est souvent floue. Le *chat* partage avec le jeu son caractère non obligatoire, incertain et sans conséquence dans la réalité, pour reprendre les critères définis par Roger Caillois. Pratiquée au milieu d'inconnus distants, sous le masque d'un pseudonyme, la mise en scène de soi dans le jeu comme dans la communication, est sans conséquences dans le réel du fait de ces propriétés.

En affinant un peu l'analyse, on se rend compte plus profondément que dans le jeu vidéo, il y a de la communication. Les joueurs discutent entre eux pour savoir où placer leur personnage, comment attaquer l'ennemi, se rassembler. Dans ces espaces, c'est bien le nom du personnage qui est signifié, mais le sujet est le joueur. « Je suis fatigué », « afk » (*away from keyboard*) sont bien les paroles du joueur. [Grellier 2007]

communication	identité-réelle	Sphère réelle
jeu vidéo	identité-fiction	Sphère de l'imaginaire
création numérique	Identité ?	Sphère de la théâtralisation (?)

Figure 38 Identités dans le jeu, la communication, l'art (hypothèses)

Nous avons divisé le terrain en trois grandes catégories qui reflèteraient trois types d'identités. Nous n'avons pas encore abordé la question de l'identité dans les dispositifs artistiques, mais cette réflexion va pouvoir nous y conduire, aussi nous la mentionnons dans le tableau récapitulatif ci-dessus.

2.2 Identification, Activité, Personnalisation

A présent, nous allons mettre en évidence la relation entre identification et identité. Dans le chapitre sur les situations de présence, nous avons montré comment l'humanisation ou subjectivation des noms techniques avait pu se produire par l'intrication technique du réel au virtuel. L'interactivité laisse des *traces* sur les sites visités que les administrateurs du site peuvent consulter. Ces traces indiquent leur producteur par des informations réelles. En ligne,

donc, identification et identité réelle peuvent être associées. Hors ligne, comment se construit le lien de contiguïté entre la représentation et la personne ?

La figure ci-dessus montre des *bureaux* appartenant à des utilisateurs distincts¹⁷⁸.

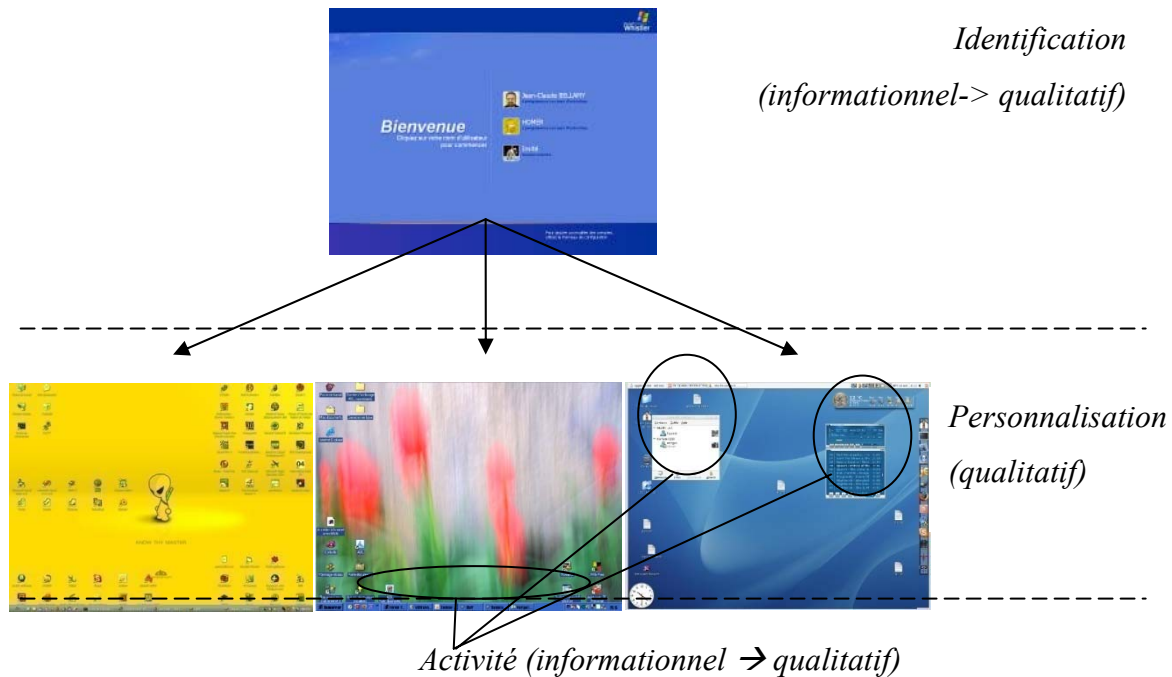


Figure 39 Identification, personnalisation et activité

L'interface se structure sur le même principe du multifenêtrage, de sorte que ces images ont bon nombre de points communs (un fond d'écran, des icônes etc.) en le type d'objets présentés, tandis qu'ils se distinguent les uns des autres par la forme, les couleurs, la disposition. Le schéma ci-dessous montre plusieurs indices de l'inscription de l'utilisateur :

- ▀ les fenêtres des logiciels actuellement ouverts
- ▀ organisation du bureau
- ▀ la présentation du bureau
- ▀ le type d'icônes sur le bureau

¹⁷⁸ Ces images sont issues d'un forum qui propose aux usagers d'exposer leurs bureaux. http://forum.2037.biz/sujet-montrez-nous-votre-bureau-windows-linux-mac-134-start30-td-0-asc-h_.html (consultée en février 2007)

Ces informations dénotent des habitudes de l'utilisateur voire sa personnalité :

- ▀ Le bureau est bien rangé : l'utilisateur est ordonné
- ▀ L'utilisateur a un lecteur de MP3 ouvert : il écoute souvent de la musique
- ▀ L'utilisateur a beaucoup de logiciels de graphisme 2D et 3D : il est graphiste

Ces exemples montrent comment l'interprète se fait une idée de la personnalité de l'utilisateur dont il observe le bureau. L'inscription, définie comme trace d'une action antérieure, mise en regard avec le concept de personne, peut être segmentée en 3 facettes : l'identification, la personnalisation et l'activité.

Identification

Au niveau de l'ordinateur, les sessions *identifient* l'utilisateur : Windows par exemple propose de créer un compte administrateur et des comptes nominatifs. Une personne peut avoir plusieurs comptes, et plusieurs personnes peuvent avoir un compte sur un même ordinateur. (Cf. schéma *Identification dans Anarchy Online*)

Personnalisation

A l'intérieur d'un même compte, la *personnalisation* de l'interface connote l'utilisateur. La personnalisation peut s'opérer dans de nombreux éléments de l'interface :

- Effets graphiques des fenêtres (disparition, floutage, ombres, trois dimensions, animations)
- Icônes des dossiers, images en fond d'écran
- Intitulés des dossiers et bien sûr, contenu des dossiers et des fichiers.

Activité

Les programmes ouverts manifestent l'activité de l'utilisateur au moment où l'utilisateur a pris la copie d'écran (ici). Parmi les représentations actuelles, le mouvement du pointeur et le rythme de frappe pourraient renseigner également la situation actuelle de présence de l'utilisateur. Il s'agit de représentations de l'action : l'activité à l'écran laisse une trace qui manifeste les actes, les habitudes, la personnalité.

Nous ne faisons qu'annoncer cette distinction ici afin de la développer plus loin après l'avoir enrichie d'autres dimensions connexes à l'identité personnelle. Il importe ici seulement de comprendre en substance comment l'interprétation tisse des données qualifiant une personne sur les informations techniques qui en manifestent la présence. En ligne, le phénomène est

plus complexe, aussi nous pourrions nous appuyer sur ces observations du phénomène hors ligne pour construire le cadre d'observation et les méthodes de classification.

Ces expériences montrent comment, de chiffres, d'images, de mouvements, de noms techniques, des informations techniques reflètent les pratiques et se donnent en reflet dans un double procès de réduction et d'abstraction.

2.3 Exister « puissance 10 »

Nous venons de montrer que l'on peut distinguer trois facettes des marques de la personne à l'écran hors ligne: personnalisation, identification et activité. Ces signes participent de l'aménagement du « chez soi » dans l'habitable informatique, pour filer la métaphore cognitive construite tout au long de ce chapitre. A présent nous allons examiner comment l'utilisateur s'informe en ligne et si le phénomène s'agence de la même manière. Pour cela, nous allons nous demander comment être présent en ligne, quels sont les types de présence valorisés par le logiciel et mettant en perspective cet examen avec la question de l'/Autre/ dont nous avons déjà signalé l'importance en tant qu'acteur de la sémiose.

L'hypostase du chiffre

L'utilisateur peut avoir l'impression éphémère d'« exister puissance 10 » comme le dit Stéphane. A l'image de cette expression, la *présence* de l'internaute se construit de chiffres et d'opérations logiques. Nous avons déjà évoqué le rôle d'une suite de chiffres précédemment, l'adresse IP qui peut être interprétée comme une /personne/.

Les chiffres dont nous parlerons ici sont clairement signalés sur l'interface et explicites pour le plus grand nombre. Toutefois, tout comme l'adresse IP est investie de signification par certains usagers seulement, les chiffres ne sont ni tous pris en compte ni interprétés de la même manière. Ils ont malgré tout pour point commun de participer d'une hypostase¹⁷⁹ du chiffre dans le procès de construction de /soi/ à l'écran.

Finalisant son inscription à la communauté de blogueurs *Vingt Six*, Stéphane s'est vu pendant une dizaine de minutes sur la page d'accueil du site internet dans le classement des

¹⁷⁹ *Hypostase* n'est pas entendu au sens religieux mais au sens rhétorique.

derniers inscrits et a observé dans cet instant fugace l'effet de cette promotion sur le nombre de visites de sa page personnelle. Générée par le chiffre, cette « impression de puissance » lui a tellement plu qu'il s'est attaché par la suite à la réitérer : visant le classement « derniers posts » (derniers textes publiés), il écrit tous les jours, parfois plusieurs fois par jour. Tentant d'entretenir l'haleine de son public, il aime le coup d'éclat, la provocation élégante ; il ne manque jamais de répondre aux commentaires postés par son lectorat. Tandis qu'initialement, il regardait les autres membres avec une circonspection dubitative, il est conduit par son souci de « réussir » à participer activement à la vie communautaire et à trouver en cette forme de rayonnement une jouissance sans égal.

Ces friandises du cœur ne sont pas sans accoutumance. Nicolas raconte qu'il est « accro à la consultation de ses statistiques ». Il les consulte parfois dix fois par jour : non seulement les statistiques de son site personnel, mais encore celles du site de son association. Il aime regarder l'évolution des courbes de visite, les heures de fréquentation. Les critères chiffrés de valorisation de la présence sont nombreux, comme le montre la figure ci-dessous.

Critères chiffrés de valorisation de la présence	<i>Anarchy</i> <i>Online</i>	<i>Myspace</i>	<i>Livejournal</i>	<i>Linkedin</i>	<i>Meetic</i>	Site personnel
	Niveau du personnage	Nombre d'amis	Date des posts Date des commentaires	Nombre de connexions avec d'anciens collègues	Nombre de visiteurs Nombre de Flashes	Statistiques : nombre de visiteurs, heure de connexion,
Compétences	Argent	Nombre de visites	Nombre de commentaire par post	Nombre de recommandat ions	Dernière connexion	pourcentages par pays
[...]		Nombre de commentaires				
		Date de la dernière connexion	Nombre de favoris			
		Age				

Figure 40 Critères de valorisation de la présence: exemples

Il existe des moyens simples de créer des représentations de la personne «qui marchent bien » en prenant connaissance des critères de valorisation de la présence. La « stratégie » de présentation de soi met en jeu une stratégie de manipulation des chiffres qui soulève la question de l'intentionnalité considérée par la sémiologie de la communication comme une et première. Cependant, nous allons montrer que l'intentionnalité, bien qu'elle soit favorisée par une hypostase du chiffre, n'est qu'une facette particulière de la présentation de soi dans l'appréhension de la praxis des dispositifs interactifs.

Être un autre ou être soi-même : pour quoi faire ?

Visant tantôt à créer des identités totalement « fictives », tantôt à valoriser une représentation « fidèle », ces stratégies proprement calculatrices sont expérimentées par les usagers à un moment ou à un autre de leur pratique : « juste pour voir », résument-ils. Or, on pourrait avancer que ces expérimentations, loin d'être gratuites ou vaines, font partie d'un processus qui relève, par certains côtés, d'une initiation et, par d'autres côtés, d'un apprentissage.

Expliquons tout d'abord ce que nous entendons par initiation et apprentissage, de sorte à montrer par suite en quoi l'expérimentation calculée de /soi/ fait partie de ce double processus de construction.

L'apprentissage est un terme qui désigne la face technique de ce processus : savoir insérer du code html, apprendre le langage qui permet de désigner les opérations à effectuer (« combiner les nanocristaux ») – sans lequel l'utilisateur ne peut être aidé – etc.

L'apprentissage passe par l'initiation. L'initiation est opérée par les autres membres. On peut donc dire que l'interactivité intégrale (c'est-à-dire la pleine maîtrise et compréhension des fonctionnalités mises en application dans une visée précise) dépend de la transmission des codes par les autres membres.

Le novice s'étant identifié pour la première fois dans un site communautaire comme *Myspace* se trouve face à une interface complexe qui comporte de nombreux onglets et de nombreux liens hypertextuels qui lui permettent d'accéder aux fonctionnalités de personnalisation et de gestion du compte. S'il est facile d'opérer les fonctionnalités de paramétrage rudimentaires (insérer sa photo, le nom de sa page), en revanche, il en est autrement des fonctionnalités qui

permettent de donner une identité visuelle agréable à sa page. Pour parvenir à insérer une photo dans le corps de la page de présentation, il est en effet nécessaire d'insérer un code html dans une zone de saisie textuelle de l'onglet « mon profil ». Or, cela n'est pas clairement expliqué : pour y parvenir, l'internaute doit donc poser des questions aux autres membres qui vont lui répondre.

Cet exemple ne concerne pas seulement les sites comme *Myspace*, mais pourrait être décliné dans la plupart des logiciels :

- dans un MMORPG, « sais-tu où se trouvent les boutiques ? », « que dois-je faire pour combiner deux nanocristaux ? » « où se trouve le donjon ? »,
- dans une messagerie instantanée « comment faire pour activer ma webcam ? », « comment as-tu fait pour changer ton image par défaut ? »

Ces questions sont posées par les usagers aux membres initiés.

Ce n'est pas nécessairement parce que les explications ne sont pas données par le logiciel que le novice s'adresse aux autres internautes mais parce que ces questions permettent d'initier un dialogue. L'acceptation de la personne peut sembler s'effectuer par l'entraide, mais en réalité, l'entraide est surtout une façon de faire connaissance. Cette période initiatique est d'autant plus forte dans les MMORPG qu'elle permet la mise en place de la sociabilité nécessaire à la participation à des groupes de combat contre les ennemis. Or c'est de cette participation devenue solidarité contre l'ennemi que dépend la progression du personnage, ce qui est le principe même de l'initiation. Ce processus repose sur l'interaction avec les autres membres, déjà initiés.

Dans l'expérimentation de multiples /soi/, le novice est amené à faire un certain nombre d'essais et d'erreurs pour créer une première image de soi.

Changer l'arrière-plan de sa page implique de *copier-coller* un code HTML, constater le résultat, recommencer cette opération jusqu'à ce que d'essai en échec et de réussite en amélioration qualitative, il modèle et remodèle son image.

En quoi cette opération peu glorieuse conduit-elle à créer une identité fictive ou réelle ? L'internaute en essayant d'atteindre son objectif (insérer cette image), découvre, chemin faisant, d'autres possibilités (« tiens, je pourrais faire cela également »), de sorte que, de son intention initiale au résultat, une négociation s'est opérée avec le logiciel.

Exemples de compétences acquises	<i>Anarchy Online</i> (MMORPG)	<i>Myspace</i> (site communautaire)	Livejournal	<i>Linkedin</i> (Networking social)
Compétences techniques	Programmation de robots (ingénieurs)	Utiliser une feuille de style, copier coller du code html Recadrer une image Insérer un code html	Écrire régulièrement + feuilles de style, code html, balises	
Orientation	Déplacement			
Lecture de pictogrammes, mémorisation	Connaître les cartes les objets vendus dans les boutiques	Connaître		
Pensée combinatoire	Apprendre à se servir des armes de son métier, Apprendre son métier (nanotechnicien), manuels des maîtres Apprendre à utiliser les objets magiques Créer des objets		Organisation des dossiers	Réseau
S'adapter aux codes culturels locaux	Connaître les points de rassemblement Reconnaître les personnages connus, la culture		Entretenir l'haleine du lecteur, Améliorer la lisibilité de son écriture	
Equipe, décentrement, attention conjointe	Connaître les enjeux de pouvoir entre les clans Collaborer, s'organiser en situation de combat			Organiser et fédérer un réseau Obtenir des recommandations
Connaissances Actualité		Groupes, musiques, mouvements Soirées, événements	Événements, soirées, communautés	Activité professionnelle

Figure 41 Exemples de compétences acquises dans les dispositifs interactifs

En fournissant des contraintes (acquérir telle ou telle compétence), le logiciel stimule l'émergence d'autres possibilités auxquelles l'utilisateur n'avait pas pensé auparavant. De cette négociation (conciliation-récompense) avec lui naît une identité autre, « fictive¹⁸⁰ » du fait même qu'elle s'informe en une diégèse sémiotique, propre à l'agencement du logiciel.

De cette construction conjointe entre le novice, l'initié et le système naît une identité modelée par le retour successif des uns et des autres : une fiction identitaire locale, qui tient un peu du réel et un peu de la fiction. La dimension fictionnelle est dépassée par l'effet de l'expérience manipulative et cognitive de l'interactivité.

Nous venons d'observer le phénomène en général, sous son angle technique et social. A présent, concentrons notre attention sur la personnalité et la question du /soi/. En quoi l'apprentissage et la phase d'initiation sont-ils en lien avec la construction d'une fiction identitaire locale ?

Comprendre la représentation de la personne nécessite une initiation

Dans le monde des internautes, rien ne signifie *a priori* au joueur novice que les avatars qui sont en face de lui représentent d'autres utilisateurs. La compréhension du monde nécessite la maîtrise de sa signification, qui s'acquiert par la pratique. En ligne, les usages se construisent, les relations entre les gens évoluent : il n'est plus question seulement de règles du jeu mais de règles d'échange qui deviennent des usages par l'interaction. Elles se construisent en interagissant. Leur répétition, leur pérennité la renforce autant que leur caractère codifié qui ne s'acquiert que par initiation.

Le novice paramètre son avatar de sorte à lui donner un visage, une « race¹⁸¹ » et un « métier » ; une fois dans le monde, il peut avoir l'impression que son avatar est unique, mais il se rend compte postérieurement des autres possibilités de personnalisation, de sorte qu'au

¹⁸⁰ « Fictif » est un mot connoté de « mensonge » ou d' « illusion » : il ne s'agit pas de cela, ici, mais d'une *construction collective* entre le novice, l'initié et le système.

¹⁸¹ Le terme de « race » est employé ici, tout comme le terme de « métier », en tant que catégorie conceptuelle propre au jeu. Ils ne correspondent à aucune réalité sociologique ou idéologique (hormis celle de Tolkien !) et relève du langage technique du RPG. Les « races » sont par exemple les elfes, les orques, les vampires, les humains et de même les « métiers » sont nanotechnicien, guerrier, ingénieur, aventurier. La couleur de peau ne dépend pas non plus de la race : elle n'a aucune espèce d'importance hormis esthétique.

bout de quelques heures de pratique du logiciel, il est à même de distinguer les personnages qui apparaissent pour la première fois dans le jeu.

Par exemple, dans les MMORPG, le novice ne perçoit dès son entrée dans le jeu les niveaux hiérarchiques entre les membres du groupe. Il peut avoir l'impression qu'un guerrier grand et fort est plus puissant qu'un elfe, alors qu'en réalité le guerrier est de niveau 7 et l'elfe de niveau 60. C'est en jouant, en rencontrant d'autres joueurs et en faisant progresser lui-même son personnage qu'il apprend à décrypter les éléments signifiants comme l'historique et les caractéristiques du personnage. Il peut progressivement interpréter l'identité de ses coéquipiers potentiels.

Comme le montre cet exemple, le novice ne comprend pas tout, et sa pleine maîtrise des codes de présentation de soi est le fruit d'un long processus de construction en parallèle du processus d'apprentissage technique que nous avons mis en évidence précédemment. Or, élargissant le cadre d'observation de ce phénomène, on se rend compte qu'il ne concerne pas seulement les novices, mais aussi les joueurs initiés, comme le montre l'exemple suivant.

En 2002, dans *Penguin Island*, les utilisateurs anonymes (ceux qui visitent le monde sans être membre) sont représentés par une petite créature ronde avec des antennes. Lors du premier patch de cette fonctionnalité en avril 2002, les habitués, voyant arriver ces êtres étranges à l'allure de Pokémon, dont les phylactères contenaient les borborygmes « blurp blurp », les ont interprétés comme des PNJ (c'est-à-dire des personnages qui ne sont pas manipulés par des joueurs). Les avatars se promenaient avec eux et s'adressaient à eux comme à des animaux domestiques. Dès que la fonctionnalité fut connue, les créatures ont été démasquées.

Cet exemple montre que l'ajout d'une nouvelle fonctionnalité (en l'occurrence, la possibilité de visiter le monde sans créer un compte de membre) par les concepteurs et les développeurs, en modifiant le monde du jeu, modifient les codes d'interprétation. Ainsi, les habitués pensent d'expérience que pour accéder à l'espace en trois dimensions, il est nécessaire d'avoir un avatar, et que cet avatar est anthropomorphique « comme cela a toujours été le cas ». Ainsi, confrontés pour la première fois à des avatars non anthropomorphiques, ils ne remettent en question qu'une partie de leurs allants de soi. Leur raisonnement pourrait être recomposé ainsi : « tout élément qui n'est pas anthropomorphique n'est pas une /personne/ » donc ceci n'est pas une personne. L'absence de référence anthropomorphique a été spontanément interprétée un critère de non appartenance à la catégorie des membres humains. La

répercussion du phénomène sur la posture des visiteurs, jouant le rôle suscité par les réactions des membres, jusqu'à ce qu'ils soient « démasqués » est particulièrement révélatrice d'une des dimensions les plus ludiques de la relation visiteurs-membres à l'intérieur du système. Les concepteurs du jeu ne pouvaient en prévoir la création. Elle leur échappe comme elle échappe aux joueurs dans un premier temps mais se sont ces derniers qui reprennent l'initiative tandis que la réaction non prévue échappe à ses démiurges.

A un moment ou à un autre, suivant l'évolution de la programmation, les novices tout comme les initiés sont conduits à changer leurs allants de soi. Ils éprouvent leurs schèmes interprétatifs à un réel en perpétuelle construction. Les logiciels interactifs en ligne impliquent une remise en question continuelle des rites d'interaction. L'ajout d'une nouvelle fonctionnalité change le monde. Mais celui-ci l'est moins par l'implémentation même de la nouvelle fonctionnalité que par son appropriation par les membres. D'ailleurs une fonctionnalité très utilisée dans un logiciel peut être boudée par les usagers. De plus, ces phénomènes varient à l'intérieur des mondes mêmes notamment dans le cas où existeraient plusieurs serveurs constituant autant d'appropriations locales d'une même structuration.

Nous avons montré que la signification procède d'une construction collective négociée par le sujet, les autres membres et le Système, dans un processus continu d'apprentissage comportant une large part d'initiation¹⁸². Nous sommes à présent en mesure de questionner la manipulation intentionnelle des chiffres à visée de réussite, c'est-à-dire le rôle de l'intentionnalité : l'identité en ligne est-elle une « manipulation de soi », une « manipulation de l'autre » pour reprendre les expressions de F. Jauréguiberry ?

L'identité-calcul (l'Egomachine)

Le Système génère-t-il une *méchanè* – un art de la manipulation – de l'/ego/ une conscience calculatrice ?

¹⁸² Le terme *initiation* est entendu ici désignant à la fois le procès par lequel on est initié et le procès par lequel, ayant été initié, l'on initie à son tour les novices.

Exemples de valorisation	<i>Anarchy Online</i> (MMORPG)	<i>Myspace</i> (site communautaire)	<i>Livejournal</i> (blog)	<i>Linkedin</i> (Networking social)	<i>Meetic</i>
Etre au bon endroit au bon moment	Se placer aux endroits fréquentés, Se placer aux endroits stratégiques pour se faire recruter				
Se manifester phatiquement ¹⁸³	Participer aux canaux de discussion	Faire des demandes d'ami	Publier des textes tous les jours		Visiter les autres pages de sorte à être affiché dans les derniers visiteurs
Avoir de nombreuses empreintes de l'autre			Avoir un grand nombre de commentaires	Avoir un grand nombre de recommandations de ses anciens collègues Avoir beaucoup de personnes dans son réseau	Avoir beaucoup de flashes, beaucoup de visites
Laisser des empreintes sur l'/autre/		laisser des commentaires			
Susciter une surprise agréable	Avoir une tenue excentrique	Avoir une belle page qui se démarque par son identité visuelle Proposer un contenu surprenant ou intéressant			Avoir une belle photographie

Figure 42 Exemples de procédés de valorisation de soi dans les dispositifs interactifs

¹⁸³ La participation, qu'elle se réduise à « Kikoo » ou « hihihi », manifeste *phatiquement* la présence de l'utilisateur, sur le mode binaire oui/non.

La dichotomie entre les identités jouées et les identités réelles peut être mise en perspective avec les théories de l'École de Chicago. Pour Erving Goffman, la présentation de soi est un jeu social, un rôle que l'on joue, un rôle différent dans chaque communauté. Le rôle *joué* par un médecin dans la sphère professionnelle diffère du rôle de père de famille *joué* dans la sphère familiale. A l'intérieur de la sphère professionnelle, le rôle social de médecin n'est pas le même que le rôle social du patient.

Dans tous les cas le sujet joue un rôle adapté au contexte dans lequel il communique. Néanmoins, résoudre la question en invoquant ces théories nécessiterait de ne pas prendre en compte la dynamique de réussite implicite des chiffres que nous avons évoqués en introduction : notifiés précisément sur le panneau de profil des usagers (dans l'espace de gestion *privé*), parfois visibles par tous les visiteurs (dans l'espace de consultation *public*), les chiffres sont souvent repris sur la page d'accueil du site principal sous la forme de classements.

Les logiciels fourmillent ainsi de chiffres pouvant stimuler une forme instrumentée de communautarisme visant principalement au succès personnel. Certains utilisateurs se prêtent au jeu avec, d'ailleurs, une certaine lucidité sur la dimension ludique et calculatrice de leur pratique communicationnelle. Toutefois, ne considérons pas, à l'instar des théories interactionnistes, qu'en ligne, en raison de cette structuration technique qui incite à la réussite personnelle, toute communication serait stratégique.

Nous avons déjà montré que la stratégie calculée de présentation de soi pouvait être considérée comme relevant du processus d'initiation-apprentissage. Une fois toutes les fonctionnalités maîtrisées et les codes compris, en quoi est-ce que le logiciel stimule un rapport instrumenté à soi-même et aux autres ?

Examinons les procédés qui permettent de valoriser sa présentation (son *information* au sens étymologique).

Être visible

Dans les mondes persistants, être visible *sert* à se socialiser plus facilement, ce qui *sert* l'objectif final du jeu, faire progresser son personnage.

Par exemple, avant d'aller combattre, les joueurs des MMORPG forment des équipes et recrutent à l'entrée des donjons. L'une des techniques de visibilité, une fois repérée cette

pratique, consiste tout *naturellement* à se placer à l'entrée d'un donjon¹⁸⁴ (dans *The temple of Three Winds*, l'un des donjons d'*Anarchy Online*) pour se faire recruter.

Dans d'autres logiciels, être visible n'est pas si évident : il faut alors, comme Stéphane, être présent dans les classements, dans les blogs des autres, pour multiplier le nombre de ses empreintes et ainsi sa visibilité, son « existence ». Ces techniques, qui semblent toutes naturelles une fois acquises.

Natacha, utilisatrice de *Meetic*, raconte qu'ayant créé une représentation qu'elle juge fidèle à elle-même sans obtenir le /succès amoureux/ qu'elle aurait souhaité (peu de visites, aucun flash), elle a créé une /femme/ /blonde/ /hôtesse de l'air/ et a immédiatement reçu 120 messages et 40 flashs en une journée. « Évidemment ! » conclue-t-elle. Entretenant la même démarche en créant un compte homme sous le pseudonyme *Paul_le_jardinier*, elle a reçu en 4 heures 80 messages de femmes. Elle s'étonne que l'obtention de ces résultats ait été si facile et en tire une certaine satisfaction personnelle. Elle remarque néanmoins d'un air songeur que « les femmes sont toutes les mêmes », et que « les hommes qui ont compris le *truc* doivent avoir tout un parterre à leurs pieds ». Pour elle, fort heureusement, ce qui semble rétablir l'équilibre est que « les hommes sont maladroits : c'est si facile de plaire aux femmes !— quand on est une femme *déguisée* en homme. » Les mythes se font plus rationnels.

Ainsi, Natacha, en créant *Paul_le_jardinier*, réalise son fantasme de *Prince charmant* – ce qui est très intime et personnel - et en même temps qu'il est largement partagé – ce qui l'inscrit dans une collectivité.

Sophistiquer sa présentation

Les usagers, en multipliant les formes d'inscription, essaient plusieurs formes de /soi/ pour mieux comprendre comment réagissent les autres et préciser ainsi leurs schèmes productifs tout autant qu'interprétatifs.

¹⁸⁴ L'exploration de certains donjons en effet est moins risquée lorsque les joueurs s'associent, stratégie qui consiste à unir ses forces afin d'affronter des ennemis de niveau supérieur et ainsi gagner davantage de points d'expérience à chaque ennemi tué. Cette stratégie étant pratiquée par la majeure partie des joueurs, des espaces se créent où les joueurs se retrouvent pour « grouper » (selon l'expression des participants) c'est-à-dire se regrouper.

En regard de la relation à l'identité « réelle-fiction », on peut distinguer plusieurs types de relation à /soi/ dans les stratégies de réussite citées par les internautes que nous avons interrogés à ce sujet.

- Être le même « en un peu mieux ».

Exemples : bien choisir sa photographie, tenir un propos à la fois spontané et propre à susciter l'intérêt du lecteur, quitte à maquiller le réel

- Être un autre

Pour déterminer leurs centres d'intérêt, certains utilisateurs copient et collent ceux des autres. Ce phénomène est très visible dans les blogs comme *Livejournal* ou des logiciels de *matching* comme *Hot or not* qui proposent de noter des utilisateurs en naviguant dans la base de données par centres d'intérêts.

Exemples : Incarner un personnage qui fasse impression (apparence, vêtement¹⁸⁵), avoir les mêmes centres d'intérêt artificiellement en les copiant-collant¹⁸⁶, utiliser une photographie de mannequin pour avoir du succès, incarner un personnage féminin pour se faire inviter plus facilement (si l'on est un homme) ou incarner un personnage masculin pour être plus crédible dans les combats (si l'on est une femme).

- Porter les inscriptions de l'Autre

¹⁸⁵ Audrey et Sandrine témoignent de l'efficacité de la « tenue sexy » comme le port d'un short rose dans *Anarchy Online* qui a valu immédiatement au personnage de Sandrine d'être invité dans une guilde.

A l'instar des armures et autres bottes, casques et gants, qui donnent des points de force, d'intelligence ou de vie par exemple supplémentaires aux personnages qui les portent, certains vêtements ne protègent pas. Le short rose d'*Anarchy Online* en fait partie. Il est vendu dans les boutiques d'équipement comme simple vêtement. On peut alors s'interroger sur leur intérêt si ce n'est le loisir de les essayer sur son avatar.

Ces anecdotes, loin d'être isolées. Elles montrent qu'il existe un avantage stratégique à les porter, non pas pour acquérir des points de protection, mais pour stimuler sa socialisation – et l'on sait combien la socialisation est fondamentale dans la progression du personnage (le but du jeu). La motivation du joueur n'est jamais simplement ludique.

¹⁸⁶ Pour déterminer leurs centres d'intérêt, certains utilisateurs copient et collent ceux d'autres utilisateurs. Ce phénomène est très visible dans les blogs comme *Live journal* ou des logiciels de *matching* comme *Hot or not* qui proposent de noter des utilisateurs en naviguant dans la base de données par centres d'intérêts.

Exemple : avoir beaucoup d'amis dans la page « Friends », avoir beaucoup de visites, être lu par un grand nombre de personnes, participer à une guilde, à un groupe, avoir les mêmes centres d'intérêt que ceux que l'on veut rencontrer (lié à devenir un autre pour être lié)

Décrypter les mécanismes fonctionnels de valorisation du logiciel revient à déceler les règles d'un jeu communicationnel. La réussite ne va donc pas sans prise de conscience de la *méchanè* de valorisation propre à l'*agency* local. La clarté des informations statistiques (nombre d'amis, réseaux développés, conséquences sur le nombre de visites) invite à une lucidité sur les mécanismes communautaires et sociaux, d'autant plus qu'ils sont valorisants. En effet, recevoir une demande de contact est toujours valorisant étant donné que cela manifeste une forme de sympathie. Nous avons accumulé 150 « amis » dans *Myspace* sans jamais leur adresser la parole, mais seulement en demandant leurs contacts ou en acceptant leurs contacts. Réussir sa communication peut devenir une forme d'occupation ludique tout comme l'on peut s'amuser de nourrir un cochon virtuel.

Au-delà du jeu

A un certain niveau (45-50 dans *Anarchy Online*), le procédé de se rendre visible à l'entrée des donjons, évoqué précédemment comme stratégie, devient moins efficace. Les joueurs, ayant assidûment participé à des groupes pour atteindre ce niveau, font souvent partie de réseaux de partenaires de jeu réguliers. Ils connaissent leurs habitudes (leur style de jeu mais aussi leurs horaires de connexion), voire conviennent de rendez-vous : ainsi, ils peuvent coopérer et gagner plus de points d'expérience. Les missions favorisent ces processus de rassemblement en groupes car elles nécessitent de s'aventurer parfois pendant plusieurs heures: bien se connaître est une façon de s'assurer que le collaborateur ne va pas se déconnecter juste avant d'avoir atteint l'objectif ou abandonner en cours de route. A un certain niveau, donc, les stratégies de jeu changent. Les joueurs ne recrutent donc plus au hasard des rencontres mais « groupent » uniquement avec des « amis », c'est-à-dire des personnes dont ils connaissent les habitudes de fréquentation et de jeu.

Des styles de jeux s'installent chez les joueurs. Les joueurs de MMORPG ont tendance à toujours choisir le même métier et que les usages gérés finissent par n'utiliser qu'un soigneur, par exemple¹⁸⁷.

Dans mon cercle amical de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, les psychologues qui jouent aux MMORPG ou les chercheurs qui s'intéressent à la psychanalyse constatent qu'ils jouent toujours des personnages de soigneurs dans le jeu, même si ce n'est pas dans le cadre d'une recherche. Vincent Berry est en cours de rédaction d'une thèse en sciences de l'éducation sur la question de cette adéquation entre les joueurs dans le réel et dans le jeu. Il témoigne de la représentativité statistique de ce phénomène.

Prise de conscience de l'inutilité de mentir ou jouer ? - Paresse ? Capacité imaginative limitée ? penseront certains - Il semble que les internautes, une fois initiés, se dégageant de l'exploration des possibilités de jeu avec la représentation, tendent à faire des choix qui s'articulent avec leur quotidien. De plus, d'un jeu à l'autre, les métiers ayant eu tendance à s'homogénéiser sous des classes bien définies, il leur est facile de repérer sous le terme employé leur métier habituel. Une *hexis* numérique prend forme, qui n'est plus vraiment soi, mais qui participe de l'expérience de soi dans d'autres contextes que ceux du quotidien, qui sont régis par des lois bien particulières.

Dans le réel, tuer quelqu'un est un crime insupportable, tandis que dans le jeu vidéo, tuer un personnage est sans conséquences puisque le personnage est soit un programme d'intelligence artificielle, soit un joueur (qui « ressuscite » aussitôt) : la mort n'a pas du tout la même signification, elle n'est pas une fin, elle n'interrompt rien. Le meurtre dans le jeu (qui n'est plus un crime) peut, à ce titre, devenir un défouloir extrêmement plaisant : ainsi, j'¹⁸⁸ai profondément goûté, dans *Silent Hill 3*, l'impact de mon énorme massue s'écrasant violemment sur le corps des créatures mutantes qui errent dans les hôpitaux désaffectés. Je me suis délectée du bruit écœurant de leurs chairs pourrissantes brisées. Comme nous¹⁸⁹ l'expliquerons dans le chapitre consacré à un autre volet de la série, *Silent Hill 4*, les procédés immersifs du jeu conduisent le joueur à quitter son *habitable* réel pour se fondre en un second *habitable* qui accuse et force le trait (discontinu) de la séparation entre réel et virtuel. Les

¹⁸⁷

¹⁸⁸ Ce je indique le passage à l'observation participante.

¹⁸⁹ Ce nous embraye le retour au discours scientifique.

joueurs sont confrontés à des expériences qui peuvent heurter la sensibilité des non-joueurs. Il n'est pas question de jouer un rôle, mais de s'engager *dans* le logiciel.

Briller: l'ivresse de la surexposition

En résumé, la *Représentation de soi* peut être prise à son « degré zéro », c'est-à-dire comme mode de communication servant les finalités immédiates d'échange entre les participants (dans les dispositifs en ligne) ou d'interaction avec le monde du jeu (dans les dispositifs hors ligne.) Cependant tous les logiciels comportent une forme de réussite, tant dans le jeu que dans la communication : réussir pour /gagner/ ou réussir pour /mieux communiquer/, cette finalité, implicite du système d'agencement identitaire propre au logiciel, peut conduire à des expérimentations de stratégies communicationnelles effectuées sur un mode ludique. La dimension ludique de la communication consiste à comprendre et user d'une façon distanciée et artificielle des mécanismes techniques et des conventions sociales de présentation de soi propres au dispositif pour *réussir*.

En somme, une finalité commune des logiciels en ligne est d'installer une réputation, ou encore d'asseoir l'image d'un soi socialement apprécié. Il s'agit bien d'une finalité induite par la structure des logiciels, les usagers dont nous reportons les témoignages s'étant visiblement pris au jeu ¹⁹⁰. En ce sens, le dispositif est pris comme un jeu dont il faut apprendre les règles, qui ne sont la plupart du temps pas explicites, tant leur énonciation pourrait en gâcher la fraîcheur. Vues du réel, ces stratégies pourraient en effet paraître bien utilitaristes, puisqu'elles enjoignent à considérer les relations intersubjectives comme une stratégie de réussite personnelle. Même si la représentation dénote un personnage bien différent de /soi/, elle a ceci de commun avec /soi-même/ qu'elle est une expérience belle et bien vécue, concrète, réelle. Sa réussite est donc un peu celle de soi-même.

En modelant et remodelant son /soi/ à l'écran, observant les réactions des autres, dans les sites de rencontre, les sites communautaires, les sites de *networking*, l'internaute reçoit les *empreintes* des autres : messages, commentaires, *flashs*, demande de contact amical (*friend*

¹⁹⁰ Ce qui n'est pas le cas de tous. Il est tout à fait possible d'utiliser un logiciel sans suivre ces finalités: écrire un blog sans participer à la communauté, par exemple, ou encore utiliser un compte *Musique* dans *Myspace* pour faire écouter à ses amis des MP3 téléchargés via *Soulseek*.

request). Il peut observer que les inscriptions de l'autre sont plus ou moins nombreuses, suivant les périodes. Il dispose en sus d'un attirail de statistiques propre à faire pâlir de jalousie un sociologue : étudiant les courbes, la provenance géographique, le nombre de visites par mois, par jour, le nombre commentaires, il est à-même d'interpréter les flux de visiteurs qui se déversent sur sa page et de s'en imaginer les motifs. S'il a changé sa photographie, il peut s'expliquer la chute des visites de mardi et la changer immédiatement. S'il n'a rien changé, c'est qu'il doit se passer autre chose. Un usager va jusqu'à parler d'une forme de « leçon cachée » de *Meetic*, attribuant une portée symbolique et ontologique à un agencement commercial. En deçà de ce constat, la représentation de soi pourrait sembler un petit paradis dans lequel loger son petit « chez soi » intime et secret pour le livrer à la grande marche de l'expérience.

Même si les procédures d'identification technique sont détournées (usage de fausses informations), et même si l'identité repose sur un assemblage d'informations totalement fictives (un homme -/homme/ prétend être une femme -/femme/), l'identité se forme, envers et contre toute falsification, par le fil conducteur de l'expérience. L'action interpersonnelle (dialoguer : envoyer un message) est une action réelle et authentique. Or, comme nous l'avons examiné en introduction de ce chapitre, la représentation, même si elle donne une impression d'authenticité, reste informée en une *agency* qui se trame dans les ramifications hypertextuelles. C'est ainsi que l'homme se rend compte que les autres /hommes/ avec qui il converse sous le couvert d'être une /femme/, tentent de le séduire avec ce qu'il pensait être sa « botte » personnelle, le *copié-collé* de /déclaration d'amour/ ; la femme se rend compte combien les femmes sont prévisibles de /s'enamourer/ du premier /jardinier/ /philosophe/ venu... Le rêve d'enfant de « porter des lunettes qui permettent de voir les gens nus » (Antoine) semble se réaliser métaphoriquement, alors que l'empathie (qui donne naissance au sentiment de réalisme) est suscitée par l'*agency* locale. Les particularismes personnels s'estompent pour laisser place à une entente faite de réduction expressive : de là naît l'hypostase. Participant d'un phénomène de subjectivation autocentré, l'hypostase du chiffre est manifeste de la surdétermination sémiotique de l'objet technique. La structure technique acquiert une signification qui déplace le cadre de l'observable au cadre de l'imaginé.

3. Hystérisation de la présence (l'hypostase)

“Interea niueum mira feliciter arte
Sculpsit ebur formamque dedit, qua femina
nasci
Nulla potest ; operisque sui concepit amorem.
Virginis est uerae facies, quam uiuere credas,
Et, si non obstat reuerentia, uelle moueri ;
Ars adeo latet arte sua. [...]”¹⁹¹
Ovide, *Les Métamorphoses*, X : 243-249

Nous venons d'évoquer l'hypostase à l'œuvre dans le procès de signification : /soi/ se construirait par extrapolation d'un trait jugé caractéristique mis en valeur par la rareté de l'information. L'hystérisation est le processus par lequel le sujet *hypostasie* une unité signifiante incluse dans un système signifiant en l'utilisant pour se représenter (et *se signifier*). En effet, le terme hystérisation vient du grec *hustérizo*, qui exprime l'action de se mettre derrière quelque chose : l'usage de ce terme permet d'insister sur les différentes strates de représentation de la personne. Ainsi, comme nous l'explicitons dans les schémas contenus dans ce chapitre, la personne se met derrière la représentation qu'il a créée et *hypostasiée*, tout comme l'acteur du théâtre antique se met derrière son masque.

Dans l'état de la recherche, nous avons évoqué les travaux qui considèrent les /soi/ de l'écran comme des rôles de théâtre joué par les protagonistes de la situation de communication. Le terme d'hystérisation inclue cette dimension en la détachant du contexte théâtral auquel l'usage du terme anglais *performative* fait directement référence. En effet, le recours à la notion de jeu théâtral sous-entend implicitement, de façon trop forte pour ne pas générer d'ambiguïté, que le rôle est créé de toutes pièces, quand bien même fasse-t-il l'objet d'une interprétation théâtrale. Or, nous avons montré que la question n'était pas si nette et pouvait être réévaluée en considérant la notion de fiction identitaire.

¹⁹¹ Cependant, grâce à une habileté merveilleuse, [Pygmalion] réussit à sculpter dans l'ivoire blanc comme neige un corps de femme d'une telle beauté que la nature n'en peut créer de semblable et il devint amoureux de son œuvre. C'est une vierge qui a toutes les apparences de la réalité; on dirait qu'elle est vivante et que, sans la pudeur qui la retient, elle voudrait se mouvoir; tant l'art se dissimule à force d'art. » Traduction de Georges Lafaye, Paris, Les belles lettres, 1995, p. 130.

La notion d'hystérisation découle des procès précédemment examinés : l'*inscription* (indicialité) et l'*information* (iconicité). Elle correspond à l'attribution d'une signification (symbole). Or, nous avons souligné précédemment que le sens était le produit d'une construction sociale et participait d'une renégociation continuée de soi. Dans cette partie, il va donc s'agir de déterminer son économie sémiotique en recourant à la théorie sémiocognitive de la centration et de la décentration.

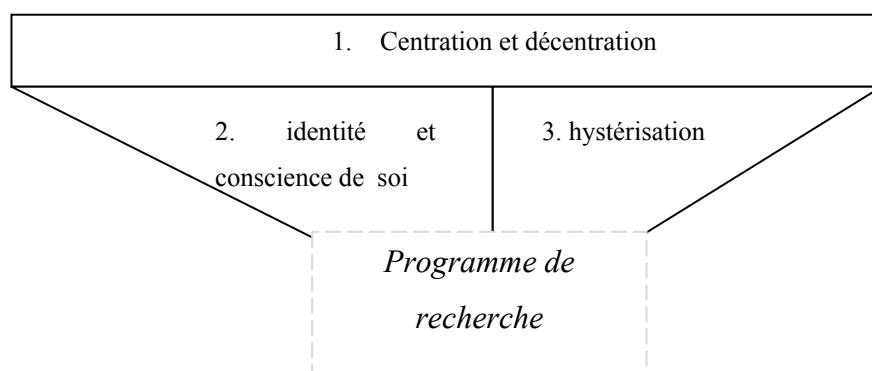
« La page personnelle se doit d'être envisagée en tant qu'elle engage une mise à distance de soi puisqu'on se *place* ailleurs ; on se retrouve peu ou prou *face* à soi-même, notamment à travers les yeux des autres sur soi. Des processus de centration et de décentration, d'identification et de désidentification opèrent et se renvoient les uns aux autres dans une dynamique incessante. » [Klein 1999]

Que signifie /soi/ pour un autre usager ?

Dans les espaces ouverts sur le monde se révèle une forme d'intime et de privé (intérieurité) s'opposant à une sphère publique (extériorité). Du reflet destiné à soi-même, à la face publique de la représentation de soi, l'image de soi s'agence en prenant en considération le spectateur potentiel, c'est-à-dire un interlocuteur ou partenaire pressenti. De l'unité de la représentation à la multiplicité des lecteurs envisagés et effectifs s'opère le jeu de l'identification au regard de l'autre. L'inscription de l'image de soi affirme donc la singularité de l'individu, au milieu des images de l'autre, tout en incluant des images de l'autre dans un système représentationnel en abyme. Elle rassemble des marques de l'interlocuteur, qui, selon les théories que nous allons présenter, sont à même de stimuler un processus de décentration.

La question de la centration et de la décentration est contiguë à celle de la réflexivité et de la specularité. Elle permet d'envisager le signe de la représentation de l'utilisateur dans la perspective de l'étude de l'identité et de son association avec la mise en fiction de soi (*autopoïétique*). La dimension caractéristique des écritures et des représentations de soi est de ce fait assimilable en le concept d'hystérisation

Dans cette partie, nous allons donc préparer le programme de recherche en mettant en place des lignes de force méthodologiques et analytiques du phénomène d'hystérisation de la présence, c'est-à-dire de construction d'une image de soi et du monde par les représentations de l'écran.



3.1 Centration et décentration

Les concepts de centration et de décentration sont étudiés par le *Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs* dans le cadre de l'étude sémiotique des systèmes de communication à distance : ce cadre correspond parfaitement à la perspective théorique et méthodologique que nous avons choisis d'adopter. Théorisée par Jean-Pierre Meunier, elle est appliquée par lui-même et Daniel Peraya à un niveau d'analyse dit *spécifique*, et appliquée par Annabelle Klein aux pages personnelles. Utilisée en sémiopragmatique, cette notion repose sur un concept issu de la psychologie du développement.

Les valeurs éducatives et formatrices

Jean-Pierre Meunier et Daniel Peraya soulignent les valeurs éducatives et formatrices de la décentration à l'écran. Selon Jean-Pierre Meunier, la décentration est la « capacité à prendre en compte plusieurs points de vue pour construire le sien » [Meunier, cité par Klein 1999]. La création d'une page personnelle est formatrice de par cette ouverture à l'autre. Pour Daniel Peraya, l'interactivité intentionnelle produite dans les rapports sociaux l'articule à la notion de décentration.

« L'interactivité intentionnelle est liée à la notion de décentration dont Piaget (psychologie du développement) faisait le moteur du développement cognitif autant que du développement moral : chaque point de vue se reformule par la prise en compte d'autres points de vue possibles. Ce processus dynamique d'intégration des points de vue est à l'origine de la réflexion. » [Peraya 1999 :5]

La valeur éducative d'une application dépend selon Daniel Peraya des actes de discours interpersonnels qui s'organisent dans l'espace du logiciel.

« La sémiopragmatique a montré que toute communication – orale, écrite, audiovisuelle – relève d'un dispositif d'énonciation mettant en place un ou plusieurs énonciateur(s) s'adressant à un ou plusieurs destinataire(s) au moyen de divers actes de discours de forces variables. Il en découle un système relationnel qui détermine largement les opérations de décentration possibles pour les destinataires. La valeur éducative dépend de la capacité du programme à provoquer la décentration du spectateur, notamment par le dispositif d'énonciation et ses instances d'énonciation et de polyphonie. » [Peraya 1999 :5]

La notion piagétienne

Avant de s'engager plus loin, revenons sur Piaget, cité par Peraya et Meunier. Les notions piagésiennes de centration et décentration sont abordées dans *La psychologie de l'enfant*. Observant et analysant le développement psychique du nouveau-né et de l'enfant, Piaget distingue plusieurs phases de développement. D'une perception du monde confondu avec soi-même à la distinction du corps et de l'environnement distinct du corps, l'enfant construit le monde en développant ses facultés sensorimotrices.

« L'intelligence représentative débute par une centration systématique sur l'action propre et sur les aspects figuratifs momentanés des secteurs du réel sur lesquels elle porte; puis elle aboutit à une décentration fondée sur les coordinations générales de l'action et permettant de constituer les systèmes opératoires de transformations et les invariants ou conservations libérant la représentation du réel de ses apparences figuratives trompeuses (Piaget, *Psychologie de l'enfant*, p. 102)".

La centration définit la perception de l'univers du nouveau-né, entièrement centrée sur son corps et son action propres. Cette phase dite de *l'adualisme initial* ou du *narcissisme primaire*, se caractérise par un égocentrisme sans restriction, inconscient de lui-même. L'acquisition d'une intelligence sensori-motrice opère chez l'enfant une « décentration générale, telle que l'enfant finit par se situer comme un objet parmi les autres en un univers formé d'objets permanents, structuré de façon spatio-temporelle et siège d'une causalité à la fois spatialisée et objectivée dans les choses (Piaget, *Psychologie de l'enfant*, p. 15)".

Considérant le développement psychique comme une différenciation continuée de soi au monde, la théorie piagésienne situe le sujet dans son environnement social. Piaget distingue la

décentration cognitive¹⁹², affective et sociale. La décentration cognitive est la faculté de changer de point de vue, condition de la coordination et de la coopération¹⁹³. La décentration affective marque la sortie de l'indifférenciation du physique et du psychique : l'enfant reconnaît que les objets et les autres sont différents de lui. L'affectivité¹⁹⁴ et la conscience morale sont liées au processus de décentration par lequel l'homme apprend, au cours du développement de ses relations sociales, à se mettre à la place de l'autre. Cette notion fondamentale de la psychologie du développement peut être associée au stade du miroir lacanien, au cours duquel l'enfant, regardant sa mère qui le regarde dans le miroir, prend conscience qu'il n'est pas confondu à elle. Le stade du miroir a parfois été évoqué par les psychologues pour expliquer un second stade du miroir à l'écran.

Des récits de vie

Des logiciels configurés totalement par leur source (comme les pages personnelles) aux applications éducatives, la décentration est stimulée par les marques de coopération et de discours interpersonnels. Mettant en perspective ce concept avec la notion ricoeurienne¹⁹⁵ d'ipséité, Annabelle Klein envisage les pages personnelles comme des récits de vie construits dans le contexte d'énonciation nouveau que constitue Internet et dont le facteur déterminant est l'adresse à un public ouvert, indéterminé et multiple. Or si le destinataire est démultiplié et indéterminé, l'émetteur lui-même n'est plus unique ni unifié dans son énonciation. Cette perte d'unité du Soi de l'utilisateur est relevée par de nombreux chercheurs qui se sont penchés sur l'identité en ligne. Pour certains, l'énonciation multiple conduit à une perte d'identité, pour

¹⁹² « Les constructions et la décentration cognitives nécessaires à l'élaboration des opérations sont inséparables de constructions et d'une décentration affective et sociale. » [Piaget, Psychologie de l'enfant, p. 75]

¹⁹³ La coopération suppose l'acquisition du schème de l'objet permanent à la fin du niveau sensori-moteur.

¹⁹⁴ « L'affectivité, d'abord centrée sur les complexes familiaux, élargit son clavier au fur et à mesure de la multiplication des rapports sociaux, et les sentiments moraux, d'abord liés à une autorité sacrée mais qui en tant qu'extérieure ne parvient à aboutir qu'à une obéissance relative, évoluent dans le sens d'un respect mutuel et d'une réciprocité dont les effets de décentration sont en nos sociétés plus profonds et durables. » [Piaget, Psychologie de l'enfant, p. 102]

¹⁹⁵ « Il s'agit d'introduire de l'altérité dans la construction identitaire, ce qui rejoint le terme ricoeurien d'ipse, qui signifie l'autre dans le même. » [Klein 1999]

d'autres, dont Annabelle Klein, elle ouvre à un effort de reconstruction multiple de l'expérience personnelle, facteur de construction de soi.

3.2 Identité et conscience de soi

La centration et la décentration, théorisés par Piaget, peuvent être associés aux concepts de conscience de soi (W. James), de présentation de soi (Goffman) et d'identité sociale (Mead). Dans cette partie, nous allons rendre compte des motifs de cette association que nous développerons dans la problématique du *Programme de recherche*. En effet, nous montrerons que l'outil conceptuel de représentation de soi a été élaboré sur le système commun à ces représentations.

L'identité barbe-à-papa

L'identité de l'écran se modèle au cours de la pratique du logiciel. On pourrait s'attendre à ce que les usagers paramètrent leur représentation lors de leur inscription et n'y reviennent plus, or, la plupart des usagers interrogés témoignent d'une révision en continu. Ils changent l'image, alimentent leur album photo, changent la tenue de leur avatar... Des phases de paramétrage intensif alternent avec des phases où les usagers n'y prêtent plus attention.

Jean-Claude Kaufman, dans *L'invention de soi*, relève l'expression « barbe-à-papa »¹⁹⁶ que Goffman utilise dans la présentation de soi pour parler de l'identité, une « barbe à papa ». Cette métaphore¹⁹⁷ se prête bien à l'analyse de l'identité en ligne.

L'identité personnelle pouvant alors apparaître sous la forme d'un

« enregistrement unique et ininterrompu de faits sociaux qui vient s'attacher, s'entortiller, comme de la *barbe à papa*, comme une substance poisseuse à laquelle se

¹⁹⁶ Kaufman cite Goffman qui « parle surtout des aspects objectifs de l'identité, pour un individu donné, de la « combinaison unique de faits biographiques » qui s'accrochent à lui. L'identité personnelle pouvant alors apparaître sous la forme d'un « enregistrement unique et ininterrompu de faits sociaux qui vient s'attacher, s'entortiller, comme de la « barbe à papa », comme une substance poisseuse à laquelle se collent sans cesse de nouveaux détails biographiques » [Kaufmann 2004 : 9] cf. [Goffman 1975 : 74 ;]

¹⁹⁷ Pour être exacte, il s'agit d'une comparaison puisque l'opérateur de l'analogie est mentionné (« comme ») mais nous l'utilisons ici au sens courant ou conceptuel.

collent sans cesse de nouveaux détails biographiques » [Goffman 1975 : 74 ; Kaufman 2004 : 9]

Des éléments éphémères, des souvenirs épars, des actions mémorables viennent s'agglutiner autour d'un centre stable qui constitue le fondement de l'identité. Successivement reprise, abandonnée, remodelée, la représentation de soi fait l'objet d'une négociation continuée.

L'identité-fiction

«Le je, à la fois appelle le moi et y réagit »
[Mead 1963 : 152]

De l'identité réelle à l'identité virtuelle, de l'identité dans la communication à l'identité dans la fiction, on pourrait trouver un point commun en la notion-même d'identité. La théorie de Margaret Mead sur l'identité sociale [Mead 1963] appréhende le soi comme un rôle que chacun serait amené à jouer. Le sujet dispose d'un « stock de rôles » que son groupe d'appartenance socioculturel lui propose comme ressource et qu'il élimine peu à peu au profit de ceux qui correspondent le mieux aux attentes de son milieu. Le Moi se construit chez l'enfant par essai ludique de différents soi. Pour Mead, le Moi est le produit de l'agencement intériorisé des différents rôles sociaux d'un individu.

La conscience de Soi selon William James

L'œuvre du psychologue empiriste américain William James a, pour le moins, notablement influencé le pragmatisme (il en est considéré comme le père) et l'interactionnisme symbolique. Les notions de centration et de décentration (Piaget) ainsi que de présentation de soi (Goffman) sont déjà présentes dans les distinctions qu'il opère en plusieurs classes de représentations dans la conscience de Soi : le *Soi matériel*, le *Soi social*, le *Soi spirituel* et le *Pur Ego*. Cette classification opère par gradation d'un décentrement du corps au contexte social.

La classe des représentations du Soi matériel distingue en outre le corps, les vêtements, la famille proche, la maison.

Certaines parties du corps¹⁹⁸ sont associées selon des liens intimes à Soi. Autour du corps, les vêtements ne sont pas purement fonctionnels mais participent de l'image de soi. William James considère que les proches et la famille font partie de soi-même dans la mesure où le sujet les investit d'une forte affection¹⁹⁹ et que toute atteinte à leur endroit affecte le sujet. De même, la maison²⁰⁰ participe de la conscience de Soi, dans la mesure où elle définit le cadre intime de la vie quotidienne, et est investie pareillement d'une affectivité forte.

Cet ensemble forme le Soi matériel. Du corps à la famille, ces éléments sont liés par un semblable effort d'être l'objet d'attention et de soins²⁰¹.

Le Soi social est défini par James comme la reconnaissance qu'il obtient de ses semblables²⁰². Annonçant les analyses de Goffman, James affirme que l'homme a autant de Soi qu'il existe de personnes qui le reconnaissent²⁰³, et plus précisément de groupes de personnes dont il se soucie de l'opinion. Il change sa façon de se présenter en fonction du groupe auquel appartient la personne à laquelle il s'adresse et plus précisément des groupes de personnes dont l'opinion lui importe²⁰⁴. L'homme présente telle facette ou attitude selon les différents contextes de sa vie sociale. James désigne « *l'existence intérieure ou subjective de l'homme*,

¹⁹⁸ « The body is the innermost part of *the material Self* in each of us; and certain parts of the body seem more intimately ours than the rest. »

¹⁹⁹ « Our father and mother, our wife and babes, are bone of our bone and flesh of our flesh. When they die, a part of our very selves is gone. If they do anything wrong, it is our shame. If they are insulted, our anger flashes forth as readily as if we stood in their place. »

²⁰⁰ « Our home comes next. Its scenes are part of our life; its aspects awaken the tenderest feelings of affection; and we do not easily forgive the stranger who, in visiting it, finds fault with its arrangements or treats it with contempt. » [James 1890 : 293]

²⁰¹ « We all have a blind impulse to watch over our body, to deck it with clothing of an ornamental sort, to cherish parents, wife and babes, and to find for ourselves a home of our own which we may live in and 'improve.' » [James 1890 : 293-294]

²⁰² « *A man's Social Self* is the recognition which he gets from his mates. » [James 1890 : 294]

²⁰³ « Properly speaking, *a man has as many social selves as there are individuals who recognize him* and carry an image of him in their mind. (...) He has as many different social selves as there are distinct *groups* of persons about whose opinion he cares. He generally shows a different side of himself to each of these different groups. » [James 1890 : 294]

²⁰⁴ « We do not show ourselves to our children as to our club-companions, to our customers as to the laborers we employ, to our own masters and employers as to our intimate friends. » [James 1890 : 294]

ses facultés psychiques ou dispositions » par Soi spirituel²⁰⁵. C'est un procès réflexif par lequel le sujet se pense lui-même comme pensant²⁰⁶.

Les distinctions opérées par William James témoignent de l'importance de la cellule familiale et du foyer dans le contexte culturel de son époque et de son lieu de vie. Néanmoins, elles fournissent des éléments facilement transposables à la représentation de l'utilisateur : dans cette succession de cadres emboîtés, on reconnaît ce que nous avons désigné par habitacle. Nous montrerons plus loin son utilité dans la typologie.

3.3 L'Altérité en question

Quelles sont les marques de la décentration ?

La représentation de soi contient un ensemble de signes qui se rapportent globalement à l'utilisateur, dont certains se réfèrent à lui (le pseudonyme), à d'autres (les favoris), voire au monde (carnet de bord, historique des quêtes). Or la décentration affective telle qu'elle est définie par Piaget consiste justement en la capacité à différencier, dans le réel, le corps propre et les autres. On peut se demander si les applications provoquent un processus de centration et de décentration constant et comparable.

Afin de mettre en place les dimensions d'une typologie, il est nécessaire de bien définir les éléments qui provoquent la décentration. Annabelle Klein étudie les pages personnelles qui laissent place depuis quelques années aux blogs, dynamiques et plus faciles d'utilisation. Si dans les pages personnelles, l'utilisateur peut intégrer manuellement un « livre d'or », c'est à dire une page dans laquelle les lecteurs laissent des remarques sur la page personnelle, le blog étend ces espaces d'intersubjectivité à chaque texte publié, par la possibilité de laisser un commentaire. Les marques de l'interlocuteur se multiplient et s'étendent aux fonctionnalités de mise en relation sociale.

²⁰⁵ « By the Spiritual Self, so far as it belongs to the Empirical Me, I mean a man's inner or subjective being, his psychic faculties or dispositions, taken concretely. » [James 1890 : 296]

²⁰⁶ « whether we take it abstractly or concretely, our considering the spiritual self at all is a reflective process, is the result of our abandoning the outward-looking point of view, and of our having become able to think of subjectivity as such, *to think ourselves as thinkers*. » [James 1890 : 296]

« Ce mouvement de rapport avec soi, de dialogue avec soi à travers les autres, s'atteste à travers les marques d'adresse explicites à l'autre (« Qu'en pensez-vous ? », « Êtes-vous d'accord avec moi ? », « Laissez-moi un commentaire », ou encore « Signez mon livre d'or pour laisser une trace de votre passage. ») » [Klein 1999]

Avec l'utilisation des logiciels dynamiques, les représentations collectives se sont multipliées. L'étude des signes de la décentration se complexifie.

Croiser les différentes classes de consciences de soi en relation aux objets qui provoquent la décentration est une entreprise qui nécessite de manier un certain nombre de notions complexes ne pouvant être réduites confortablement. Cependant, catégoriser simplement les éléments de l'interface dans des ensembles qui en révèlent la parenté avec les structures sociales non médiatisées par ordinateur permet de remarquer que si la centration se situe très exactement au niveau du corps, la décentration ne se limite pas au soi social, c'est à dire aux marques de reconnaissance des semblables : elle s'étend aux proches et à la maison, qui sont des éléments extérieurs qui délimitant l'intimité. Comme James le remarque, si une personne de sa famille est offensée, il se sent personnellement offensé, de même si quelqu'un critique son intérieur.

Pour trouver des critères pertinents de décentration, il importe de prendre en compte le rôle de l'autre dans la production du signe. Prolongeant les approches d'Annabelle Klein, de Daniel Peraya et de Jean-Pierre Meunier, notre analyse associe ici les marques de l'altérité au processus de décentration, en étendant d'une part le champ des marques locutoires à l'ensemble des signes de l'altérité et d'autre part la dimension sociale à la dimension du monde. Les représentations produites par un tiers ou issues du monde, relèvent d'une décentration tandis que les représentations produites par l'utilisateur sont associées à la centration. De ces distinctions nous transposerons quatre catégories de représentations.

Consciences de soi (James)	Objets associés	Catégories définies
Soi matériel	Corps	Identifiants
	Vêtements	Qualifiants
	Proches	Représentation des relations
	Maison	interpersonnelles
Soi social	Contextes sociaux	Rôles sociaux
Soi spirituel	Dispositions intérieures, affection	Dimension indicielle

Table 1 Classification des consciences de soi

Cette typologie n'a pas pour vocation d'être exhaustive mais de donner des repères qui permettront de distinguer plus facilement des degrés de décentration et donc de prendre en compte l'autre dans la construction de soi. L'observation et la pratique des logiciels ont abouti à l'élaboration de grilles de lecture de la représentation utilisateur que nous exposerons dans le chapitre *Phanérologie*.

De l'intime au social, du privé au public se dessine le portrait de l'utilisateur et des liens qu'il entretient avec le monde de l'écran. Certains signes sont propres à l'utilisateur, d'autres relèvent du monde et sont partagés avec les autres membres.

Niveau réflexif et spéculaire

La symétrie des situations de présence entre le producteur du signe et le récepteur a été soulignée. Les deux acteurs humains sont enclos dans un habitacle technique, spatial et cognitif. Puis nous avons montré qu'étant subjectivée, la représentation de soi procède à la fois d'une dimension de production (inscription) et à la fois d'une dimension d'interprétation. L'interprétation s'effectue à deux niveaux :

- Le niveau réflexif
- Le niveau spéculaire

On remarque que ces deux niveaux sont séparés par un trait qui figure l'espace invisible entre l'écran du producteur et celui du spectateur.

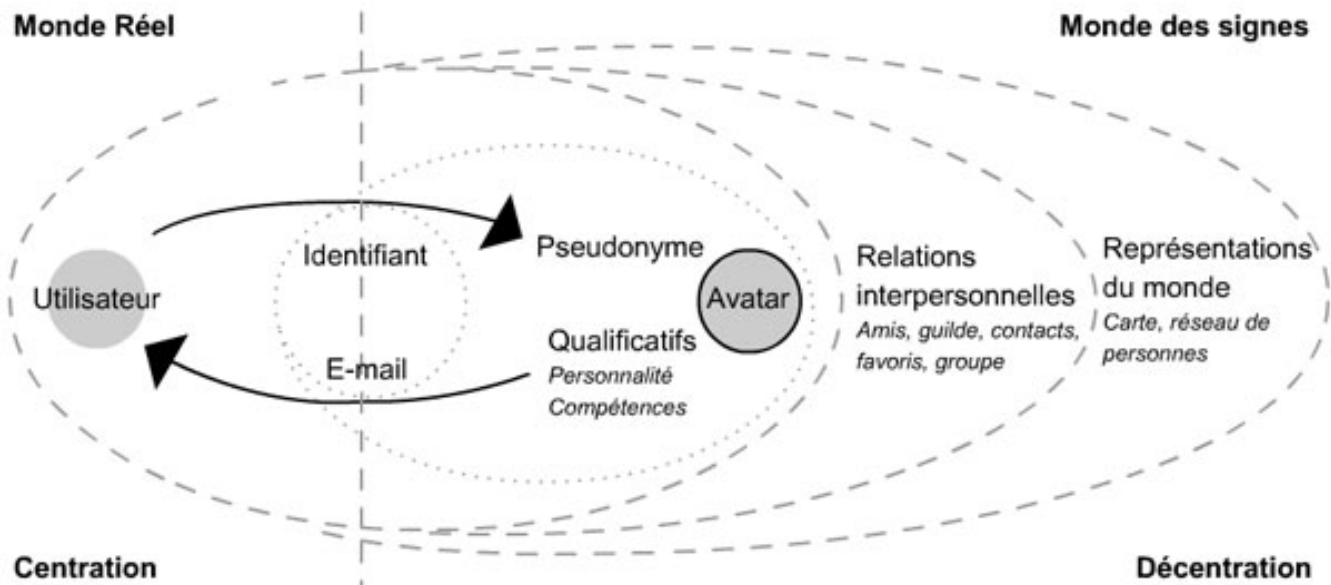


Figure 43 Dynamiques de centration et décentration

Procès de production de /soi/	Sujet	Système	Altérité
Sujet	Observation abstractive de soi	Inscription de /soi/	/Présence/
Interprétation de /soi/	Niveau réflexif		Niveau spéculaire

Table 2 Réflexivité et spéularité du procès de production de /soi/

Représentation de l'altérité

L'Autre est en fait toujours une représentation de l'Autre. Pourrait-on penser qu'il puisse ne pas être une personne, comme un corps pourrait ne pas avoir d'âme ?

Même si l'on sait exactement à qui l'on s'adresse, il y a toujours une part d'indéterminé chez la personne.

En regard de la communication en face-à-face, les signes auxquels on est habitué de réagir, avec lesquels on compose habituellement son feed-back, doivent être réévalués en ligne. Comme nous l'avons noté précédemment, cette réévaluation passe par une initiation, un apprentissage progressif des codes. Malgré ce processus d'appropriation d'éléments concrets d'une altérité, la personne en ligne, la personne est toujours en absence, dérobée, tandis que sa

représentation hystérise son activité, puisque l'on ne sait pas si c'est elle ou non, ni même quelle part d'elle-même, elle livre vraiment ou pas, à l'image de la *bête* sans âme, pour se référer à la métaphore de Xavier de Maistre évoquée dans le *Domaine de recherche*.

C'est particulièrement le cas des représentations de soi semi-autonomes car le système fait également l'objet d'une observation spéculaire: l'utilisateur du dispositif de Michel Le Bret observant les mouvements de la funambule tente de savoir comment lui-même est perçu par le système et comment ses gestes sont rendus contigus à ceux de la représentation semi-autonome. Même dans ce cas de figure, la notion de représentation spéculaire du Système demeure parce que celui-ci est considéré comme altérité.

3.4 L'hystérisation de l'image d'une image en absence

L'hystérisation est proche de la fonction poétique ou rhétorique de Jakobson « critère définitoire de la poésie » [Klinkenberg 1996 : 45] : « centrée sur le message lui-même, elle attire l'attention sur la façon dont le message lui-même est tourné » [Klinkenberg 1996 : 44]. Cette fonction sera essentielle lorsque nous envisagerons les détournements ergonomiques comme figures de style. Elle est étroitement liée à la dimension créative que nous allons examiner dès à présent et développerons dans *Poïétique de la signification*.

De l'identification-inscription à l'identité-information, le pas s'effectue par un fort investissement de l'imaginaire dans l'effort de construction de l'/Autre/. Tout comme la voix connote un physique, l'échange instrumenté renseigne sur une personne de sorte que son image se dessine de plus en plus précisément au fur et à mesure de l'échange.

Certains usagers crient au mensonge en rencontrant une /personne/ qui ne ressemble pas à la photographie de la /personne/ rencontrée à l'écran. Pourtant, le résumé de cette problématique des identités en termes pragmatiques peirciens (s'il est besoin d'y recourir) est très simple : l'interprétant immédiat de la /personne en ligne/ ne peut coïncider sémiotiquement avec l'interprétant immédiat de la /personne réelle/ puisque que cet interprétant n'est pas *fondé* sur le même signe... Même si la photographie est proche, l'interprétation se tisse entre les traits et modélise une image de l'autre surdéterminée par la /personne à l'écran/. Or, cette équation ne reflète pas, comme nous l'avons montré dans ce chapitre, l'expérience de l'interaction qui *perce* la représentation. Que cette spécificité ne soit

pas prise en compte n'est pas étonnant puisque la pragmatique, justement, n'envisage pas l'expérience du sujet mais celle du récepteur. Elle n'offre donc a priori pas d'outil pour envisager l'expérience d'une représentation faite et agie par soi-même dans laquelle le récepteur n'est qu'une vision/transcription parmi d'autres.

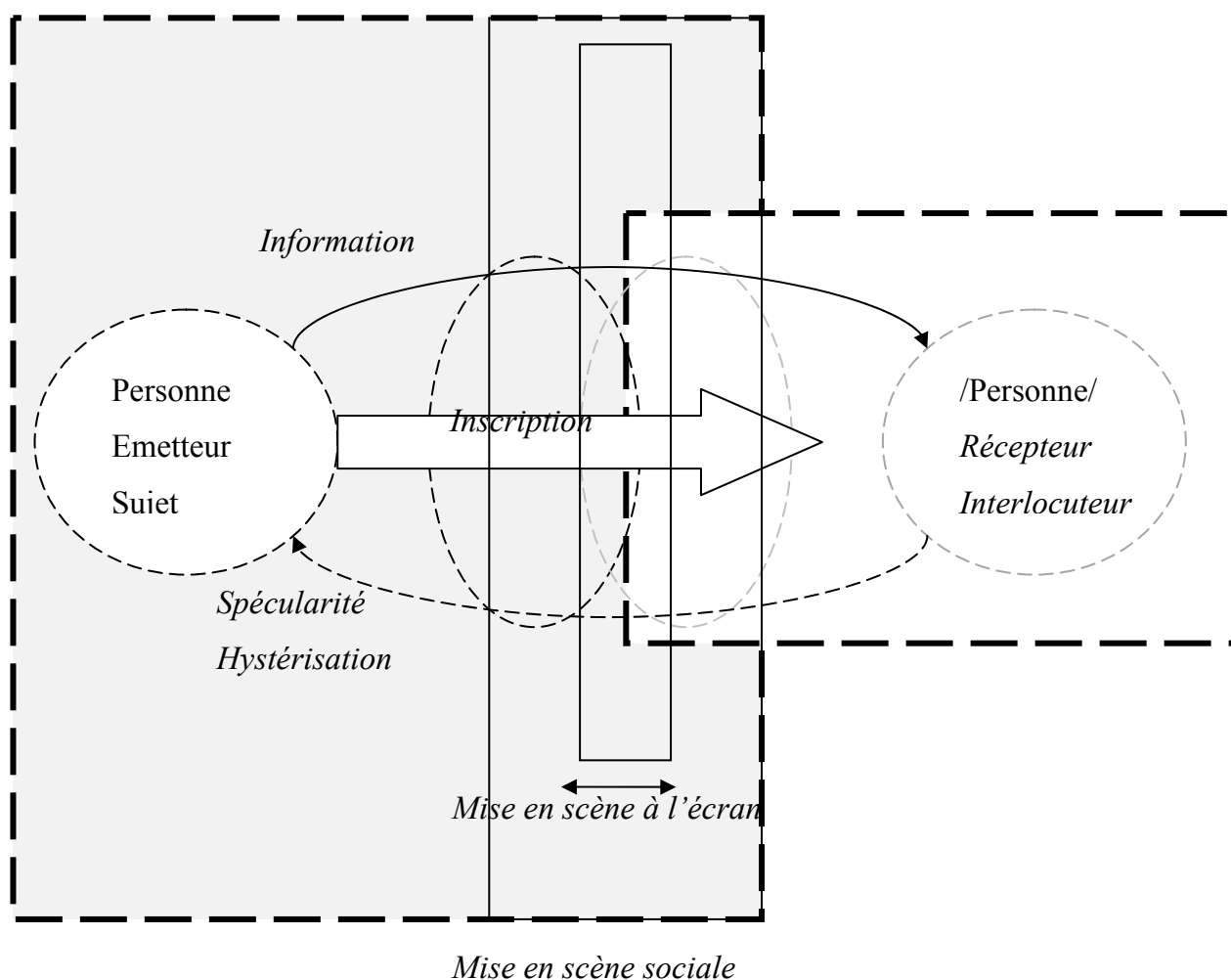


Figure 44 Mise en scène à l'écran et mise en scène sociale (hystérisation) schéma semisubjectivé //personne//

Ce chapitre nous a permis de montrer l'importance d'une relecture poétique de la représentation de soi pour envisager celles produites par la personne. Étant *en absence*²⁰⁷ de la source (l'utilisateur), l'hystérisation se rapproche de la *métaphore*.

²⁰⁷ *Absence* est pris au sens étymologique : *ab esse* signifie « être hors de » (*ab*) : la remotivation étymologique permet ici de concevoir en une même notion le fait de ne pas être

La triade inscription-information-hystérisation que nous avons déterminée dans ce chapitre va à présent nous permettre d'organiser le programme de recherche.

là, de ne plus être là et le fait d'être distant : elle englobe sous une même perspective ces notions, en exprimant le fait d'être *soustrait de*.

IV. Programme de recherche

La recherche *Voyage dans les mondes persistants* (2002), que nous avons conduite, a montré que les interfaces de MMORPG, de jeu en réseau (LAN), de chat 3D, de sites communautaires et de messagerie présentaient des points communs de niveau spécifique : environnement, modalités d'échange, modalités de mise en relation, représentation de soi, mécanismes autofictionnels. Cette recherche nous a permis de dégager l'ensemble des représentations de l'utilisateur dont nous avons commencé à analyser la cohérence de l'agencement technique dans notre DEA *Système du signe de la représentation de l'utilisateur dans les communautés virtuelles* (2001).

Nous avons produit dans ce mémoire une première analyse peircienne qui souffrait d'un manque certain de distanciation en regard de l'objet technologique et de maturation de la sémiotique peircienne. Nous avons toutefois mis en place un certain nombre de remarques que nous avons depuis mûries, approfondies et reformulées.

Entre les théories générales sur le *Soi de l'écran* et les recherches appliquées à un logiciel particulier, il manquait une étude qui dans une même perspective affronte le problème de l'identité numérique, de la présentation de soi en ligne et des représentations interactives, en englobant conjointement les différentes catégories de logiciels. Ce n'était pas l'objet de l'étude *Voyage dans les mondes persistants*, qui visait principalement à étudier les communautés virtuelles. Notre objectif n'est pas de créer des dispositifs comme nous ont amenée à le faire les études que nous avons conduites par ailleurs en entreprise (Ubi soft, consulting, cf. *Contexte des recherches*), qui visaient la production, mais d'analyser les usages qui s'installent et les schèmes représentationnels qui se construisent, dans une optique herméneutique.

Une boîte de Pandore

La difficulté et le risque de l'étude d'un objet qui a trait aux notions de personne, de sujet, d'intériorité, de représentation et de création, sont qu'elle ouvre la boîte de Pandore des archétypes tels que le corps, l'âme, l'existence ou l'être. D'un côté, le questionnement labyrinthique du sujet est peu propre à fournir directement les outils méthodologiques

opérationnels nécessaires à l'application concrète de la théorie, et de l'autre, le nombre des logiciels semble déconcerter toute prétention à l'exhaustivité. Comme l'affirme René Passeron, la recherche sémiotique ou philosophique ne doit pas avoir peur de cette confusion, mais s'y engager « courageusement » en faisant preuve « de rigueur et de modestie » : nous ne pouvons rendre compte, dans l'élaboration de cette réflexion, que des ouvrages que nous avons rencontrés, en soulignant triplement la partialité de ce point de vue irrésistiblement réduit du fait des conditions temporelles et cognitives propres à cet exercice initiatique de recherche.

Du côté de l'objet conceptuel, comme de l'objet technique, la méthodologie comparative a dû se frayer un chemin dans cet univers chaotique, se construisant de rencontres avec des personnes et des théories, vérifiées ou invalidées par le recours constant à l'analyse appliquée, jusqu'à ce que de théorie en pratique, de pratique en observation, se dégagent des remarques utiles qui puissent être organisées.

Afin d'éviter le biais de la démarche comparative, c'est-à-dire une généralisation excessive, une attention soutenue a été portée à la méthodologie. Comme le suggère le plan de la partie *Construction de la recherche* que clôt ce présent chapitre ainsi que le *schéma général de la thèse*, le cadre d'étude a été progressivement resserré de façon à descendre, dans une démarche hypothéticodéductive, de la théorie vers l'application, tout en conservant une perspective spécifique²⁰⁸, l'application étant considérée comme instance de validation de la théorie. De l'application vers la théorie, les méthodes sont élaborées par abstraction et ainsi précisées au fur et à mesure des cycles d'analyse. Cette dimension appliquée de la construction théorique favorise selon nous paradoxalement la pérennité de l'analyse par l'élaboration progressive d'une méthodologie et d'une analyse qui s'affinent, s'assouplissent et se densifient de l'intégration de cas-limites.

Lutter contre la précarité de l'objet technique par l'analyse sémiotique

L'objet numérique est précaire. Cette précarité ne lui est pas propre car elle est la contrepartie de la dimension culturellement située de toute signification. Du début à la fin de cette recherche, en l'espace de quelques années, les discours des usagers ont changé. Mais

²⁰⁸ *Spécifique* est entendu en référence aux niveaux d'analyse sémiotique : général, spécifique/dynamique et appliqué. Cf. *Programme de recherche*.

tout objet n'est-il pas précaire ? Tout objet n'est-il pas perçu différemment selon les époques ? Cette précarité est, selon nous, le fait de la signification, dépendante de l'individu, de son histoire, de son milieu social, en un mot, du contexte d'usage de l'objet.

Toutefois, il est vrai que l'avatar et les représentations de la personne à l'écran sont un objet de recherche particulièrement précaire, car leur support change lui aussi en fonction des personnes qui les utilisent. Modelés dans le matériau technologique, sous la main du concepteur et du développeur qui les conçoivent, ils sont remodelés en fonction des usagers qui se les approprient et en coconstruisent la signification. Cette renégociation continue rend la représentation particulièrement fugace et protéiforme. Dans l'approche sociotechnique cependant, nous avons montré que l'on pouvait déceler des lignes de force, des constantes et ainsi outrepasser les constants changements de l'objet. Cette particularité s'est révélée en cours de recherche, et, nous contraignant à la surmonter pour que ce travail ne soit pas dépassé au moment de sa soutenance, cet obstacle est devenu un atout. En observant l'évolution des applications et des représentations de soi en plein essor entre 2001 et 2007, nous avons acquis une forme d'expertise du domaine, qui nous permet de percevoir l'impact dans les usages de changements techniques en apparence insignifiants, de nous dégager de l'effet de mode dans lequel il s'est enflammé en France dès 2002-2003 et nous soustraire des corrélats de l'observation d'un objet contemporain sans distance temporelle.

Finalités de l'étude de la signification et méthodologie

La finalité de l'analyse sémiotique s'inscrit elle-même dans la boucle rétroactive de la construction de la représentation, participant de l'effort de réflexion sur le sens mené activement dans de nombreuses disciplines et courants des sciences humaines et sociales depuis les années 90. L'importance sociétale qu'ont pris les nouvelles technologies dans la vie quotidienne rend nécessaire le développement d'une réflexion critique de la part des usagers, tout comme de la recherche apte à soutenir cet effort. Il ne s'agit pas seulement d'une mission sociale de médiation et de partage de réflexions savantes, mais encore d'une élaboration de contenus et de méthodes pédagogiques d'enseignement de la situation de communication en ligne destinés au développement du jugement critique sur ces nouveaux objets culturels numériques.

tel-00332747, version 1 - 21 Oct 2008

Cette recherche a souffert des difficultés propres aux approches conceptuelles qui s'agencent elles-mêmes dans la nébuleuse des représentations qu'elles véhiculent. Comme nous l'avons montré précédemment, la recherche contemporaine sur le soi de l'écran, bien représentée mais très récente, souffre d'une diversité d'appellations contre-productive, de *topoi* généralistes, de la précarité de son objet, d'un manque de prise en compte des *contrôles* dans l'analyse du dispositif. Si beaucoup de recherches traitent du « Soi de l'écran », rares sont celles qui le traitent avec la profondeur que permet un travail de thèse, ce qui explique que les outils conceptuels n'aient pas été développés de façon aussi précise que nous avons été amenée à le faire. Quand bien même peut-il sembler inconfortable et rigide de définir des propriétés, des caractéristiques, des dimensions, des règles, normalisant ainsi l'infinie variété des occurrences, cette voie nous a été nécessaire pour permettre une appréhension plus fine de la particularité de l'expérience du sens. Elle répond à un manque dont souffrent beaucoup d'étudiants qui travaillent sur l'interactivité.

Annnonce du plan du programme de recherche

Dans cette partie, nous allons effectuer une reformulation des problématiques précédemment mises en évidence pour une approche sémiotique de la situation de présence. En réponse à l'approche conceptuelle et sociotechnique, notre état de la recherche a assemblé et motivé des travaux dans la perspective d'une approche sémiotique pragmatique appliquée qui prenne les mesures méthodologiques des concepts de dispositif et d'interactivité, considérant la représentation comme construction locale en action.

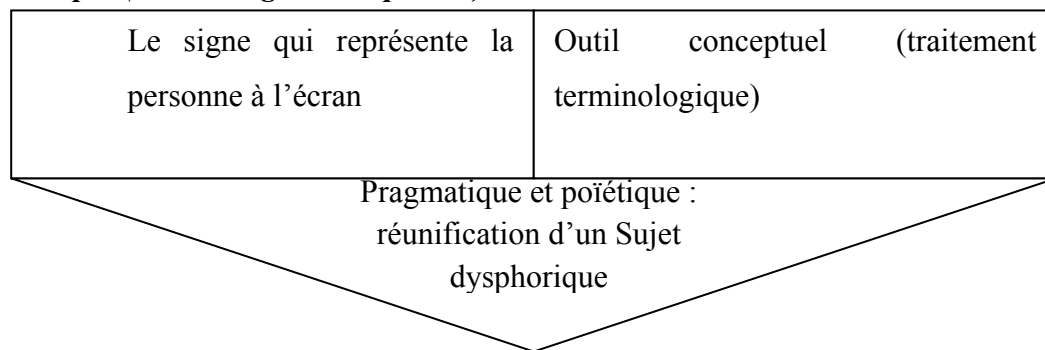
Prenant place dans le phénomène des communautés virtuelles, nous avons noté que la représentation de soi doit être étudiée prioritairement dans sa dimension interpersonnelle. Dans le chapitre Dispositifs métamorphiques, notre effort a porté sur l'élargissement de l'étude du signe à l'étude de la situation de signification, socialement et cognitivement située. Nous avons ainsi dégagé trois lignes de force conceptuelles, l'inscription, l'information et l'hystérisation que nous allons à présent reformuler en termes sémiotiques.

Ce programme de recherche vise à consolider cet outil conceptuel. En sémiotique, les termes sont des outils méthodologiques : dans un premier temps, nous adopterons une perspective terminologique afin de clarifier et motiver nos engagements. Nous définirons le signe, en reformulant les théories qui ont concouru à construire notre regard. De la sorte, nous serons en

mesure, dans un second temps, de mettre en évidence la problématique sémiotique propre au concept de *représentation de soi* dont nous préciserons les lignes de construction. Dans un troisième temps, après avoir exploré le champ proprement sémiocognitif de notre approche théorique, nous lui rattacherons le champ culturel et mettrons en évidence les méthodes pragmatiques et poïétiques.

Ce programme de recherche décrit donc l'outil conceptuel qui découle des problématiques précédemment mises en évidence, par lequel l'analyse phanérologique morphosyntaxique sera opérée dans la partie suivante, ainsi que la poïétique de la signification par la suite, ces deux dimensions permettant d'aboutir à une phanéroscopie de la *présence* à l'écran.

Métasémiotique (terminologie conceptuelle)



1. *Le signe qui représente la personne à l'écran*

Dans cette partie, nous allons commencer par décrire l'unité nodale de toute analyse sémiotique, le signe. Nous l'avons précédemment évoqué sous de multiples angles sans entrer véritablement dans les problématiques d'analyse sémiotique : il importe à présent de le définir, de sorte à l'utiliser pleinement comme outil conceptuel.

Dans un premier temps, nous allons revenir à ses définitions médiévale, saussurienne et peircienne. Le recours à la définition médiévale pourrait surprendre : ses problématiques sont largement dépassées par les sémiotiques qui se sont développées depuis. Il va toutefois nous être utile à la mise en évidence des malentendus et pouvoirs représentationnels en place dans la langue. En effet, le langage, celui-là même que l'on utilise en recherche, d'autant plus lorsqu'il est scientifique, est un artefact culturel qui véhicule ses propres représentations. En prenant la mesure des mécanismes de pouvoir représentationnel, nous nous donnerons les meilleures conditions de construction d'une méthode solide.

Cette perspective qui se méfie des représentations et des idées véhiculées parfois à l'insu du chercheur, pourrait conduire à une table rase, comme semblent le faire certains chercheurs dans le domaine de l'interactivité par la culture du néologisme. Un nouvel objet demande certes un regard nouveau, toutefois nous avons choisi au contraire d'utiliser cette liberté pour revisiter des termes adaptés à d'autres langages à la lueur de ce nouvel objet.

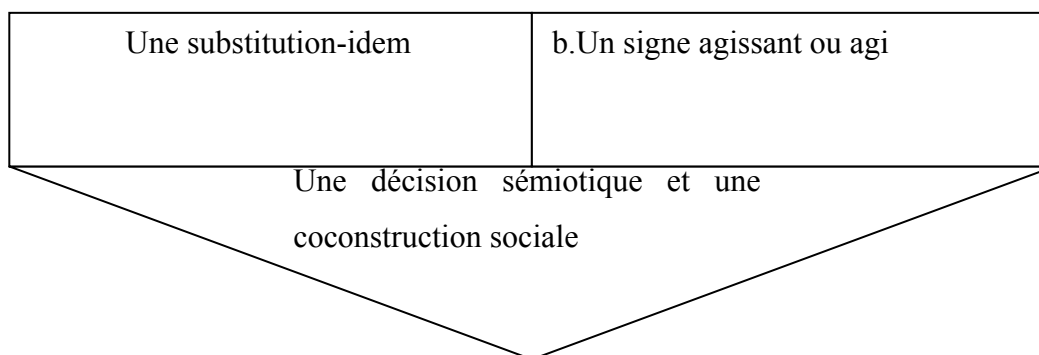
Notre conviction est que les différences entre les langages ne doivent pas mener à une divergence de réflexions qui semble parfois insurmontable, comme c'est le cas en sémiotique avec les sémiotiques américaines et « de l'est » (*Eastern* pour les américains), les sémiotiques *anglophones* et *francophones* : il nous semble plus facile de séparer que de trouver des points communs qui permettent de faire progresser la réflexion en accusant les lignes de force comparatives. Ainsi, l'évocation des réflexions visant à comprendre les points communs entre les modèles dichotomiques et trichotomiques, la démarche comparative que nous présenterons dans le chapitre suivant ainsi que la présentation du signe qui suit relèvent d'un même souci d'unifier ce qui semble disparate, c'est-à-dire de proposer du lien pour agencer notre dispositif d'analyse scientifique.

Le *Précis de sémiotique générale*(1996) de J.-M. Klinkenberg nous a fourni une grammaire générale du signe qui prend en compte le regard critique apporté par U. Eco dans

le Signe. L'*Introduction aux théories de la communication* (2004) de J.-P. Meunier et D. Peraya a été le second ouvrage fondamental de ce travail. Néanmoins, nous n'avons pas suivi les interprétations de la théorie peircienne proposées dans ces deux ouvrages. Nous avons préféré l'interprétation que G. Deledalle (1978) développe en commentaire de sa traduction des fragments peirciens compilés dans *Ecrits sur le signe*, plus conforme au texte original : en cela nous avons été encouragée par B. Darras, qui a dirigé ce travail, dont nous ferons référence en complément de la théorie rapportée par Deledalle. Avant d'utiliser les travaux de Deledalle, nous avons beaucoup lu les travaux de Robert Marty qui ont donc beaucoup également compté dans notre réflexion sur le signe.

Notre formation en linguistique des langues anciennes a constitué un véritable fondement de ce présent travail, à la différence des recherches menées auparavant en entreprise. La rencontre avec la sémiotique de Peirce et le pragmatisme, par les cours sur le signe interactif de B. Darras que nous avons suivis en 2000-2001 et par la suite, a profondément remis en question notre approche de la représentation agissante, que nous avons précédemment abordée en étudiant l'ekphrasis du bouclier d'Héraklès dans le *Bouclier* (texte attribué à Hésiode), c'est-à-dire une ekphrasis de représentations en mouvement, qui agissent sur l'adversaire dans le combat. La terminologie répond donc à notre effort permanent de rapprochement entre ces perspectives.

Le signe qui représente la personne à l'écran



1.1 Aliquid stat pro aliquo et Qui pro quo

Dans les chapitres précédents, nous avons souvent utilisé le verbe *tenir pour* en parlant des représentations. Il fait référence à la définition médiévale du signe est *Aliquid stat pro aliquo*.

« La définition médiévale — *aliquid stat pro aliquo* — que notre époque a ressuscitée, s'est montrée toujours valable et féconde. C'est ainsi que la marque constitutive de tout signe en général, du signe linguistique en particulier, réside dans son caractère double : chaque unité linguistique est bipartite et comporte deux aspects ; l'un sensible et l'autre intelligible — d'une part le *signans* (le *signifiant* de Saussure), d'autre part le *signatum* (le signifié). Ces deux éléments constitutifs du signe linguistique (et du signe en général) se supposent et s'appellent nécessairement l'un l'autre. » R. Jakobson, *Essais de linguistique générale*, 162.

Cette formule insiste sur l'équivalence (identité-idem) portée par « une chose qui tient lieu d'une autre chose », c'est-à-dire la substitution.

Aliquid (nominatif) et *aliquo* (ablatif) signifiant « quelque chose » (neutre : un abstrait) ou quelqu'un » (au masculin : une personne).

Stat, de *stare*, signifie « se tient debout, se tient immobile, se tient *solidement*, ferme » ou encore « être debout, être dressé », « être immobile », et, au sens figuré, « demeurer ferme »²⁰⁹. Au sens figuré médiéval, ce sème de solidité et de permanence du statut pourrait être lié à l'idée présente dans le verbe grec *phaino* « faire briller, faire paraître, rendre visible », si ce n'est que sto se place du point de vue de la chose (ou de la personne), tandis que le terme grec se place du point de vue de l'interprète acteur de la représentation. Nous nous contenterons pour le moment de parler de *manifestation* au sens phénoménologique (utilisée pour dénoter le procès du *phainomenon*), mais montrerons plus loin l'intérêt de l'usage de ce terme).

La préposition *pro* est originellement liée à l'idée de défense : elle peut signifier « dans l'intérêt de » (opposé à *contra*) « à cause de » ; puis elle dénote l'idée de substitution « à la place de » d'où simplement « comme » (*habere pro certo*, « tenir pour certain » et « en guise

²⁰⁹ Définitions issues du *Dictionnaire étymologique de la langue latine* d'Ernout et Meillet.

de »). Elle est suivie de l'ablatif instrumental²¹⁰. Parmi ces significations, l'idée-clé est la substitution, au sens contextuel.

La traduction exacte est donc « *quelque chose* ou *quelqu'un* (*aliquid*) *tient* (*stat*) *à la place de* (*pro*) *quelque chose* ou *quelqu'un* (*aliquo*) ».

Cette formule présente des figures de style mettant en valeur le verbe comme *centre* d'une symétrie syntaxique.

Le verbe est valorisé stylistiquement par la seconde position qu'il occupe après le sujet, le lecteur latiniste attendant naturellement qu'il se place à la fin de la phrase (toutefois, en latin médiéval, cette figure de style est moins sensible qu'en latin classique, du fait de l'influence des langues vivantes qui placent normalement le verbe en seconde position).

La redondance (*aliquid aliquo*) n'est en elle-même pas une figure de style en latin. Toutefois, elle prolonge la valorisation de *stat* par un effet miroir qui situe chaque terme d'un côté et de l'autre du verbe. Ce faisant, elle accuse la structure symétrique de l'expression et contribue au triple soulignement de *stat*.

Cette formule insiste sur la manifestation (*stat*) de l'identité-*idem* (*aliquid/aliquo*) par l'instrumentation du second terme. La locution latine constate l'observable²¹¹ (*stat*) dans la mesure où l'observable se donne lui-même les conditions d'*ex-sistence* (*pro* ; de manifestation).

L'approfondissement de cette définition est intéressant pour mettre en perspective la représentation de soi à l'écran. Adaptée à notre objet, elle conduit très exactement à *qui pro quo*, c'est-à-dire à « quelqu'un qui tient pour quelqu'un (d'autre) », en conservant le système stylistique de la substitution-*idem* que nous venons d'explicitier dans la locution latine.

Or, en conclusion du chapitre *Dispositifs métamorphiques*, tirant les conséquences de notre examen des modalités de la décision sémiotique à l'œuvre dans la représentation de soi à l'écran, nous notions le phénomène d'hystérisation de la représentation, par lequel la signification s'hypostasierait des unités réduites observables. Cette hypostase ou hystérisation n'est pas en accord avec cette définition. Examinons donc les tenants de ce décalage.

²¹⁰ Ernout et Meillet notent simplement qu'il est « véritablement un ablatif est non un locatif » (p. 536).

²¹¹ Tout en ne réduisant pas le second terme à un observable, cette ouverture pouvant être interprétée comme la condition même de sa canonisation.

Le transcodage saussurien et ses malentendus

Dans le schéma « dichotomique » Signifiant-Signifié, la symétrie *aliquid-aliquo* (ou *qui-quo*) est rendue par la dérivation verbale (participe présent-participe passé) de *signifier*, *stat pro* étant signifié par un trait continu qui insiste sur la relation d'identité-*idem* entre les deux éléments (soit l'*arbitraire*).

Signifiant (Sa) ————— Signifié (Se)

Figure 45 Schéma saussurien

Saussure se refusait à faire du signe la relation d'un nom et d'une chose. Or, la simplicité de ce schéma, qui structure la locution latine en projetant la symétrie grammaticale, la redondance verbale en la dérivation morphologique et la juxtaposition spatiale sur un plan tabulaire, impliquant *de facto* un transcodage formel, n'est pas sans impliquer la production d'un code second : la relation d'analogie, exprimée par un trait, peut contracter par coalescence une dimension de continuité.

Pour que la relation soit plus explicite, on pourrait considérer qu'il faille que le trait continu soit discontinu ou soit divisé en deux traits qui montreraient la boucle « active et rétroactive » du sens, allant du Sa au Sé et du Sé au Sa. Or, cette seconde solution, mise en place d'une certaine manière par Jakobson, dans son modèle du signe fait perdre son unité à la relation, et oublier que le trait est un acteur.

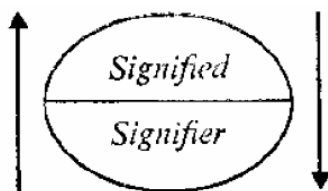


Figure 46 Schéma de Jakobson²¹² [Jakobson 1976 : 23]

²¹² Le verbe *to signify*, utilisé par Jakobson, signifie : (indicate) « signifier, être (le) signe de quelque chose » ; (mean) « signifier, vouloir dire ; importer (it doesn't signify « peu importe »)²¹² ». On note que l'anglais bénéficie d'un autre terme, *to indicate*.

Le trait discontinu, qui exprimerait une construction mentale, certes, attirerait l'attention sur cet élément, mais ferait perdre la dimension tangible de contiguïté propre à la relation signifiante ; une flèche bidirectionnelle discontinue insisterait davantage sur l'activité du lien mais ne serait certainement pas suffisante à sa sémiotisation comme acteur plein de la signification.

L'interprétation de ce schéma a pu donc conduire à une appréhension dichotomique, tandis que dans le schéma de Saussure, mis en adéquation avec la définition *aliquid stat pro aliquo*, le trait puisse représenter un « acteur » plein de la signification, au même titre que le Signifiant et le Signifié.

Interprétation de la trichotomie peircienne

Dans l'approche conceptuelle, nous avons montré que la représentation de soi est le produit d'une observation abstractive : elle est un *signe* selon Peirce, qui a cette particularité d'être le produit d'un second signe. Peirce, en effet, ne considère pas seulement le *phaneron* (au sens de « ce qui est évident »), mais aussi l'image mentale produite par son observation abstractive, permettant ainsi une mise en abyme des interprétants propre à la démarche trichotomique. Ainsi, dans le signe peircien, la face concrète (la représentation audioscriptovisuelle) et la face abstraite (image de soi) se joignent par le système d'interprétance (au sens instrumental). Il distingue parfois²¹³ la face concrète par le terme *representamen*.

« Le mot signe sera [en conséquence] employé pour dénoter un objet perceptible ou seulement imaginable ou même inimaginable » (2.230).

²¹³ On peut supposer que cette différentiation n'étant pas toujours pertinente. En effet, Peirce ne la systématise pas mais l'évoque en l'*extrayant* du signe.

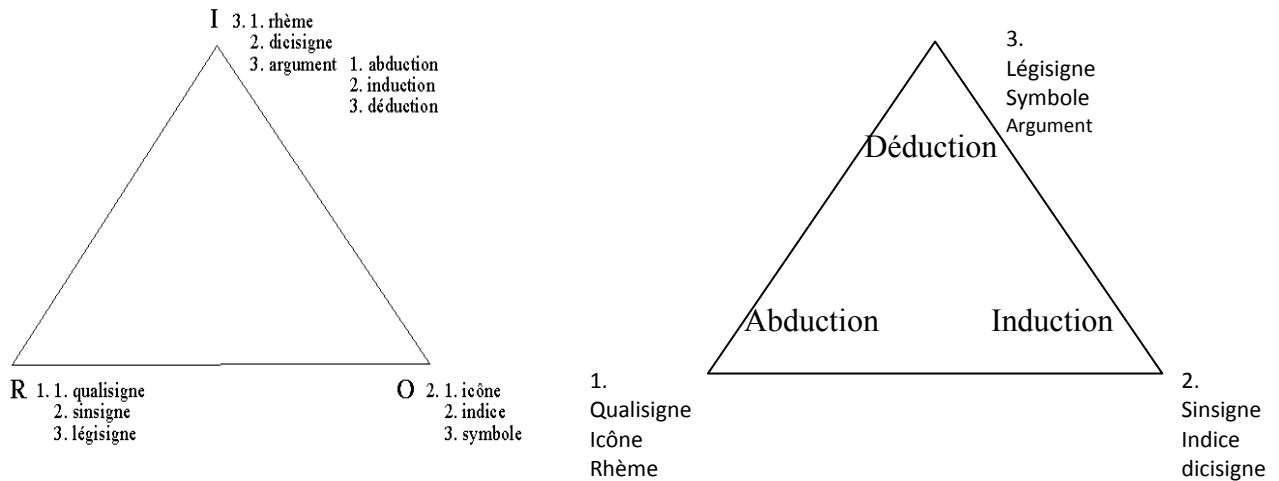


Figure 47 Articulation des catégories [Everaert-Desmedt 2006] et reformulation mettant en évidence le système logique.

Peirce emploie parfois indifféremment signe et *representamen*.

« Un signe ou *representamen* est quelque chose qui tient lieu pour quelqu'un de quelque chose sous quelque rapport ou à quelque titre. Il s'adresse à quelqu'un, c'est-à-dire crée dans l'esprit de cette personne un signe équivalent ou peut-être un signe plus développé. Ce signe qu'il crée, je l'appelle l'interprétant du premier signe. Ce signe tient lieu de quelque chose : de son objet. Il tient lieu de cet objet, non sous tous rapports, mais par référence à une sorte d'idée que j'ai appelée le fondement du *representamen* » (2.228) [Deledalle 1978 : 215]

Le *representamen* est donc lié à trois choses [Deledalle 1978 : 215]

- l'interprétant (qu'il stimule)
- l'objet (pour lequel il tient)
- le fondement (code, convention ou grille de lecture)

Toutefois, signe et *representamen* ne dénotent pas exactement la même chose

- signe : tout ce qui communique une notion définie d'un objet
- *representamen* : tout ce à quoi l'analyse s'applique quand on peut découvrir ce qu'est essentiellement le signe (1.540)

Le tableau suivant récapitule les catégories peirciennes.

Phenomenological
or formal categories

Ontological or material categories

Firstness	A sign is:	a quality as sign QUALISIGN	an "actual existent" or event SINSIGN	general law; conventional LEGISIGN
Secondness	A sign <i>relates</i> to its object in having:	some quality of object it denotes ICON	an existential relation affected by object INDEX	some relation to interpretant SYMBOL
Thirdness	A sign's interpretant <i>represents</i> it (sign) as a sign of:	qualitative "possibility"; possible object RHEME	"fact"; actual existence of object DICENT SIGN	"reason"; sign of a law ARGUMENT

Figure 48 Récapitulatif des catégories peirciennes [San Juan 2004]

Trichotomie versus dichotomie, une question de « tempérament » ?

La dichotomie repose sur une structuration de l'analyse par des représentations (les mots) que la langue oppose²¹⁴. En effet, rien ne permet d'opposer un état à un autre si ce n'est la langue. Or, le langage est lui-même une structuration : l'opposition repose donc sur la structuration verbale. Cette thèse envisageant, avec les théories générales de l'hypertexte, que la représentation-même du monde change par l'inscription de la pensée sur un support réticulaire et par l'usage d'autres signes pour communiquer que les mots et la syntaxe verbale, il serait *a priori* contradictoire d'utiliser des oppositions véhiculées par la langue. Mais est-ce le principe dichotomique que cette posture m'enjoint à rejeter, ou seulement ce principe d'opposition ?

²¹⁴ Le *principe d'opposition*, pour Klinkenberg, repose sur une conception du sens comme ne pouvant advenir qu'à travers des différenciations structurantes [Klinkenberg 1996 : 101]. Elle relève du débat philosophique qui oppose les « modèles fondés sur l'opposition et les modèles fondés sur l'unité ». Les premiers sont des modèles dualistes ou pluralistes, les seconds des modèles monistes ou holistes. Ces derniers modèles posent en effet l'unité, d'où toute opposition est bannie, comme origine ou comme aboutissement de la pensée ou de l'histoire de l'humanité ». Pour les premiers, « toute pensée procède d'une fracture originelle ». [Klinkenberg 1996 : 107-108] Le carré sémiotique, de même, [Klinkenberg 1996 : 129-133] perçu par beaucoup de sémioticiens comme la structure élémentaire de la signification, relève de cette pensée dichotomique, étant fondé sur l'opposition /a/ non-/a/, bien qu'il dresse des liens entre les opposés (ce qui produit une dichotomie fondée sur un dédoublement de la binarité).

Comme le remarque Deledalle avec une ironie bienveillante, le « tempérament dichotomique » de Saussure s'opposerait traditionnellement au « tempérament triadique » de Peirce.

Le schéma saussurien, en tant qu'il est considéré comme dichotomique, est adapté à la théorie générale du langage verbal pris comme objet de recherche autonome²¹⁵ (c'est-à-dire à une démarche étique) et à une méthodologie dont d'autres recherches ont mis en évidence, depuis, la spécificité. Or, comme nous l'avons montré, une autre interprétation du système saussurien considère qu'il n'est dichotomique que du point de vue de la représentation que s'en est faite une partie de sa postérité. On pourrait donc déduire naturellement de notre raisonnement que dans les schémas (tels qu'ils nous sont transmis), les représentations de l'un et l'autre insistent plus ou moins sur le troisième terme du raisonnement « cartésien »²¹⁶, *dispositif* logique que nous considérerons comme universellement partagé, celui de la *synthèse*.

Chez Saussure, il serait représenté par le trait continu qui unit le signifiant au signifié, tandis que Peirce l'extrait pour en faire un troisième terme de façon beaucoup plus explicite, la tiercéité (légisigne/symbole/argument), qui correspondrait ainsi à l'arbitraire saussurien. Deledalle fait d'ailleurs le rapprochement entre la conception peircienne du signe et la conception saussurienne.

« Tout signe est mis pour un objet indépendant de lui-même ; mais il ne peut être un signe de cet objet que dans la mesure où cet objet a lui-même la nature d'un signe, d'une pensée. Car le signe n'affecte pas l'objet, mais en est affecté, de sorte que l'objet

²¹⁵ Nous reprenons ici la définition du point de vue étique portée sur le langage développée par J.-M. Klinkenberg, que nous évoquerons plus loin.

²¹⁶ Nous mettons cartésien entre guillemets pour signifier que cette expression renvoie à une représentation culturelle : le principe de ce raisonnement n'est pas né avec Descartes, Peirce l'évoque en le qualifiant de pythagoricien. Chez Pythagore, il s'inscrit dans le cadre d'un enseignement ésotérique dont nous n'avons gardé trace que par fragments. Les pythagoriciens considèrent que « Tout est nombre ». Pour les Grecs de l'époque présocratique, le nombre n'est pas une collection d'unités, mais est né de la division de l'Unité. « L'un en se dédoublant se double, un a produit deux. » (Aristote, La métaphysique, XVI, 3). Remarquons que si l'on suit Klinkenberg qui associe la dichotomie à la pensée dualiste, la trichotomie participe comme la dichotomie d'une pensée dualiste. La dichotomie, envisageant des oppositions structurantes a-non a, participerait d'une pensée de la différence (Kant), tandis que la trichotomie, envisageant la relation comme acteur (/2/ : monade au sens pythagoricien, secondéité au sens peircien), une pensée de l'induction (l'un/ se divise en deux par l'opération d'un troisième).

doit être capable de communiquer la pensée, c'est-à-dire doit avoir la nature de la pensée ou d'un signe » (1.538). [Peirce 1978]

La sémiologie de la communication

Le courant dit de la *sémiologie de la communication* tend à éviter le terme de signe. Il s'est heurté à une extension trop poussée du système sémiotique au système terminologique et conceptuel des sciences de la communication en érigeant l'intentionnalité comme prépondérante²¹⁷.

Reposant sur un point de vue non subjectivé (et non pragmatique), ces recherches distinguent les *indices* des *signaux*. Les indices sont des « faits perceptibles qui renvoient à quelque chose qui ne l'est pas » [Klinkenberg 1996 : 67] et les signaux des « indices conventionnels, produits expressément pour manifester au récepteur une intention de l'émetteur » [Klinkenberg 1996 : 67]. Cette dimension d'observables est intéressante du point de vue de la représentation de l'utilisateur, dans la mesure où elle considère le signe audioscriptovisuel et interactif dans sa manifestation concrète (proche du sens étymologique de *phaneron*), mais elle n'incorpore qu'une infime partie de l'interprétation avec la notion d'intentionnalité²¹⁸.

Nous allons à présent examiner comment construire les outils sémiotiques pour penser cette différenciation (*phaneron* – *phainomenon*).

²¹⁷ On pourrait d'ailleurs l'associer à la notion cognitive de planification qu'a reformulée Lucy Suchman en mettant l'accent sur le rôle prépondérant de l'environnement sur l'activité.

²¹⁸ La notion de *signal* ne nous sera donc pas utile, en revanche, la notion communicationnelle d'*indice* dénote en un sens plus que la notion d'indice peircien, la dimension abstractive du signe indiciel, c'est-à-dire, en l'occurrence, une représentation technique perceptible (par exemple l'avatar) qui renvoie à quelque chose qui ne l'est pas, le /soi/. Mais ce n'est pas l'indice de la sémiologie de la communication que nous allons utiliser, mais l'indice peircien.

1.2 Le signe agissant de la personne (qui pro quo)

L'hypothèse initiale est que l'interactivité inscrit la présence de soi (/soi/ agissant) à l'écran : d'un geste technique à la charge symbolique de /soi/ (image de soi), l'interactivité attribuerait au geste le pouvoir créer du sens. Au contraire de l'audiovisuel non interactif qui ne présente d'interactivité que dans la possibilité laissée par le matériel de manipuler le défilement de l'image donnée, le logiciel de communication médiatisée par ordinateur (CMO) rend tributaire la consultation d'une image de sa manipulation. Le regardeur-manipulateur s'*inscrit*²¹⁹ en sa lecture, non seulement par les mécanismes de son interprétation, mais en le dévoilement même du contenu, qu'il ne perçoit qu'à la mesure de son implication.

Le concept de dispositif interactif, dont Meunier et Peraya ont montré qu'il pouvait être considéré comme un dispositif cognitif, a unifié notre objet par la triple appréhension structurelle, sociale, cognitive et technique que permet le recours à cette expression associée à la représentation de soi.

L'action du signe sur l'interprète

Le schéma suivant montre l'économie du pouvoir représentationnel en montrant l'action du signe sur l'interprète et le réel.

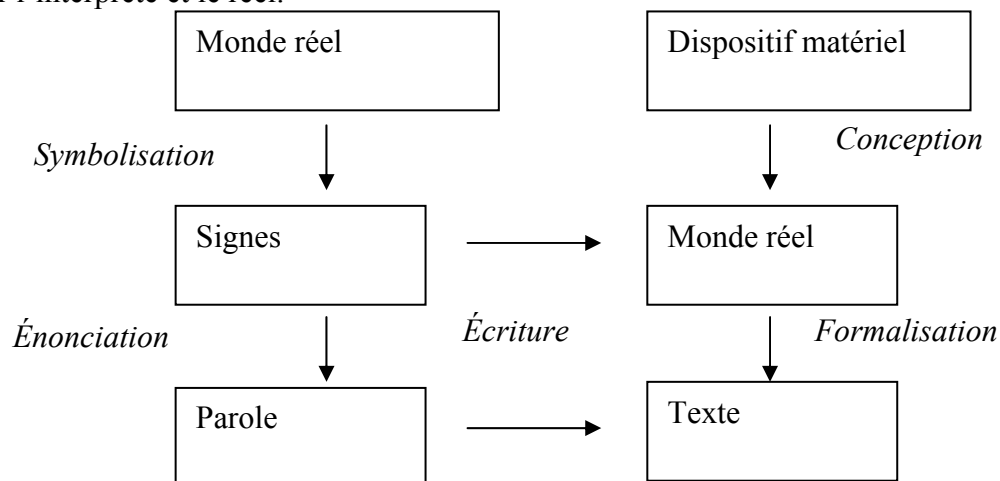


Figure 49 Monde réel et dispositif matériel [Depétris 2003]

²¹⁹ *Inscrit* est employé au sens étymologique, cf. latin *inscribere* « écrire sur ».

« La parole ainsi fait un monde de signes d'un monde des choses, pour intervenir concrètement sur l'ordre des choses. » [Depétris 2003]

Le jeu, la communication en ligne et le réel ont pour point commun de faire sens par la construction de l'imaginaire qui lie des informations disparates. C'est par la recomposition d'une trame fictionnelle que le sujet construit son expérience du monde. La représentation de soi a pour objet l'utilisateur, mais plus précisément c'est le rôle qu'elle suggère qui est l'objet. Elle invite le sujet à interpréter son comportement selon l'*agency* locale.

Phaneron, phainomenon et inscription

Étant donné qu'il nous faut trouver des équivalents d'un élément graphique, d'une représentation abstractive de cet élément graphique et de l'action de s'inscrire à l'écran qui conditionne l'identité entre l'un et l'autre, nous avons décidé d'employer trois termes qui nous semblent moins connotés et chargés que les termes que nous avons vus précédemment. Ils ne nous serviront pas en tant que tels, pris individuellement, mais pour réfléchir au système de représentation. Ils désignent les types correspondants aux occurrences d'une représentation graphique, d'une image d'une personne, et des manifestations de sa présentation.

L'objet de l'observation et de la classification est le *phaneron*, c'est à dire au sens étymologique, « ce qui est visible, apparent, qu'on peut voir ou qui se montre, évident, au grand jour » (*phaneroi theoi* : dieux qui se montrent aux hommes). Le *phaneron* de la représentation de soi se constitue du système des signes visibles à l'écran qui représentent une personne.

Le *phainomenon* se constitue de l'ensemble des signes visibles à l'écran en tant qu'ils sont compris comme étant la manifestation de la personne-même qui l'agit. La différence, entre ces deux niveaux, est celle de l'inclusion du producteur du signe comme référent (ou objet) de la représentation, tandis que le *phaneron* se situe en deçà de ce niveau d'intellection.

Dans le premier cas, le signe est une représentation graphique interprétée comme telle, dans le second une représentation graphique en tant qu'elle informe une personne et suggère cette personne.

Peirce désigne par *phanéroskopie* l'étude de la perception du *phaneron*, qu'il envisage dès lors comme objets *interprétés* : c'est en ce sens qu'il parle de phanéroskopie

phénoménologique. De sorte à prendre pleinement en considération la dimension non conventionnelle des codes d'interprétation, nous séparons *phaneron* de *phainomenon*, et considérons que le *phaneron* de Peirce correspond à notre *phainomenon*. Cette distinction réactive l'étymologie de l'un et l'autre²²⁰, le *phaneron* étant « ce qui est évident », « ce qui est manifeste », tandis que le *phainomenon* est « ce qui se montre comme sien », « ce qui paraît au jour, en se découvrant », cette forme de *Moyen* insistant sur la subjectivité du prédicat, plus propre à rendre compte du système interprétant peircien en fonction duquel est déterminée la trichotomie, bien que le système peircien n'envisage pas la dimension énonciatrice (ni réflexive) du *phainomenon*.

En utilisant –logie comme second élément du composé en place de –scopie, nous insistons sur la dimension grammaticale (spécifique – appliquée à une sémiotique, celle de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs) tandis que scopie nous semble relever d'un niveau général (la triade peircienne permet d'expliquer le signe en général, donc toutes les sémiotiques).

Nous avons distingué précédemment inscription en songeant à l'indice, l'information en songeant à l'icône et l'hystérisation en pensant au symbole : cette triade fonctionnerait dans le même jeu d'interrelations que ces deux modèles. Pour décrire l'agencement significatif de la représentation de soi à l'écran, il faut distinguer la face concrète de la représentation technique et la face abstraite de /soi/, tout comme le proposent les deux modèles mis ici en corrélation.

En prenant pour modèle la définition latine, qui nous guide pour mieux comprendre le *qui pro quo*, le tableau ci-dessous propose une correspondance entre la définition du signe, le système saussurien (signifiant, relation, signifié), le système peircien (Priméité, Secondéité, Tiercéité) les opérateurs logiques peirciens (abduction, Induction, déduction), et la trichotomie peircienne (icône, indice, symbole).

L'indice, l'icône et le symbole sont des procès d'interprétation qui conditionnent l'identité-idem entre les signes et l'image de la personne. Dans le tableau suivant, nous montrons comment un signe *procède de* l'icône, le fait d'être inscrit ou interprété procède de l'indice, et

²²⁰ Nous utilisons terme grec translittéré sans francisation puisque le terme de phénomène dénote un ensemble de représentations beaucoup plus vaste que celui dont nous parlons. De la sorte, la réactivation étymologique est manifeste, elle se montre elle-même dans la figure étymologique.

l'image de la personne du symbole. Le signe n'est pas l'icône, ni le fait d'être interprété un indice, ni l'image de la personne un symbole : il s'agit d'une mise en regard de l'agencement de ces concepts.

Définition du signe	Système pythagoricien	Système saussurien	Système peircien	Opérateurs logiques peirciens	Trichotomie peircienne	
aliquid	1	Signifiant	Priméité	Abduction	Icône/qualisigne/rhème	<i>phaneron</i>
stat	2	/stat/	Secondéité	Induction	Indice/sinsigne/dicible	
(pro) aliquo	3	Signifié	Tiercéité	Déduction	Symbole/légisigne/argument	<i>phainomenon</i>

Figure 50 Comparaison des procès du signe

1.3 Une décision sémiotique et une construction sociale (du malentendu)

« Un objet ne constitue un signe que si on lui a assigné cette fonction (autrement dit : s'il a fait l'objet de la décision sémiotique) »
[Klinkenberg 1996 : 76]

La théorie peircienne est une théorie pragmatique qui prend en considération le contexte de production et de réception des signes et définit le signe par son action sur l'interprète [Everaert-Desmedt 2006]. Peirce a élaboré une théorie sémiotique à la fois générale, triadique et pragmatique : une théorie générale qui envisage à la fois la vie émotionnelle, pratique et intellectuelle [Everaert-Desmedt 2006].

La linguistique saussurienne vise à « étudier la vie des signes au sein de la vie sociale », et par conséquent de reconstituer des systèmes sémantiques d'objets (vêtements, nourriture, images, rituels, protocoles, musiques, etc.) Roland Barthes déclara en 1964 à un hebdomadaire français, qu'il n'était plus suffisant pour la sémiologie de reconstituer les systèmes de signes, et que dorénavant il fallait penser à découvrir les « discours seconds que recèlent les messages premiers » [Everaert-Desmedt 2006]. La sémiologie rencontre de nouvelles tâches : étudier l'opération par laquelle un message quelconque s'imprègne d'un sens second, diffus, que l'on appelle ``sens connoté".

Pour Peirce un individu ou un groupe social peuvent émettre des messages auxquels les autres pourraient accorder des significations secondes, des discours autres, imprévus et non prévus par la source. [Everaert-Desmedt 2006] Il est donc important de prendre en compte, dans le cadre de l'étude de la représentation de soi à l'écran, cette indétermination du sens comme un facteur plein de production du sens.

La décision sémiotique

J.-M. Klinkenberg différencie plusieurs degrés qui précèdent et suivent la *décision sémiotique*, opération de l'esprit par laquelle le sujet décide qu'une chose ou qu'un trait a un sens : la *décision sémiotique*, la *signification potentielle*²²¹ et la *signification actuelle*²²².

²²¹ « Le code prévoit donc des significations potentielles, d'un très haut degré de généralité, et que l'on distinguera de la signification actuelle, particulière. » [Klinkenberg 1996 : 65]

²²² « C'est à ce niveau seulement qu'il y a communication effective. » [Klinkenberg 1996 : 66]

« La communication sémiotique, c'est-à-dire la transmission d'une signification actuelle précise attribuée à un signal perçu, provient de la sélection que les significations contextuelles opèrent dans les significations possibles de celui-ci. » [Klinkenberg 1996 : 66]

L'utilisateur attribue une signification potentielle, sélectionne la signification actuelle [Klinkenberg 1996, 63-66] de sorte que la communication échoue ou réussit [Klinkenberg 1996 : 70-71]. Mais que se passe-t-il avant la décision sémiotique ? Qu'est-ce qui pousse le sujet à attribuer du sens ?

« Il y a un grand nombre de phénomènes devant lesquels nous ne prenons pas cette décision : nombre de faits naturels – vent qui souffle, route qui poudroie, couleur du ciel... - ne se voient pas nécessairement confier de fonctions sémiotiques particulières. » [Klinkenberg 1996 : 85]

B. Darras insiste sur la dimension située de la semiosis [Darras 2006 (2) : 70-74]. Si la décision sémiotique n'a pas lieu, c'est-à-dire si certains éléments ne sont pas interprétés comme signifiants, « la précision de l'observation, des connaissances disponibles, du chemin emprunté par l'analyse, du contexte et de l'usage » est en cause. L'arrivée d'un nouveau signe implique une réorganisation du système interprétant.

Pour approcher ce phénomène qui aboutit à la décision sémiotique (ou n'y aboutit pas), il n'est pas question de questionner des personnes ni d'observer des interfaces comme nous le ferons pour analyser l'agencement morphosyntaxique de la représentation. Face à des objets inconnus, la signification se construit en faisant des erreurs, des surinterprétations, en ne percevant même pas les informations. Au fur et à mesure de la pratique des logiciels, les expériences du sens ainsi menées se confirment, se valident : des schèmes interprétatifs sont en cours de construction.

Arbitraire, intentionnalité et convention

Nous souhaitons attirer l'attention sur le glissement conceptuel généré par l'emploi, en sémiologie de la communication, d'un terme comme *convention* pour exprimer le phénomène de l'*arbitraire*.

En effet, le terme arbitraire appartient à la linguistique saussurienne : il aurait été rejeté à ce titre par certains tenants des écoles non structuralistes. Pourtant, ce terme, de notre point de vue, ne véhicule pas (comme « convention ») l'idée d'une primauté du système humain comme système interprétant et n'est pas en contradiction avec les théories de l'action, la cognition distribuée, et donc le pragmatisme et le constructivisme en général.

La notion de convention suggère que le sens soit attribué à une unité significative par recours à un code partagé (que tous opèrent). Le *légisigne* et le *symbole* peirciens sont eux-mêmes souvent interprétés à l'aulne de cette conception « cognitivocentrée » comme déterminés par une *convention sociale*.

Si ce concept est bien évidemment essentiel pour comprendre le phénomène des langues en général, il nécessite, pour être appliqué au langage de l'interface interactive, d'être approfondi. En effet, il s'agit d'un code en cours de construction : pendant la période d'étude que recouvre cette thèse, le sens des signes de l'écran ne fait pas l'objet d'une convention unifiée. Dans les communautés virtuelles, l'on ne peut parler de convention que par extension, les rites d'interaction étant construits en continu par la communauté²²³. Il n'existe pas dans les mondes virtuels, de grammaire « officielle » qui normalise le langage verbal, pas non plus de code mondain pour définir « ce qui se fait » et « ce qui ne se fait pas ». La *netiquette*, expression utilisée pour signifier une forme de déontologie des pratiques communicationnelles dans les espaces d'échange, en serait cependant une forme embryonnaire, et l'on peut supposer que cette initiative normative se propage, tant l'existence de conventions unanimement partagées est nécessaire à la vie en communauté²²⁴.

Bien des personnes ne font pas la différence entre un code déontologique et un code normatif. Or, dans la période couverte par notre recherche, les usages ont tendu à se normer et les conventions à s'imposer²²⁵ sans faire nécessairement l'objet d'un consensus au sens

²²³ Ce que nous exprimions jusqu'à présent sans en avoir précisé les enjeux, par l'usage de « construit collectivement » pour parler du phénomène de construction collective des contenus, mais aussi des représentations en général. Lorsque nous utilisons le terme de convention, nous renvoyons donc à une représentation normalisée, c'est-à-dire qui fait l'objet d'un consensus explicite et officiel *imposé* aux membres de la communauté, qu'ils l'acceptent ou ne l'acceptent pas.

²²⁴ Ceci étant dit sans remettre en question les fondements du pacte social !

²²⁵ Outre la netiquette précédemment évoquée, cette tendance normalisante concernant les jeux vidéo violents, les espaces (sites et espaces 3D) à caractère pornographique, est véhiculée

étymologique (c'est-à-dire unanimement partagé²²⁶). Le jugement critique ces standards sémiotiques est nécessaire pour bien différencier ce qui relève du sens moral (code déontologique) de la convention imposée (code normatif). Ce qui était déontologique tend à devenir conventionnel, *consensuel* au sens cynique²²⁷ de règlement fait pour la *masse*²²⁸ qui, dans la confusion que suggère sa multitude, l'accepterait sans avoir besoin d'en juger.

Comment produire une sémiotique d'un objet technique (une technosémiotique) ?

Nous avons montré dans le chapitre consacré à l'*inscription* combien les bruits de la communication pouvaient participer de l'élaboration du sens, qu'ils soient dus à des phénomènes physiques (l'usager ne perçoit pas que l'information), ou à des phénomènes cognitifs (surinterprétation, associations personnelles intimes). Les modèles de la communication fournissent certains outils pour penser ce contexte, mais ils ne tiennent pas compte de la dimension éminemment subjective de la construction de signification.

L'apport des théories expérientialistes et des théories de l'action donne au signe une implication dans le monde : le signe est un dispositif structurant. Suivant Klinkenberg, pour qui « le signe est une structuration de l'univers » [Klinkenberg 1996 : 29], on pourrait dire

notamment par les modérateurs (de chats, de forums) qui excluent les personnes qui ne s'y conforment pas : l'existence sur la toile y dépend donc de la conformité à ces normes imposées par une personne tierce, qu'elle fasse dans les faits l'objet d'un consensus ou non.

²²⁶ S'ils ne faisaient pas l'objet d'un règlement promulgué par des non-joueurs, les jeux vidéo violents, par exemple, ne feraient sans doute pas l'objet d'une censure. C'est le cas également des criminels qui ne jugeraient pas leurs crimes aussi durement : le maintien de l'organisation d'une société rendrait-il ce jugement des uns (qui ne sont pas au pouvoir) par les autres (qui sont au pouvoir ou qui prennent le pouvoir) nécessaire ?

²²⁷ Cynique est ici employé au sens courant, bien qu'il y ait une certaine accointance entre l'attitude d'un Diogène et l'attitude qui consiste à mettre en évidence la « normalité » (ce que nous faisons ici) – Diogène, de par son ironie parfois difficile à distinguer du sérieux, n'était-il pas un redoutable praticien du *breaching* ethnométhodologique ?

²²⁸ Nous avons évoqué dans les contextes de recherche combien les journalistes des médias de *masse* participaient de cette élaboration de représentations collectives en érigeant en paradigmes sociétaux des faits divers et en les cristallisant, par exemple, sous le terme barbare d'*addiction*. On pourrait lire dans cette réaction antagoniste de la presse contre les médias interactifs une lutte de pouvoir des médias de transmission (dont font partie les versions électroniques des journaux papiers) contre les médias de communication bidirectionnelle (fondés sur la comparaison de sources différentes et un recadrage en temps réel de l'information par ceux qui la vivent). Cf. *Présences à distance*, Jean-Louis Weissberg.

que le signe structure l'univers, en insistant sur la dimension non *planifiée* de l'interaction de l'être humain avec le monde.

L'informatique, les sciences de la cognition, la sociologie interactionniste et la sémiotique emploient le terme de représentation dans des acceptions qui expriment le questionnement poursuivi dans cette recherche : les éléments de l'interface qui manifestent l'utilisateur à l'écran seraient une *représentation* de lui-même en tant qu'interacteur, sujet pensant, acteur social, référent pressenti ou source de la représentation.

Étudier la langue comme objet autonome construit localement

Pour reprendre un exemple cité dans le premier chapitre, les inscriptions-signatures sur les vases et objets d'art sur le modèle « untel m'a fabriqué » resituent l'objet dans son contexte communicationnel ou, si l'on préfère, de production (au sens de production comme acte communicationnel de soi vers un autre être partageant le même code linguistique). La *fibule de Préneste*, mentionnant « Manios med fefhaked numasioi » nous intéresse particulièrement puisqu'elle indique la personne qui l'a façonnée (*Manios*) ainsi que le destinataire pour lequel elle a été façonnée (*Numasios*) : l'étude des représentations agissantes nécessite de considérer la représentation comme structure énonciatrice.

La volonté de classer, définir et analyser les signes pourrait s'inscrire dans une démarche de type normative, comme la *grammaire spéculative* ou pure qui, selon Peirce a « pour tâche de découvrir ce qui doit être vrai du representamen utilisé par toute intelligence scientifique, pour qu'il puisse recevoir une signification ». La grammaire spéculative est plus proprement la science des signes (« la dimension ou le niveau syntactique du signe ») : elle définit, analyse et classe les signes ou representamens [Deledalle 1978 : 215-216]. On saisit immédiatement l'incompatibilité de cette définition avec la dimension de construction dont nous avons précédemment souligné l'importance fondamentale du point de vue du détachement de la conception du système interprétant humain comme primauté. Cependant, pour Peirce, elle s'inscrit dans une pragmatique, mais nous semblent indissociables de la dimension la normativisation. Nous rapprochons cette perspective de la perspective étique dont parle Klinkenberg,

« celle qui envisage les grammaires comme des objets autonomes : étude des règles syntaxiques de la langue maorie. La description fournie et celle à laquelle aboutit le

spécialiste du domaine considéré : une grammaire au sens du terme. » [Klinkenberg 1996 : 99-100]

Étant donné son incompatibilité avec la dimension de coconstruction sémiotique, c'est plutôt dans la perspective émique que nous nous inscrivons.

« La perspective émique est celle qui envisage les comportements sémiotiques en les associant à leur contexte culturel. » [Klinkenberg 1996 : 99-100]

Comme le rappelle Jean-Marie Klinkenberg, le mot *grammaire* a un sens prescriptif (« dites cela, ne dites pas cela) et un sens non prescriptif. En ce sens non prescriptif qui nous va nous intéresser (il ne s'agit pas de dire comment les représentations de soi doivent être), Klinkenberg distingue une « machine qui doit produire (« générer », « performer ») tous les énoncés d'une sémiotique », d'un « système élaboré par le théoricien » pour « décrire cette machine » [Klinkenberg 1996 : 92]. Notre perspective se situe prioritairement dans la seconde perspective, mais la première n'est pas exclue – notre typologie, sous une forme plus rudimentaire, a déjà servi à la conception d'un service de communication (cf. *Contextes de recherche*), c'est-à-dire à un « énoncé » : il pourrait être envisageable de l'adapter à un système de production.

Nous avons utilisé l'étude de Klinkenberg sur les grammaires et leurs composants, l'ouvrage de Swiggers sur l'histoire de la pensée linguistique, notamment pour ce qui concerne l'étude historique de la typologisation des langues [Swiggers 1997 : 207-264] ainsi que l'étude de Deledalle sur les différentes grammaires envisagées par Peirce pour mieux comprendre les enjeux de la classification des unités signifiantes.

« Toutes les langues ne présentent pas les mêmes composants, mais chaque langue rassemble et organise trois types de règles : les règles déterminants la constitution des unités, celles qui président à la combinaison de ces unités, et celles qui président à l'usage pragmatique des unités. La description sémiotique doit examiner quelles sont les particularités sur chacun de ces trois plans. » [Klinkenberg 1996 : 94]

Des règles président à l'usage social et pragmatique des unités. [Klinkenberg 1996 : 97]. L'articulation sémiotique (la combinaison des unités) permet d'obtenir des énoncés complexes

à l'aide d'un très petit nombre d'unités : Klinkenberg compare ce mécanisme à celui du jeu de Lego dans sa version primitive :

« Un petit nombre de modèles de briques permet d'obtenir des constructions de plus en plus complexes et raffinées, par emboîtements successifs (la brique, la rangée, le mur, l'édifice). De même, l'articulation sémiotique permet d'obtenir des énoncés complexes à l'aide d'un très petit nombre d'unités. » Klinkenberg 1996 : 122

La notion d'*énonciation* nous a permis de faire le pont entre la situation de communication interfacée par ordinateur et la situation de communication de la grammaire verbale.

« L'énonciation se définira comme l'acte consistant à utiliser un code, acte individuel, et localisé dans le temps et l'espace. L'énoncé est quant à lui le résultat de cet acte. L'étude de l'énonciation comporte donc celle des contextes d'utilisation du code, en ce compris l'étude des rapports noués entre les partenaires de la communication. » [Klinkenberg 1996 : 97]

Tout comme la sémiotique de Vaillant qui étudie l'iconicité en contexte ou les études psychosociales de la métaphore de Lakoff et Johnson, une sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs, en resituant l'énoncé dans la situation de présence donne les conditions d'une approche pragmatique.

Pour étudier la représentation de soi, il est nécessaire d'aller plus loin en adjoignant à la perception du message le geste producteur, qui ne se résume pas seulement à un regard, même *affordé* par la représentation, mais à un modelage continu de sa matière. Ni Vaillant ni Lakoff et Johnson ne considèrent les représentations produites par la personne qui les perçoit – c'est en revanche l'objet de la poïétique.

Ainsi, une approche pragmatique et poïétique pourrait considérer la dimension énonciatrice à la fois dans la dimension interprétative et productrice.

2. *La Représentation de soi : un outil conceptuel*

Dans le chapitre précédent intitulé *Un dispositif métamorphique*, nous avons construit les perspectives d'analyse des situations de présence et du déploiement qualitatif de l'identité. Un premier obstacle à notre entreprise de comparaison a été soulevé : les identités « pour jouer » et les identités « pour communiquer » relèvent bien d'une même problématique de rapport au monde de la représentation à l'écran. La construction de signification, englobant, dans un même effort d'observation abstractive, fiction et réalité, s'unifie en le concept de représentation et de fiction identitaire.

La *représentation de soi* à l'écran²²⁹ désigne les signes qui manifestent l'utilisateur dans les dispositifs interactifs : techniquement, mentalement et en tant qu'activité (interaction avec une interface). Dans l'*État de la recherche*, nous avons présenté les thématiques abordées par les travaux contemporains. De nombreuses expressions sont utilisées pour désigner le même objet technique. Dans un premier temps, nous allons les passer en revue, en reprenant sous une forme plus concise la partie de l'état de la recherche intitulé *Le Soi* de l'écran. Dans un second temps, nous problématiserons notre approche terminologique pour faire ressortir les outils conceptuels que nous associons personnellement à cette expression pour en faire un outil conceptuel adapté à notre étude sémiotique. Nous mettrons ainsi en perspective le choix de l'expression représentation de soi comme expression de la problématique de recherche.

L'approche terminologique constitue le 4^{ème} filtre de notre objet (cf. introduction de l'état de la recherche). Il ne s'agit pas ici de défendre la justesse de l'expression que nous avons choisie (représentation de soi) pour désigner tout phénomène de manifestation de l'utilisateur à l'écran, mais de démontrer en quoi elle est pertinente en regard de nos perspectives de recherche.

Problématique de la terminologie

Peirce dans sa seconde lettre à Lady Welby 35-57, parle de la nécessité de créer des mots spécifiques pour ne pas confondre les concepts. Il déplore que les mots les plus familiers

²²⁹ Notons que l'expression « à l'écran » telle que nous l'employons renvoie à l'écran d'ordinateur et non pas au dispositif télévisuel ou cinématographique. Nous l'employons cependant indifféremment en place de l'expression « dans les dispositifs interactifs ».

soient investis par chaque discipline et chaque penseur de façon si personnelle, et pense que cette familiarité des termes ne peut qu'aller dans le sens d'une précarité de l'apport de la pensée qu'ils mettent en forme. Les recherches en sciences de l'information et de la communication qui portent sur les nouvelles technologies ont de même montré l'intérêt de créer un nouveau vocabulaire pour parler de ces objets nouveaux. Cependant, la profusion terminologique ainsi produite a pour inconvénient de rendre parfois nébuleuse la compréhension des concepts construits.

La nébulosité née de la profusion terminologique devient un obstacle particulièrement délicat à franchir en sémiotique où la précision sémantique et conceptuelle est l'outil principal d'analyse, objet de réajustements dans le cadre même de la recherche. Des mots comme *objet* changent de sens suivant les courants de réflexion et les écoles. Leur polysémie s'accroît encore du fait de l'apport d'autres disciplines, - or nous avons vu précédemment qu'il était nécessaire que notre objet de recherche soit traité dans une perspective pluridisciplinaire. En informatique, *objet graphique* dénote la visualisation d'un programme, *objet* fait référence à la programmation orientée objet. En sémiotique peircienne, *objet* dénote ce qui est *désigné* par le signe, et nous parlons par ailleurs d'*objet de recherche* : le terme d'*objet* renvoie ainsi à chaque fois que nous l'employons à un contexte très précis qui se doit, autant que cela est possible, d'être lisible dans le contexte de l'occurrence, en esquivant le risque de la confusion. Un risque corollaire est de céder à l'inverse à l'exploration des multiples significations d'un mot à travers les écoles et les penseurs, étude qui, pour des mots tels que ceux que nous employons constamment, pourrait faire l'objet d'une thèse en sociolinguistique, ce qui n'est pas notre objet, ici. Les mots ne sont que des étiquettes attribuées par les uns et les autres ; leur évolution sémantique ne révèle aucune vérité si ce n'est celle de la représentation.

Pour contourner cette vaste étendue de biais épistémologiques, tout comme nous l'avons fait précédemment dans l'approche conceptuelle, pour ne pas céder au flou et à la précarité de notre objet d'étude, nous avons considéré non pas les mots employés mais ce qu'ils désignent dans leur contexte de référence. Néanmoins, cette démarche ne peut faire l'impasse de la prise en considération du discours qui conditionne sa transmission et sa participation à la recherche scientifique, d'autant plus importante qu'elle balise les cadres théoriques qui ont participé à l'élaboration de la réflexion. L'usage d'un terme technique engendre la prise en compte de la terminologie propre à la discipline, à l'école ou au système

plus généralement, dans lesquels il s'inscrit déjà. Il implique de penser en fonction les autres termes employés. Ils appartiendront donc soit aux sciences de la cognition, soit aux sciences de l'information et de la communication, soit aux sciences du langage, soit encore à l'informatique.

2.1 Le concept de représentation

Le recours au concept de représentation permet de faire référence à la face concrète du signe (objet numérique), à la face abstraite (une sorte d'image mentale au sens courant) et à l'activité (schèmes perceptifs et psychomoteurs) et ouvre ainsi à un rapprochement entre des outils conceptuels de domaines différents pour déceler les mécanismes d'instrumentation²³⁰ cognitive ou de pouvoir représentatif (*agency* local). Le terme *représentation* est issu du latin *repraesentatio* qui désigne l'action de mettre sous les yeux, c'est-à-dire de rendre manifeste quelque chose.

Une image intérieure

Le terme *représentation* est utilisé pour désigner des affections de l'âme. Plutarque le définit ainsi :

« La représentation est une affection [...] qui se produit au-dedans de l'âme et qui exprime à la fois elle-même et ce qui l'a provoquée. »

Diogène Laërce compare la représentation à l'empreinte d'une bague dans la cire :

« La représentation est une empreinte dans l'âme, métaphore empruntée justement aux empreintes qu'une bague produit dans la cire. » (Vies et opinions des philosophes, liv. VII, in Les Stoïciens)

En philosophie et en psychologie, le terme a un sens abstrait : il désigne l'acte par lequel l'esprit se rend présent quelque chose ainsi que le fait ou l'état résultant de cet acte. Nous avons examiné le processus d'observation abstractive à l'œuvre dans la représentation de soi :

²³⁰ Au sens où l'emploient Meunier et Peraya dans le chapitre « L'instrumentation de la communication ». [Meunier & Peraya 2004]

le sens philosophique ou psychologique tendrait à désigner l'image mentale produite, ce qui est présent à l'esprit.

Une entité abstraite incarnée concrètement

Le terme de représentation est utilisé en politique, la représentation désigne le fait de se représenter (de tenir la place) d'une nation ou d'un peuple dans l'exercice du pouvoir : il désigne l'ensemble des personnes ou des corps qui en représentent d'autres (ex. : la représentation parlementaire). Il est donc question ici d'une présentation sociale, d'une entité abstrait (l'Etat) qu'une personne incarne symboliquement.

« Une correspondance systématique » - identité idem

La représentation peut être conventionnelle ou naturelle :

« Une représentation peut être définie comme la fonction que possèdent un objet, un événement ou une propriété de renvoyer à un autre objet, événement ou propriété. La fonction de représenter peut être conférée par convention ou acquise naturellement. »

[Peraya 1999]

Pour Denis, cité par Daniel Peraya,

« Il y a représentation lorsqu'un objet ou lorsque les éléments d'un ensemble d'objets se trouvent exprimés, traduits, figurés, sous la forme d'un nouvel ensemble d'éléments, et qu'une correspondance systématique se trouve réalisée entre l'ensemble de départ et l'ensemble d'arrivée. » [Peraya 1999]

Les textes, images, items, qui manifestent l'utilisateur à l'écran trouvent-ils une correspondance systématique entre l'utilisateur et le système de signes qui le représente ? Nous avons déjà vu que ce n'est pas le cas : des représentations socioculturelles comme l'identité trouvent une forme graphique. Est-ce à dire qu'il faille considérer que notre objet n'est pas une représentation, ou que l'objet de la représentation n'est pas l'utilisateur ?

Informatique « représentation technique » - phaneron

En informatique, la représentation est un objet graphique, textuel ou sonore visualisé sur une interface de sortie. Image, texte et son ne constituent une représentation que s'il existe

des procédés permettant d'exploiter le programme (édition de texte, de son et d'image, extraction de termes en vue d'une recherche documentaire etc.). Un mouvement du curseur peut « représenter » ou « présenter » l'utilisateur en interaction avec l'environnement graphique. A partir du moment où le mouvement est visualisé sur l'écran, il y a représentation dans l'acception informatique. Ceci constitue une facette de la représentation.

2.2 Les noms de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs

Le concept de représentation de l'utilisateur tel que nous l'avons défini commence à apparaître dans la recherche depuis les années 90. De nombreuses expressions sont utilisées pour le désigner. Elles traduisent des angles d'approches sensiblement différents.

Parmi elles, nous en avons retenu quelques-unes :

1. « Avatar », « icône de l'utilisateur »
2. « Soi virtuel », « moi de l'écran », « soi de l'écran » ;
3. angl. « *Representation of Self* », angl. « *Self representation* » ; « représentation de soi », « présentation de soi »
4. Angl. « performing identities » ; persona, représentation performative.
5. « identité numérique », « identité en ligne »
6. « autoreprésentation », « autographie » ou une « *automédiologie* » ou encore une « automédiation ».

Un premier ensemble peut être distingué autour du terme « avatar », employé pour désigner la représentation graphique figurative, généralement anthropomorphique, qui se déplace dans un espace pluridimensionnel. Cependant il est parfois étendu au pseudonyme et images qui représentent l'utilisateur dans ces environnements tabulaires.

Un second ensemble de termes fait référence à la dimension réflexive de la conscience. L'expression « Soi virtuel », par opposition à l'expression « Soi réel » [Jauréguiberry 2000 :139] est utilisée dans une perspective psychologique. *Representation of self* apparaît dans les recherches américaines en informatique, principalement dans les pages personnelles et documents numériques ayant pour finalité principale la présentation de soi (voir par exemple Bickmore 1998). Cette expression désigne les éléments graphiques qui représentent

le Self (Soi) de l'utilisateur. Son équivalent, la *représentation de soi* pour la presse spécialisée renvoie au phénomène d'expression de soi à l'écran dans le contexte des blogs et des chats.

Un troisième ensemble insiste sur la dimension de mise en scène, plus naturelle en anglais par le véhicule de *to perform*, qui signifie à la fois « jouer à un jeu », « jouer un personnage » et « agir ». Dans cette perspective, les termes d'*autoreprésentation*, de *persona* insistent sur la dimension de mise en scène, proches de l'expression *performing identities*. Le vocabulaire associé à la représentation utilise d'ailleurs les termes d'identifiant, pseudonyme, profil utilisateur, personnalité, avatar, personnage pour désigner différentes parties de la représentation. Ces expressions mettent en exergue la dimension théâtrale de la mise en scène de soi à l'écran.

Un quatrième ensemble gravite autour du terme « identité²³¹ », qui est notamment utilisé par Sherry Turkle pour désigner la représentation de soi dans sa dimension sociale, en lien avec l'étude des communautés virtuelles. Il est aussi utilisé par les recherches sur l'identité numérique qui concernent l'authentification et la sécurisation des données confidentielles.

Enfin, un cinquième ensemble renvoie au champ de la littérature et des arts visuels, en envisageant l'œuvre produite par le créateur.

L'expression « représentation de soi » apparaît souvent dans la littérature grand public et savante, tandis que, parmi celles qui sont le plus récurrentes, les expressions « soi de l'écran » ou « moi de l'écran » sont plus journalistiques et associées à la psychanalyse.

Le terme d'*autoreprésentation* aurait pu être également envisageable, dans la mesure où le préfixe *auton-* inclut la notion de réflexivité dans le cadre d'une composition nominale. Plus court, il valorise ainsi la dimension conceptuelle, mais semble moins porteur de la dimension de *message*. L'*autoreprésentation* est plus proche de l'autoportrait, tandis que la représentation de soi fait aussi référence à la présentation de soi d'Erving Goffman et donc à la dimension de socialisation, primordiale dans cette approche sémiotique des usages.

²³¹ Nous renvoyons aux états de la recherche sur l'étude des représentations sociales et de l'identité sociale à la thèse de Laurent Licata en psychosociologie [Licata 2000 : 17-75].

2.3 Problématique de la *représentation de soi*

L'expression « représentation de soi » pourrait se développer en « l'avatar et les représentations de l'utilisateur à l'écran qui sont une *représentation de soi*, dans la mesure où ils *présentent* l'utilisateur ». Le terme de « représentation » y désigne :

- ▀ une représentation graphique
- ▀ un système de signes qui dénotent une image de soi
- ▀ un ensemble de signes comportementaux qui constituent une instance de présentation sociale de soi
- ▀ un dispositif cognitif

dans le cadre d'une situation de communication dont les acteurs sont distants mais présents par l'intermédiaire d'une représentation.

« Les images, par leurs relations entre elles et avec les actes de ceux qui les découvrent et les manipulent dans l'univers interactif, deviennent des objets constitutifs d'une représentation (théâtrale...) et d'une re-présentation (présence décalée dans le temps et/ou l'espace). » [Mabillot 1999]

Le pragmatisme et l'interactionnisme – une présentation de soi

Des germes de l'approche interactionniste de la signification se trouvent dans l'analyse peircienne, en le *système d'interprétance*, éminemment changeant en fonction des individus, mais aussi dans les travaux pragmatistes de William James que nous avons précédemment présentés. Les théories interactionnistes de l'Ecole de Chicago et notamment ceux d'Erving Goffman, beaucoup plus récents et donc culturellement plus proches (ils sont de plus largement utilisés par la recherche actuelle sur les communautés en ligne), élaborent les schèmes de présentation de soi en fonction des cadres sociaux. Ils nous ont été très utiles pour considérer les identités multiples.

En coprésence, le sujet communique par sa posture, ses vêtements, avant même de verbaliser son message [Goffman 1973]. Le corps émet des signes naturels [Eco 1988]. Volontaire ou non, la communication est inévitable. A distance, l'interface graphique s'interpose. Les signes comportementaux y sont transposés par l'utilisateur qui s'adapte à elle. Dans la famille des logiciels de CMO, l'utilisateur n'existe pas sans sa représentation. A la différence de la communication en coprésence, le sujet ne communique pas s'il ne se manifeste pas. Son

inscription²³² est prise d'existence. L'usage de la communication médiatisée par ordinateur substituerait, dans cette perspective, la représentation au corps. Il crée un signe qui le représente aux yeux de son interlocuteur et de lui-même, sous la forme d'un identifiant, de centres d'intérêt, d'une biographie, d'une image. La représentation de soi pousserait ainsi à leur extrême application les travaux d'Erving Goffman notamment *Le théâtre de la vie quotidienne*, la représentation de l'utilisateur révélant l'intention de présentation et les identités se multipliant avec les contextes d'usage.

La psychologie expérimentale et ses réappropriations de la psychanalyse « un appareil cognitif »

En psychologie expérimentale, la représentation de soi est une image du corps ou une représentation du schéma corporel. Pour Bonnier et Head²³³, le *schéma corporel* ou *modèle du corps* est une représentation permanente, figuration spatiale du corps et des objets. Schilder (1968) le considère comme un mécanisme neurologique essentiel. Se référant aux conceptions psychanalytiques d'investissement libidinal du corps, il distingue le schéma corporel de *l'image du corps*²³⁴, que les psychomotriciens assimilent à la *représentation de soi*. A la différence du schéma corporel, ces expressions désignent les perceptions et représentations mentales que le sujet a de son corps comme objet physique chargé d'affects. La *représentation de soi* est ainsi un

« corps *objectalisé* qui médiatise la relation à l'autre et agit comme le passage entre le dedans et le dehors, entre le Moi et les autres. Cette représentation de soi dépend des relations aux autres et de leur qualité²³⁵ » [Sanglade 1983].

²³² Le terme d'« inscription » peut être entendu ici à la fois au sens d'inscription graphique de la présence et au sens d'inscription au service en remplissant une fiche d'inscription, le premier étant conditionné par le second.

²³³ Beaucoup des informations rapportées ici sont issues de l'historique de la recherche de Fondements théoriques et techniques de la relaxation de première année de psychomotricité dispensé par Marc Guiose (2003).

²³⁴ L'image du corps appartient à l'imaginaire. Elle est la première représentation inconsciente de soi par laquelle le corps devient principe unificateur délimitant le dedans et le dehors (Schilder 1968). Pour A. Sanglade, l'acquisition de l'image du corps est postérieure à celle du schéma corporel (Sanglade, 1983).

²³⁵ La *représentation de soi* est un « corps objectalisé qui médiatise la relation à l'autre et agit comme le passage entre le dedans et le dehors, entre le Moi et les autres. Cette représentation

La représentation de soi à l'écran possède des facettes similaires : le narcissisme renverrait à la dimension spéculaire ou réflexive, et les relations aux autres prennent corps dans la représentation de soi. Dans le chapitre sur *Silent Hill 4*, nous approfondirons les enjeux de ce rapprochement entre cette *représentation de soi* et l'interface technique de représentation de soi par le recours à la métaphore du *Moi-Peau*.

Le *Moi-peau*, cette « peau pour la pensée » décrite par Anzieu²³⁶ (1985) est une extension du concept d'image du corps vu comme un espace mental. Fonctionnant sur des organisations sensori-motrices et cognitives, il est incessamment remis en question [Ajuriaguerra 1970, Anzieu 1985] et il donne leur valeur spatiale²³⁷ aux sensations. Ajuriaguerra explique que dans la constitution de « l'image du moi corporel de l'homme, la sensorimotricité, l'image d'autrui et la vie instinctivo-affective ne peuvent être séparées qu'artificiellement ».

Ce concept nous a été primordial pour approfondir la question de l'indicialité de la représentation de soi à l'écran par une approche constructiviste de l'expérience du réel. « Né de l'apport des sens, [le schéma corporel] s'en émancipe pour devenir condition de l'expérience » [Lhermitte 1942 cité par Guiose 2003].

Le rapprochement des notions de représentation en sémiotique pragmatique peircienne, en sociologie interactionniste et en psychologie expérimentale fournit des outils pour penser la représentation comme système de signes mais aussi comme condition de l'expérience du réel et de la vie sociale.

de soi dépend des relations aux autres et de leur qualité, ainsi que de la formation du narcissisme. A tout moment elle peut être modifiée. Elle peut s'éprouver solide ou détruite, désirée ou rejetée, elle est liée à l'épreuve du narcissisme et à la vie relationnelle » [A. Sanglade, 1983, cité par Guiose 2003].

²³⁶ Pour Guiose, Anzieu n'a fait que développer la métaphore, mais la psychanalyse ne rentre pas dans le détail des composantes conceptuelles hors des théories du sujet freudien.

²³⁷ « Edifié sur les impressions tactiles, kinesthésiques, labyrinthiques et visuelles, le schéma corporel réalise dans une construction active constamment remaniée des données actuelles et du passé, la synthèse dynamique, qui fournit à nos actes, comme à nos perceptions, le cadre spatial de référence où ils prennent leur signification » [Ajuriaguerra, 1970].

2.4 Une expérience poïétique de la signification (méthode – vocabulaire)

La construction de la signification à l'écran s'opère par l'interaction avec l'environnement social et technique. Dans cette mesure, elle peut être considérée comme participant de la construction du réel.

Le soi s'inscrit à l'écran : d'un geste technique à la charge symbolique d'/image de soi/, l'interactivité attribuerait au geste le pouvoir de créer du sens, et ce faisant, de donner vie à une représentation. Contrairement aux dispositifs interactifs, l'audiovisuel ne présenterait pas d'interactivité – ou alors, il en présenterait dans la possibilité de manipuler le *défilement* de l'image (« marche arrière », « marche avant », « lecture »). La représentation de soi interactive, en revanche, se manifeste *par* l'interactivité. Comme nous le notions précédemment, le regardeur-manipulateur s'*inscrit*²³⁸ en sa lecture, non seulement par un clic, par la saisie textuelle (dimension poïétique), mais aussi par les mécanismes de son interprétation (dimension pragmatique). Le contenu ne se dévoile qu'à la mesure de l'implication du sujet agissant.

Notre hypothèse est donc qu'une métaphore psychomotrice s'opère entre l'agencement du dispositif interactif et l'intériorité du sujet *par* l'interaction. Cette question est en étroite liaison avec l'effort cognitif d'intellection des figures de style (métaphore), comme nous l'examinerons dans le chapitre *Poïétique de la signification*.

Le concept de *représentation de soi* permet d'unifier les différents types de *représentations de la personne* à l'écran.

La première expression (*représentation de soi*) insiste sur la dimension subjective de la signification, par le pronom réfléchi (soi-même, *ipse*). Dans le schéma suivant, intitulé *Terminologie*, nous avons représenté les lignes de force du pouvoir représentationnel à l'œuvre dans la production et l'interprétation d'une représentation de soi à l'écran. La flèche rouge accuse l'ipséité ou la réflexivité de la signification, comme nous l'avons souligné dans le schéma.

²³⁸ Au sens étymologique, cf. latin *inscribere* « écrire sur ».

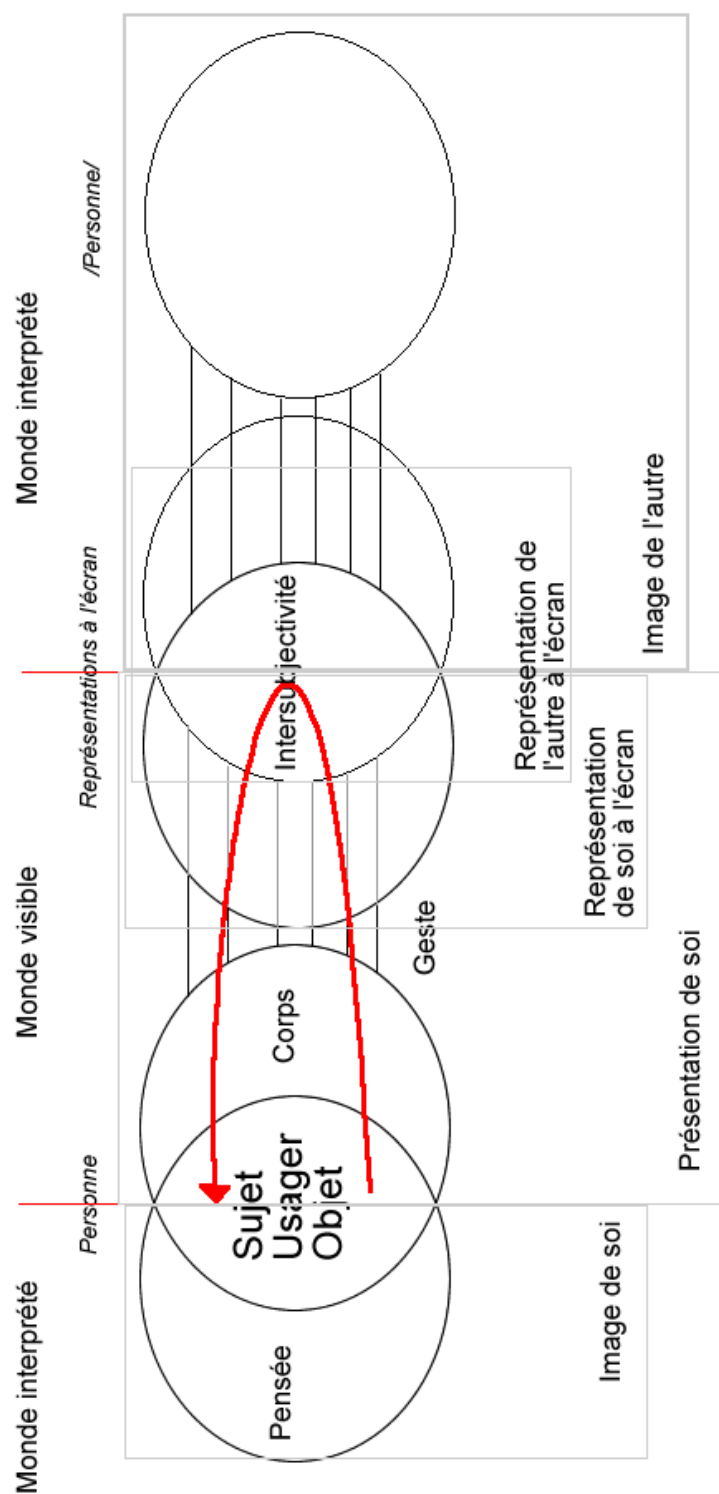


Figure 51 Terminologie

3. *Méthodologie pragmatique et poïétique*

Ce qui a motivé notre recherche est que cet objet technique simple en apparence détermine les conditions de communication interpersonnelle et d'immersion, jusqu'à suggérer des phénomènes complexes comme le sentiment, la dépendance, l'émulation collective.

Les entretiens, individuels et collectifs, conduits lors de l'étude *Voyage dans les mondes persistants*, nous ont permis d'envisager la complexité du phénomène des communautés virtuelles et de la vie en ligne. Ce monde de l'écran, participant des activités réelles des observateurs, était considéré toutefois par eux comme bien distinct.

Cette vie, oscillant entre monde concret et imaginaire, nous est apparue riche d'interprétation, d'implication personnelle, de questionnements. Quelque chose semblait naître là en réponse à un mal social réel (Cf. F. Jauréguiberry) : rupture, solitude, angoisses, éloignement (expatriés, personnes mobiles de par leurs études ou leur activité professionnelle).

Luttant contre la distance, certains usagers m'ont semblé trouver dans cette distance une autre forme relationnelle qui convenait bien, par périodes, à leur mode de vie : les usagers chattent souvent sur leur lieu de travail, les étudiants lorsqu'ils révisent.

La pensée ne se manifeste que par des représentations. Cette prise de parti méthodologique nécessite de prendre en compte, au sein de la construction de ma recherche même, ses *a priori* et mes réactions irrationnelles comme facteurs pleinement conscients de l'élaboration théorique, avec bien sûr pour finalité de s'en distancier.

Il n'est pas question de dresser une esquisse finie du paysage social de la représentation, mais de cerner les mécanismes de décision sémiotique et pour cela, de tenir compte des usages, en perpétuelle construction. L'exégèse des expériences en ligne n'aurait pu, emboîtant ce raisonnement, prétendre être une synthèse des pensées des témoins, mais une interprétation de l'auteur pleinement assumée. Nous avons d'ailleurs précédemment expliqué que, du point de vue de l'étude de la signification, les *addicts* constituent un terrain particulièrement significatif du fait qu'ils attribuent une valeur symbolique forte au dispositif et participent activement de la coconstruction des usages et des consensus : nous n'avons pas considéré que, dans la perspective qualitative adoptée, la construction d'un paradigme destiné à l'étude de la signification soit en contradiction avec le recours à des cas-limites d'interprétation.

Observation sémiotique

La méthode d'observation du signe interactif qui représente la personne doit être entendue globalement au sens de scopie de phanéroscopie, c'est-à-dire science de l'observation du *phaneron*, mais notre travail d'est divisé en plusieurs étapes qui nécessitent de séparer la description de l'observation.



Figure 52 La représentation de soi dans les dispositifs interactifs: méthodes de théorisation

Le recours à la notion d'observation pour désigner ce qui est généralement qualifié de recueil documentaire ou analyse intégrée insiste sur la subjectivité du regard du chercheur effectuant cette opération. A l'écran, la notion d'observation participante est pléonastique, au vu de notre prise en compte du pouvoir représentationnel dans la méthodologie de recherche même, en sus de l'étudier dans son objet.

Nous allons mettre en évidence la structure syntaxique et morphologique de la représentation de soi conçue comme énoncé. Ce n'est que dans un second temps que nous opérerons une analyse du *phainomenon*, pour mettre en évidence la construction de signification de la représentation de soi comme /soi/ ou /personne/.

Ce que nous faisons dans un premier temps est donc une étude du *phaneron* (phanérologie), tandis que dans un second temps, nous conduirons l'étude d'une /personne/ observant un *phaneron* (phanéroscopie, où *-logie* est sous-entendu) et le produisant (poïétique), dans la mesure où création et observation sont inséparables dans la représentation de soi - comme dans tout acte créatif.

Expérimentation méthodologique

Tout au long de cette recherche et précédemment, dans le cadre d'autres recherches, diverses techniques qualitatives d'observation de l'identité et de l'immersion en ligne ont été conçues et expérimentées: entretiens-observation, en face-à-face ou en ligne dans le cadre d'une observation participante.

La veille technologique s'est répartie sur 5 ans, de 2001 à 2007. Une première phase d'observation intensive s'est déroulée en 2001-2002 et une seconde en 2004-2005, à l'occasion des recherches précédemment présentées (cf. *Contextes de recherche*). En complément, nous avons étudié spécialement pour cette thèse (les périodes d'observation sont indiquées entre parenthèses) :

- ▶ Messagerie instantanée : *ICQ* (2001-2003), *MSN* (2002-2007)
- ▶ MMORPG : *Anarchy online* (2005-2006) ; *Toontown* (2005)
- ▶ Site communautaire : Blogs : *Livejournal* (2005), *Liveblog* (2006), *VingtSix* (2006), *EnergieBlog* (2007), *Overblog* (2007); *Networking* : *Linkedin* (2005-2007); communauté Musique : *Myspace* (2006-2007)
- ▶ Site personnel (2001-2004)
- ▶ Jeu vidéo hors ligne : *Silent Hill 2*, 3 et 4

Remarques

Terrain. Le terrain potentiel de cette recherche s'est considérablement étendu de 2001 à 2007. En 2001, l'arrivée des joueurs préadolescents faisait événement. En 2007, ils sont majoritaires.

Apparition du « web 2.0 ». La variété et la nature des logiciels proposés au grand public ont évolué, nous conduisant à approfondir la problématique de fond. Certains ont disparu, comme

Lovelycos, d'autres sont apparus, comme *Meetic*, les blogs, les logiciels de *networking*. Ces applications sont *dynamiques* : l'utilisateur ne crée pas entièrement sa représentation, à la différence des *pages personnelles* ou *homepages*. La représentation dans ces logiciels est donc en quelque sorte configurée par avance : le logiciel propose un cadre de présentation de soi.

Inscription, comptes utilisateurs. Un grand nombre de fonctionnalités étaient disponibles sans inscription en 2001 ; en 2005 l'inscription s'est généralisée. Les sites informatifs proposent des fonctionnalités « communautaires » ou de « personnalisation ».

Corpus

Les logiciels qui ont été choisis dans ce corpus n'ont pas nécessairement pour finalité la présentation de soi (c'est le cas des blogs et sites qui relèvent de la catégorie des journaux intimes), mais plus généralement utilisent la présentation de soi

- pour accéder à un contenu (jeu vidéo, blog),
- pour créer les conditions d'un échange interpersonnel (chat, blog),
- ou pour produire une expérience de la représentation porteuse d'un sens pris pour objet (dispositifs artistiques).

3.1 Une recherche de niveau spécifique

Les logiciels présentent chacun des variations (propres à leur identité par différenciation), mais des constantes précises sont observables et formalisables sous des types. Ils ont fait l'objet d'une comparaison un à un (niveau pleinement spécifique) de sorte à dégager des points communs nécessaires à l'agencement inhérent à la théorisation. La comparaison systématique des interfaces a procédé dans un double mouvement de confirmation (temporaire) et approfondissement.

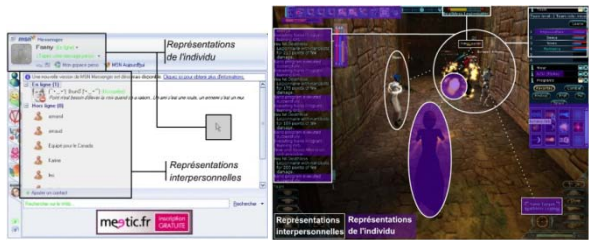
Typologie

Pour être adapté à la démarche comparatiste de niveau spécifique, compte-tenu de la variété des logiciels grand public, un nombre de logiciels suffisant pour en faire une comparaison on été examiné (soit plus de trente).

Désignation générale	Désignation spécifique	Nom du logiciel ou de l'application et date de pratique	Type de représentation de soi (exemples)
Jeu	Jeux massivement multijoueurs (MMORPG)	Anarchy online (2005-2006), Dark Age of Camelot (2001) Toontown (2005)	Avatar, feuille de personnage, chat, monde 3D
	Jeux en ligne	Freechess, Wanadoo chess,	Pièces du jeu d'échec, pseudo, chat
	Jeux hors ligne	Silent Hill 2, 3 et 4, Quake, Soldiers of fortune	Avatar / monde 3D
Messagerie	messageries instantanées	ICQ (2001-2003) MSN (2002-2007)	Icône, pseudonyme, devise, textes de dialogue
Chat	Chat collectif	Respublica, Caramail, Yahoo (2001-2002)	Pseudonyme, textes de dialogue
	Chat 3D	Bowiewold (2002-2003), Penguin Island (2001-2002), Cryopolis (2001)	Avatar textes de dialogue
Site personnel	Site personnel (non dynamique)	GingerBombyx (2001-2002) bombyx, (2003-2004) gestation (2001-2007)	Textes, images, sons, vidéos, liens hypertextes
Sites communautaires	Sites de notation	Quoimageule, GothorNot (2002)	Photographie, centres d'intérêt en saisie libre (indexation automatique)
	Communautés	Myspace (2006-2007)	Photographie, musique préférée (son), « friends », vidéos, photos, album photo personnel. Comptes musique : morceaux personnels
	Sites de rencontre	Lovelycos (2002), Meetic (2002 ; 2005)	Icône, devise ; dans ICQ (versant communautaire) : descriptif biographique et centres d'intérêt.
	Blogs homepages	Livejournal (2005), Liveblog (2006), VingtSix (2006), EnergieBlog (2007), Overblog (2007)	Pseudonyme, nom du blog, publications journalières, commentaires des lecteurs, indication biographiques, liste d'« amis » ou de « favoris », centres d'intérêt.
	Sites de networking	Linkedin (2005-2007)	Informations réelles (concerne le cadre professionnel), CV, réseau d'anciens collègues.
	Partage de médias	Emule (2003-2007), Soulseek (2004-2007), Kazaa (2001-2003)	Dossiers en partage (espace disque local) ; pseudonyme, informations techniques (débit, file d'attente de téléchargements)

Figure 53 Tableau du terrain de l'analyse spécifique

La comparaison consiste à créer des points de correspondance entre les éléments qui manifestent l'activité de l'utilisateur.



Usager, internaute, joueur, utilisateur, sujet

Figure 54 *Représentations de soi dans MSN (2006) ; Représentations de soi dans Anarchy Online (5 août 2005)*

Niveaux d'analyse

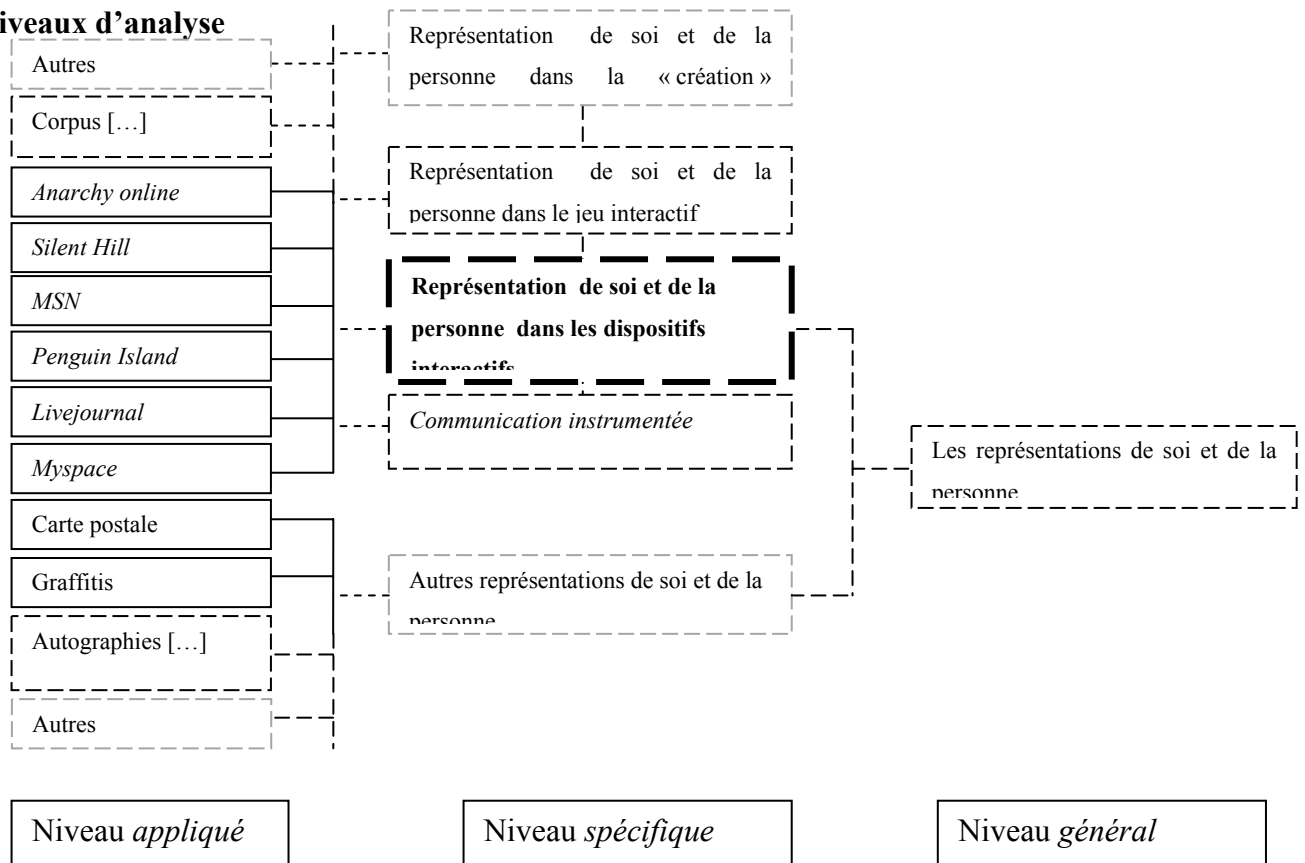


Figure 55 Analyse appliquée, générale et spécifique

Comme nous l'avons précédemment expliqué, notre démarche a procédé de la théorie (ou plutôt d'une intuition) vers l'application, puis de l'application nous avons extrait des remarques qui nous ont semblé récurrentes dans les autres applications. Ainsi, pour tenir compte plus rigoureusement de ce cycle et favoriser la théorisation, notre raisonnement a été agencé entre les trois niveaux théorique, spécifique et appliqué tels que définis par Klinkenberg.

Nécessité d'une appréhension diachronique

La sémiotique est parfois considérée comme ne traitant du signe que synchroniquement, comme si elle n'avait pas besoin de se préoccuper de la diachronie. Or, tout comme la linguistique, la sémiotique pragmatique ne se contente pas de prendre des clichés synchroniques, mais doit les mettre en regard pour apprécier la construction du sens. L'étude de la situation de signification, prenant en charge l'observation de la construction du sens, ne peut donc se passer des outils de la diachronie.

Dans le schéma ci-dessous, nous avons figuré les deux angles de perspective que nous avons adoptés dans ce chapitre : la description synchronique de la représentation de soi et l'appréhension diachronique d'un ensemble d'états successifs.

La description synchronique permet de saisir la représentation dans sa plurimodalité et sa structuration potentielle, tandis que la dimension diachronique met en évidence les dynamiques qui participent du mouvement de la représentation.

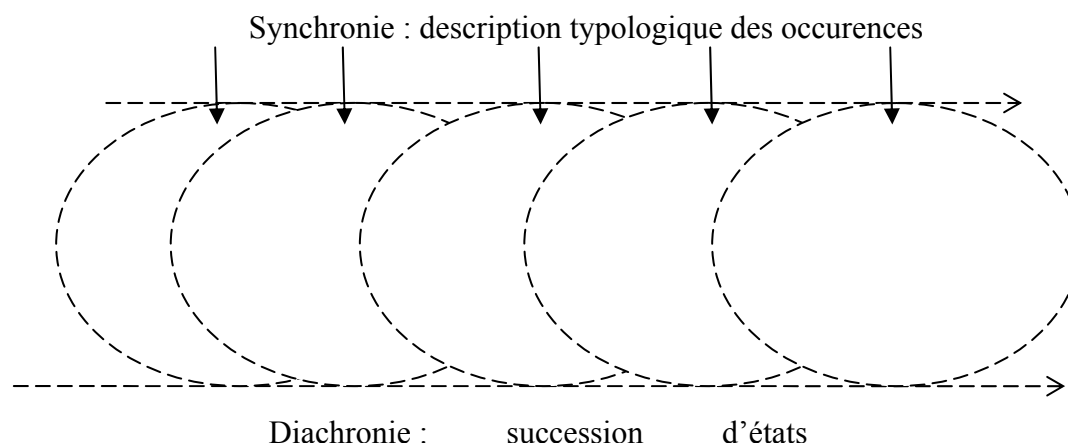


Figure 56 Diachronie et synchronie

En effet, étant une représentation « vivante », elle ne peut être appréhendée, comme on l'a déjà souligné, uniquement comme document ou structuration fixe. L'identité se construit au cours du temps, et une représentation de soi bien mûrie nécessite plusieurs semaines de pratique au moins. Il est nécessaire d'envisager ces signes dans leur évolution, non pas seulement dans des espaces de temps rapprochés (en une même journée, en une même heure, en une même minute) mais aussi de façon beaucoup plus espacée, c'est-à-dire à plusieurs semaines d'écart.

En résumé, la typologie implique une normalisation de la présentation de soi. L'analyse appliquée a pour enjeu de valider la théorie tout en l'enrichissant de nouveaux éléments.

3.2 Analyse intégrée des logiciels (observation-crédation) – étude de la norme

L'analyse intégrée des logiciels a pris la forme d'une observation-documentation ou observation-crédation sur la durée, c'est-à-dire adjointe d'une part importante de veille étroitement liée à la technique d'observation participante.

La méthode de documentation consiste à participer à la vie communautaire en utilisant les logiciels comme les autres membres, mais avec méthode. La méthode d'observation adoptée consiste à s'inscrire ou ouvrir le logiciel et à observer les informations demandées à l'utilisateur.

Il ne suffit pas de lire l'aide à l'utilisateur ou de consulter l'interface d'un logiciel pour étudier son usage. Des fonctionnalités proposées dans le logiciel peuvent être négligées ou détournées par les usagers.

- En 2002, le jeu massivement multijoueur *La quatrième prophétie* proposait un système de paiement par l'argent, totalement inutilisé par les joueurs qui préféraient le troc pour se procurer des objets.
- Dans une version bêta de *Penguin Island* en 2002, l'une des activités très prisées des avatars étaient de « se faire aspirer par les champignons ». Les champignons étaient des éléments du décor non interactifs, mais lorsqu'un avatar entraînait en collision avec eux dans un certain angle, un bug du logiciel les projetait sur le chapeau de sorte qu'ils ne pouvaient plus en redescendre à moins de se déconnecter.

Ces exemples montrent que l'observation pragmatique d'un logiciel ou une fréquentation rapide ne peut fournir les informations nécessaires à une étude des usages. L'appropriation, bien que déterminée en partie par les fonctionnalités logicielles mises à disposition, reste libre de ses choix : l'objet gagne à être appréhendé sous une double perspective : l'observation objective de l'interface, et le recueil d'observations et de témoignages concernant leur appropriation. Au-delà de la qualité informationnelle, malgré les bruits et les malentendus, se construit la signification. Des objets techniques deviennent images du sujet et images de l'autre.

Créer pour documenter

Les informations ont été relevées et classées dans des tableaux de correspondance ajustés au fur et à mesure de l'expérimentation de nouveaux logiciels. Les signes qui représentent l'utilisateur sont ainsi relevés et classés. Une distinction est faite entre les informations saisies avant, pendant et après l'inscription.

1. ***Avant inscription*** : à quelles informations a-t-on accès lorsque l'on n'est pas inscrit ? Puis-je rechercher un utilisateur ? Puis-je voir toutes les informations le concernant ?
2. ***Inscription*** : quelles informations sont nécessaires pour satisfaire aux critères de l'inscription ? Quelles informations puis-je falsifier ?
3. ***Utilisation*** : quelles informations puis-je saisir pour donner une fausse idée de moi-même ? En quoi est-ce intéressant ?

Parmi ces informations :

- Certaines sont obligatoires et conditionnent la procédure d'inscription ou d'accès au contenu.
- D'autres sont optionnelles (peuvent être saisies pendant la phase d'inscription ou postérieurement – elles sont modifiables).
- Certaines sont mémorisables d'une façon semi-automatique pendant la pratique du logiciel, comme l'historique des conversations ou les pseudonymes d'utilisateurs favoris.
- Certaines contiennent des informations visibles calculées automatiquement par l'application.

La méthode d'observation création, qui consiste à documenter son terrain en s'inscrivant soi-même, est nécessaire pour prendre la mesure des changements d'implicites dans les *agency* locale.

Les entretiens qualitatifs permettent de noter l'augmentation considérable de l'implication des utilisateurs depuis l'arrivée, en France de l'*ADSL*. Les sites de rencontre notamment en 2001-2002 semblaient rester d'un usage confidentiel, alors qu'en 2004-2005 leur usage s'est banalisé. Les utilisateurs en témoignent avec plus de liberté. Les effets de la médiatisation de l'usage de ces sites ou jeux se font sentir. Beaucoup de témoins racontent qu'ils connaissent des personnes qui se sont mariés après s'être "rencontrés" en ligne. La pratique des sites de rencontre devient moins taboue. Les usages et les représentations ont nettement changé.

Une méthode ne passant pas par l'analyse de la procédure d'inscription, et ayant pour objectif d'observer seulement les profils d'utilisateurs ou les personnages sans faire l'expérience soi-même de la création ne serait pas pertinente du point de vue de l'analyse de la construction des représentations²³⁹ : l'appropriation n'est appréciable qu'en fonction des structures invariantes définies par le logiciel qui relèvent de l'*agency*. Il est donc nécessaire de créer soi-même une représentation-type pour comprendre ses usages.

Comme nous l'avons noté dans le chapitre *Exister puissance 10*, les logiciels dynamiques nécessitent que l'internaute manipule le code : les usagers qui les utilisent deviennent plus compétents. Les choix de présentation de soi et le comportement des usagers se comprennent parfois par des raisons techniques simple (manque d'ergonomie de l'interface, difficulté d'accès à une fonctionnalité de contact qui fait que l'utilisateur n'a aucun ami visible, consultation payante des e-mails en raison de laquelle l'utilisateur ne peut consulter les messages qu'on lui envoie etc.). Les fonctionnalités des logiciels ne sont pas toujours utilisées conformément aux attentes présumées des concepteurs et développeurs.

Représentations schématiques

Le schéma réticulaire est utile pour comprendre l'agencement des représentations. Nous en présenterons des schémas spécifiques lorsque nous aborderons la question de l'agencement syntaxique de la représentation de soi dans la phanérologie.

²³⁹ En cela nous émettons une reformulation ethnométhodologique de la pragmatique intégrée adaptée à la représentation de soi en ligne.

Nous voyons que ce schéma se distingue d'une arborescence de site, étant donné qu'elle représente non pas l'agencement des différentes pages et fichiers, mais l'agencement des unités signifiantes à l'intérieur d'une même fenêtre, et figure le passage à une autre fenêtre par un trait rouge. Les représentations sont incluses les unes dans les autres.

Dans le schéma suivant, ainsi, les encadrés continus et discontinus figurent des cadres que nous avons assimilés à des niveaux morphosyntaxiques de l'énoncé : l'unité signifiante, le syntagme, la lexie, le texte et l'architexte. Nous reviendrons sur ce point dans la phanérologie.

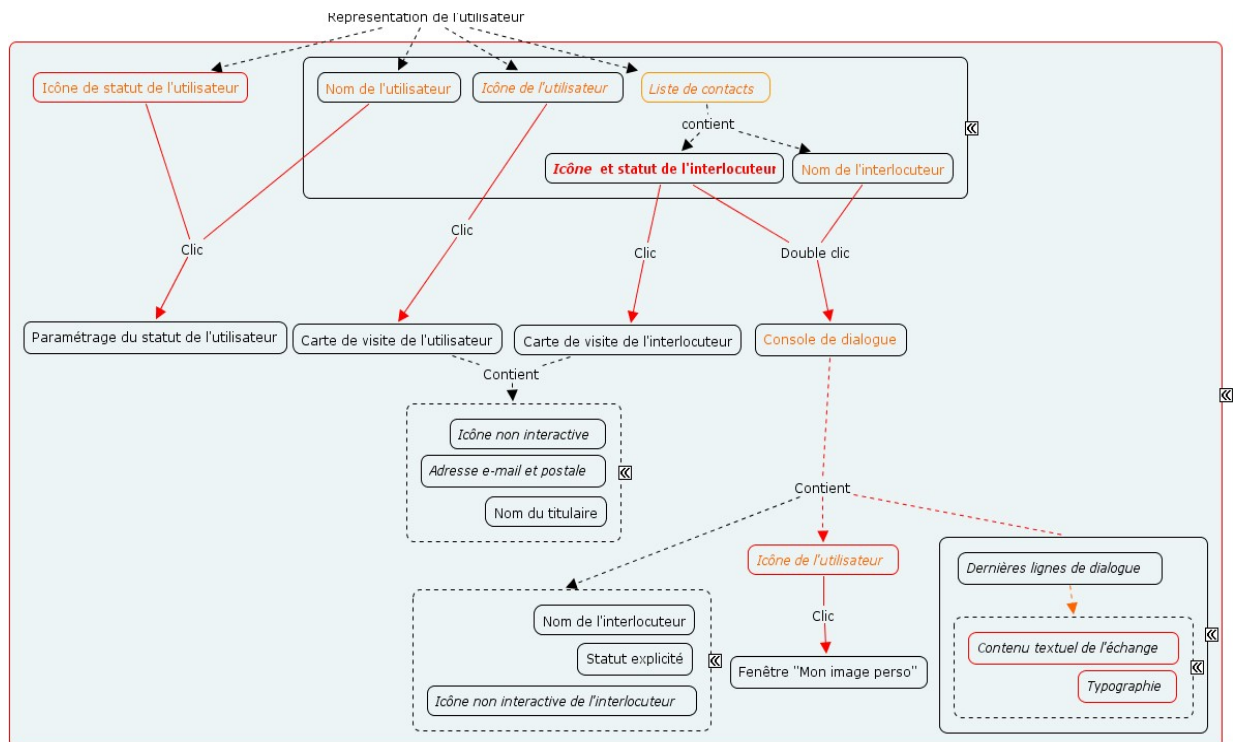


Figure 57 Schéma des fonctionnalités interactives de la représentation de l'utilisateur dans MSN

Dans MSN, l'interactivité déclenche l'apparition d'ensembles de représentations (carte de visite, panneau de discussion, panneau de profil personnel) dont certaines peuvent être paramétrées (panneau de profil personnel).

Des fonctionnalités sont disponibles depuis les menus, d'autres par les icônes et signes textuels. La figure ci-dessus représente le schéma des réseaux tissés par les fonctions interactives.

Les liens sont de deux types : les flèches rouges expriment la relation interactive, les flèches en pointillés expriment une relation de contenu non interactive. Les textes orangés expriment que les signes ont une modalité interactive, les items rouges ayant plusieurs modes d'interactivité. Les encadrés rouges expriment que le signe peut être changé ou paramétré directement par menu déroulant.

Tous les signes de la représentation sont interactifs. L'icône de l'interlocuteur est celle qui présente le plus de fonctionnalités interactives, permettant d'une part d'afficher sa carte de visite et d'autre part de déclencher l'ouverture d'une boîte de dialogue. Lorsque l'utilisateur est déconnecté, ces fonctionnalités ne sont pas disponibles.

Schéma subjectivités

Dans l'observation documentaire (schéma intériorité extériorité), on a bien du mal à faire ressortir la réflexivité (cf. schémas sur les dispositifs etc.). Pour mener une réflexion sémiotique, il est néanmoins nécessaire de situer dans un cadre subjectivé afin de rendre les différents niveaux représentationnels.

Ainsi, nous avons rendu par des pointillés les représentations qui sont des constructions de l'esprit. Un cercle continu désigne une réalité concrète (de l'ordre du tangible ou de l'observable).

Dans le tableau suivant, nous présentons un tableau comparatif simplifié (de niveau spécifique), produit d'une observation documentaire. Il montre les constantes (*structures invariantes*) et est à cet égard complémentaire de la représentation par schéma.

Tableau comparatif	Interface ou logiciel (type)	Sous-type	Création du personnage	« Personnage »	Extension	Point de vue	Indices
Identité-réelle (?) 	Bureau Windows		Session/identification	Nom+ image Curseur, pointeur	Thème du bureau, icônes, intitulés et contenus des fichiers	Tabulaire	
	Messagerie instantanée		Login-mot de passe e-mail	Nom + image + devise	Carte de visite, Feuille de profil Console de dialogue	Tabulaire	Connecté/non
	Sites communautaires		Login-mot de passe e-mail	Nom + image	Annonce descriptif liste de centres d'intérêts	Tabulaire	Connecté/non Lu/non
	Sites de notation		Login-mot de passe e-mail	Nom + image	Feuille de profil Descriptif	Tabulaire	Connecté/non
	Peer-to-peer		Login-mot de passe	Nom + vitesse de téléchargement, queue	dossiers et fichiers en partage	Tabulaire	Présence
	Réseaux sociaux		Login-mot de passe e-mail	Nom + nombre d'amis communs	Amis, Références, CV	Tabulaire	Aucun
	Blogs		Login-mot de passe e-mail	Nom + image	Descriptif, centres d'intérêt, posts	Tabulaire	Aucun
	Sites personnels			Nom, site entier ?	Contenu du site	Tabulaire	Aucun
	Chats 3D		Login-mot de passe e-mail	Nom + Avatar	Feuille de profil publique	3D 3 ^{ème} personne	Présence
	Jeux de bureau en ligne		Login-mot de passe e-mail	Nom + Pièces		Tabulaire	Présence
Identité-fiction ? 	Jeux hors ligne	Simulation	Paramétrage totale de l'avatar et de la maison	Nom + Avatar (1 ou plusieurs), une maison	Jauges de bien-être, de besoins, de caractère, signe du zodiaque	3D isométrique	Utilisation
		Action-PF-Course	Choix entre plusieurs avatars	Nom + Avatar	Arme portée, nombre de points, bonus, classement	3D 3 ^{ème} personne ou subjective	Utilisation
		Aventure		Nom + Avatar	Inventaire, journal de bord, cartes, objets, notes.	3D 3 ^{ème} personne ou subjective	Utilisation
		Apprentissage		Nom + Avatar	Dossiers thématiques, journal,	Fausse 3D tabulaire	Utilisation
	MMORPG		Login-mot de passe e-mail	Nom + Avatar		3D 3 ^{ème} personne	Présence
			[Login-mot de passe e-mail]	[Nom + image]			

3.3 Observation pragmatique des logiciels (observation compréhensive)

L'observation participante de type ethnométhodologique est un outil adapté à l'observation des stratégies identitaires et des codes sociaux. L'enquêteur fréquente la communauté et s'y immerge. Initié au logiciel par les autres membres, il acquiert progressivement la maîtrise des codes et participe de leur construction.

Posture du chercheur entre implication et distanciation

L'observation participante a pour inconvénient de plonger l'enquêteur lui-même dans des codes de présentation dont il est parfois difficile de se distancier suffisamment pour parvenir à une élaboration théorique. Un temps de distanciation et de cessation de toute activité immersive est nécessaire pour passer à une phase d'élaboration détachée d'un contexte affectif. Les témoignages de personnes non fréquentées en ligne permettent d'aider à prendre de la distance avec l'expérience personnelle.

L'observation participante constitue un préalable indispensable à la bonne connaissance des usages et des significations socialement construites. La période d'observation a couvert des utilisateurs qui étaient en découverte de logiciels qui eux-mêmes ne cessaient de se développer. Avec la généralisation des pratiques, des usages se normalisent.

L'observateur participant est contraint de suivre le rythme de fréquentation des personnes qui constituent son réseau relationnel distant, même s'il peut être parfois tenté de s'immerger intensément pendant une courte période. Inversement, il influence les pratiques de fréquentation des personnes concernées. Il relève de la déontologie du chercheur de ne pas exploiter des données qui pourraient violer l'intimité des personnes, soit par une interprétation abusive, soit par une distanciation qui offenserait le témoin bien qu'il soit prévenu²⁴⁰.

²⁴⁰ L'ethnométhodologie préconise que le chercheur pratiquant l'observation participante fasse état de son passé afin qu'il évalue suffisamment et donne à évaluer la manière dont son histoire personnelle engage sa recherche mais aussi oriente les résultats et observations recueillies. Le danger de la souscription à ce dévoilement de soi est que le chercheur n'investisse que trop son terrain d'étude de sa subjectivité et fasse finalement de lui-même un objet d'étude, en effaçant les limites strictes qui séparent le cadre de l'expérience de recherche de l'expérience personnelle.

Entretiens et observation participante

Les entretiens que nous avons menés en face-à-face ont été une source d'informations prolixe sur les usages, les perceptions de l'autre et les stratégies identitaires. Le fait d'être soi-même enrôlé dans le même contexte d'usage est un gage de confiance demandé par la quasi-totalité des personnes interrogées.

A rebours de certains chercheurs qui ne rencontrent pas les usagers ou effectuent les entretiens uniquement en ligne, nous pensons que l'inadéquation formelle du rôle social contextuel au logiciel dans lequel est pratiqué l'entretien est peu compatible avec les visées de questionnement global des identités. De plus, on peut supposer que l'élaboration à l'écrit (dans le cadre d'entretiens en ligne par messagerie par exemple, qui font partie des outils qualitatifs de recueil de données dans ce domaine) est un exercice prisé de façon très inégale par les internautes - comme c'est le cas du tout-venant.

Des entretiens thérapeutiques ?

Les entretiens en face-à-face sur la représentation de soi semblent stimuler du fait même de l'objet du questionnement une prise de la distance et une réflexivité très bénéfique pour les usagers.

Au cours des entretiens prolongés, les témoins semblent construire progressivement leur parcours et redécouvrir des pratiques qui leur étaient restées inaperçues jusqu'alors.

Avec la médiatisation excessive des phénomènes d'addiction au virtuel, beaucoup de personnes se sentent coupables de l'intensité de leur pratique. L'entretien leur permet de se soulager de cette angoisse et de construire une histoire de toutes les histoires vécues.

Certaines personnes se disent heureuses de « se confier » (Stéphane, Juliette) et ne peuvent s'empêcher de commencer à témoigner avant même d'avoir pris rendez-vous. Sandrine, François pensent qu'il serait intéressant de faire un entretien pour « prendre un peu de recul par rapport à tout ça » (Sandrine). Certains le ressentent comme thérapeutique.

V. Phanérologie morphosyntaxique

D'une carrière qui n'existe pas
J'ai extrait des pierres qui existent
Et j'en ai fait un petit mur
Pour mettre dessus rien qu'une parole,
Une parole que je connais
Mais ne peux prononcer.

Mon travail est à présent
De creuser son trou exact
Dans ces pierres extraites
D'une carrière qui n'existe pas,
Pour que puisse la prononcer
Le vent qui passe.

Roberto Juarroz, *Poésies Verticales*, VII, 4

L'étude de la construction de signification est d'autant plus importante à conduire que le phénomène est étroitement lié aux changements que produisent les technologies informatiques dans la vie quotidienne. Il importe d'être en mesure de décrire et analyser précisément les enjeux des interfaces de présentation de soi pour comprendre les tenants du pouvoir représentationnel de ces nouvelles technologies de présentation de soi.

Cette phanérologie permet de rendre compte des acteurs de la situation de *présence* et de leur rôle dans la production du sens. Elle décrit le *phaneron* (« ce qui est visible, apparent ») pour comprendre le *phainomenon* (« ce qui se manifeste par lui-même »).

« Nous dirons alors que l'écriture hypertextuelle est un système d'éléments et de modes de composition des éléments. » [Zinna 2001 : 144]

L'étude morphosyntaxique du phaneron (phanérologie) décrit les *mécanismes* du sens (par différenciation des mécanismes sémiocognitifs de *signification*) des représentations, c'est-à-dire les règles qui concourent à l'agencement d'unités (ou *morphèmes*²⁴¹) pour former des *unités*, des *lexies* et des *textes* (en place des *mots*, des propositions et de la structuration du raisonnement). Cf. [Dubois & al. 2002 : 512]

²⁴¹ Nous préférons ici le terme d'*unité* que le terme *morphème* car la charge scientifique du second ne nous semble pas utile au degré de théorisation de cette thèse, si ce n'est pour réactiver l'inscription du concept qu'il dénote dans le cadre de la morphologie. Or, nous n'utilisons ce mot que pour expliciter clairement l'usage de la linguistique verbale : nous avons donc préféré le terme d'*unité* tel qu'il est employé par Klinkenberg.

Cette description se divise en deux parties : l'étude des agencements (syntaxe) et l'étude des unités significatives ou signifiantes (morphologie), le tout nous rapprochant d'une étude de la coconstruction du pouvoir représentationnel.

Dans une troisième partie, nous synthétiserons les résultats obtenus afin de dresser les jalons de l'étude du *phainomenon* et de la décision sémiotique.

L'ensemble sera appliqué dans le chapitre suivant à plusieurs dispositifs interactifs, de sorte à être en mesure de rendre compte de la singularité de l'expérience créative (*poïétique*) à l'écran dans le troisième chapitre.

Enjeu : une typologie centrée sur l'action

Considérant la représentation comme énoncé, cette classification est centrée, à l'image des classifications casuelles des langues en général, sur l'action. Pour cela, nous avons précédemment (dans *Dispositifs métamorphiques*) examiné quelles étaient les situations d'action de l'utilisateur, c'est-à-dire quand peut-on dire qu'il se manifeste, qu'il se présente, qu'il agit ?

Le plus simple n'étant pas nécessairement le moins propre à stimuler une réflexion, nous avons souligné que l'action est exprimée ici non pas par le verbe mais par l'activité manifeste à l'écran, c'est-à-dire en les changements opérés par les usagers, qu'ils soient mémorisés durablement ou non. Ces signes, nous les avons appelés des *phanera*. Ils font l'objet d'une construction sémiotique pour être interprétés comme /personne/ ou /soi/ : le sujet de cette construction doit en effet mettre en relation les manifestations avec des connaissances qu'il a acquises par son apprentissage des pouvoirs représentationnels locaux.

Dans cette partie, il est question de composer le phénomène en décrivant et classant les *phanera* de la représentation de soi dans leur dimension modale mais surtout *actuelle*. Cette dimension actuelle et déictique est rendue ici par le terme d'*embrayage*. Ainsi, le *phaneron* embraye une *décision sémiotique* de *phainomenon*.

Un art discursif ?

L'emploi de *morphologie*, *syntaxe*, *morphosyntaxe* et *unités significatives* va dans le sens d'une comparaison entre le langage audioscriptovisuel et le langage verbal.

Considérer la représentation comme énonciation enjoint à considérer le *phaneron* comme texte énonciatif. En effet, comme le soulignent certains chercheurs, le langage à l'écran est

un « quasi-oral ». L'intention des créateurs de l'Hypertexte était de créer un système réticulaire d'informations reliées entre elles par des liens associatifs de type sémantique. La représentation de soi est une énonciation de textes, d'images et de sons associés par le geste de la personne pour laquelle ils tiennent.

« L'art de représentation, que je préférerais d'ailleurs qu'on appelât art discursif, parce qu'il exprime avec des images, qui sont nécessairement des signes, ce que le discours dit avec le vocabulaire » (R. Caillois, *Esthétique généralisée*, Paris, Gallimard, 1962, p. 93).

Artefact cognitif, la représentation de soi à l'écran tient de l'oral et de la pensée leur agencement. Or, même si la discursivité de la représentation n'est pas structurelle (l'agencement fonctionnel est réticulaire et non pas linéaire, comme l'exprime la discursivité), en revanche, le parcours de l'utilisateur lui confère une lecture discursive.

L'énonciation *piétonnière* [Clément 1995] a pour corrélats la linéarité, qui n'est pas nécessairement « logique » : discontinuité, digression, tout autant que logique ou au contraire en contrepied de la logique mathématique²⁴². La discursivité de l'hypertexte est le produit de l'acte de lecture.

Terminologie

Nous aurions pu faire le choix d'inventer des termes non motivés dans la langue pour désigner les unités significatives. Cependant, comme nous l'avons expliqué dans le programme de recherche, nous avons tenté de penser la représentation comme expérience énonciatrice, génératrice de sens. Ce vocabulaire reflète nos questionnements sur les méthodes linguistiques comparées et la place de l'interactivité dans le langage de l'interactivité.

Dans la terminologie, tentant d'effectuer la comparaison entre les fonctions sémiotiques des unités significatives de la représentation de soi à l'écran et du langage verbal, nous avons emprunté des notions grammaticales issues de différentes langues. Ainsi, le français distingue morphologiquement l'attribut du nominatif, ce que le latin ne fait pas, utilisant dans les deux cas le nominatif ; le français ne distingue pas les lieux non confinés, en revanche le finnois le permet. Il nous a donc fallu chercher dans d'autres langues que celle par laquelle nous opérons l'énonciation.

²⁴² « La *métaphysique* c'est-à-dire la réflexion sur les représentations, doit donc être résolument discursive. Elle doit se méfier des privilèges d'évidence qui appartiennent aux intuitions géométriques. » Bachelard, *La Poétique de l'espace*, 1957, p. 194.

Nous avons choisi les termes que nous présentons ici parce qu'ils nous ont semblé justes et clairs, pour des sémioticiens, pour des linguistes tout autant que pour des non linguistes, puisque cette grammaire vise à être applicable par d'autres disciplines que la linguistique ou la sémiotique.

Il n'en reste que la comparaison pourrait être considérablement affinée : certains termes choisis ici pourront sembler maladroits ou, parfois, dépareillés (tels l'appellation d'*adessif*, de *lexie*). Il était pourtant nécessaire, pour faciliter l'usage de cette classification, d'attribuer des noms aux types, et nous espérons que le lecteur ne se heurtera pas irrémédiablement aux conséquences pratiques de cette nécessité de clarification. Il s'agit davantage de présenter un système qu'un vocabulaire : nous proposons une terminologie au sens fort de système représentationnel. Les deux sont toutefois immanquablement liés comme nous l'avons souligné dans le programme de recherche.

Cette grammaire n'est pas une description exhaustive. Les exemples qui l'illustrent demanderaient à être mis à jour régulièrement. Afin de lutter contre la précarité de cette analyse, nous y faisons un effort de définition et de mise en système. La structure et les dynamiques principales tendraient à être pérennes.

tel-00332747, version 1 - 21 Oct 2008

Récapitulatif des concepts

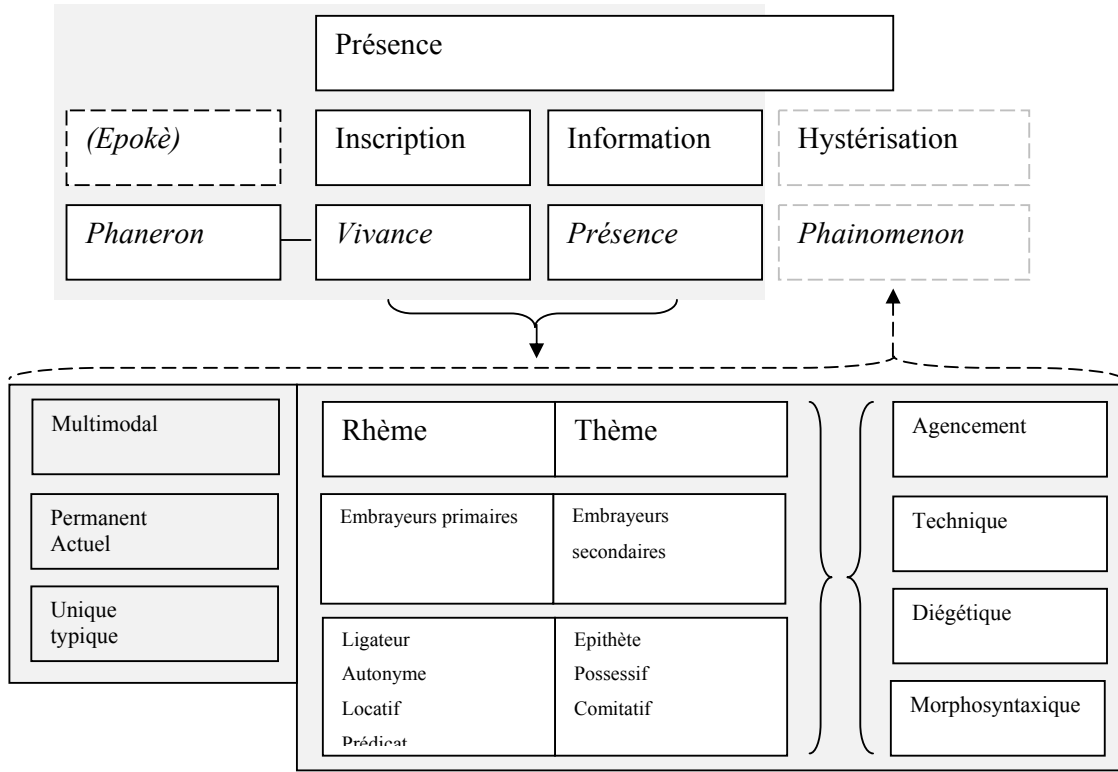
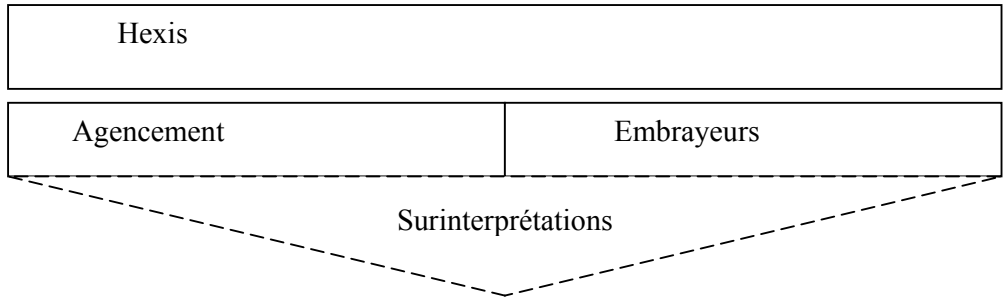


Figure 58 Récapitulatif terminologique et annonce

Phanérologie morphosyntaxique



1. *L'Hexis numérique*

Dans cette partie, nous allons définir les contours de la représentation de soi comme hexis numérique, c'est-à-dire apparence produite par le mouvement. Il est question de présentation et non présence, la présence étant déjà une forme de sémiotisation : le *phaneron* est « ce qui est visible, évident » et « ce qui *est* manifeste » : nous retrouvons le couple information-inscription qui influe à la fois sur l'agencement et sur la morphologie. Nous allons l'examiner à la suite.

Représentation de soi et représentation de l'interlocuteur

Le système de signes qui représente l'utilisateur est comme un corps à l'écran, il participe d'une situation de présence. On distingue une représentation de soi et une représentation de l'interlocuteur, tout comme dans la communication en coprésence on se distingue soi-même de la personne avec qui l'on parle. Cependant, à l'écran, la représentation de l'interlocuteur fait partie de la représentation de soi. Examinons cet agencement.

La représentation de soi se constitue, à l'examen de la console principale,

- d'un pseudonyme (« Fanny »), d'une /gélule/
- et d'un ensemble de représentations de l'interlocuteur (ex : l'icône /Champ de tulipes/ juxtaposée au nom Marylène dans la liste des contacts en ligne.
- Une icône, dans la barre des tâches du système d'exploitation, notifie le statut de la personne identifiée.

A cet ensemble s'ajoutent des qualifiants trois ensembles qui n'ont pas la même finalité.

Le premier groupe de représentations rassemble les *identifiants* (embrayeurs primaires²⁴³), tandis que les informations des second et troisième groupes constituent les *qualifiants* (*embrayeurs secondaires*) portant respectivement sur le réseau social virtuel de l'utilisateur (embrayeurs secondaires comitatifs²⁴⁴) et sa modalité de présence (modalisateurs²⁴⁵).

²⁴³ Nous préférons en général l'expression *embrayeurs primaires* car le terme *identifiant*, ici pris en son sens de participe substantivé, pourrait être confondu avec l'*identifiant-pseudonyme* (que nous appelons ici *autonyme*) qui fait partie d'un autre ensemble d'unités.

²⁴⁴ La liste d'utilisateurs « favoris » et le pictogramme de la barre des tâches sont visibles uniquement par le titulaire du compte. Ils sont invisibles pour l'interlocuteur, seul le sujet les perçoit et peut les interpréter. Si la console est montrée à un public qui ne soit pas

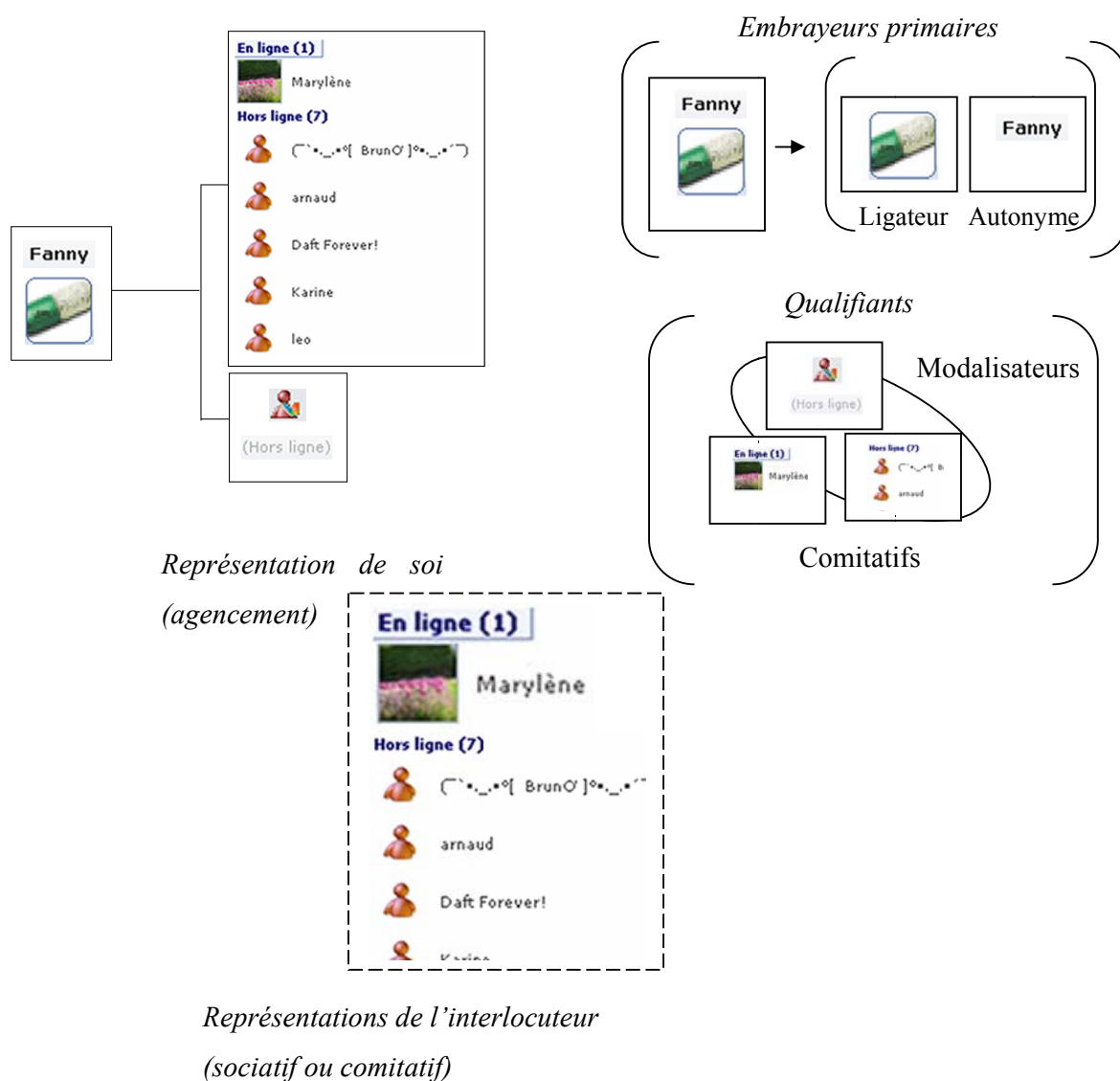


Figure 59 Représentation de soi : décomposition des unités (MSN : 2004)

La représentation de l'interlocuteur est incluse en le signe qui représente le sujet pour lui-même, mais cette association ne l'est pas par un interlocuteur – en revanche elle le serait pour un tiers coprésent. Ainsi, comme nous l'avons examiné dans le chapitre Dispositifs

l'utilisateur dans une situation de coprésence ou co-téléprésence (dans le cas d'une démonstration collective par exemple), elles apportent des informations personnelles sur le titulaire du compte qui peuvent être gênantes, tout comme le serait l'ouverture impromptue de la messagerie. Ces réactions affectives spontanées manifestent la charge affective d'espace intime accordé à la représentation de soi, notamment des comitatifs.

²⁴⁵ Les pictogrammes et noms figurant dans la liste d'utilisateurs généralement appelés « contacts » ou « favoris » sont classés dans la console principale en fonction du statut des interlocuteurs qu'ils représentent, /connecté/ ou /déconnecté/. L'icône qui figure dans la barre des tâches sous le système Windows, indique quel est le statut de l'utilisateur et donne accès à un menu dans lequel l'utilisateur peut changer son statut.

métamorphiques, on distingue différents niveaux de structuration de la représentation qui correspondraient à plusieurs cadres de signifiante.

Dans MSN, l'icône de l'utilisateur apparaît sur la console de dialogue, de sorte que l'utilisateur peut voir comment sa représentation apparaît dans la console de son interlocuteur. « Miroir, miroir ... », la représentation de soi à l'écran juxtapose visuellement l'image de soi au milieu des images de l'autre.

Multimodalité (interactions multimodales)

La représentation de soi est une représentation multimédia et interactive. Ces propriétés techniques lui confèrent une multimodalité.

Dans la dimension multimédia et interactive, on distingue :

- ▶ Les textes de mots²⁴⁶ (le nom de l'ordinateur, l'identifiant, le pseudonyme, l'adresse e-mail)
- ▶ les textes d'images (curseur, pointeur, avatars, icônes de l'utilisateur)
- ▶ les signes indiciels au sens peircien (mouvement, traces d'activité)
- ▶ Le son (mp3, son d'une vidéo, son associé à une fonctionnalité interactive)

Ainsi, un avatar est un texte d'images (apparence d'un elfe), de mots (le pseudonyme apparaît en surbrillance au dessus de l'image) que l'on identifie comme personnage de jeu parce qu'il se déplace dans l'espace en 3 dimensions (signes indiciels).

La multimodalité consiste en la relation cognitive à l'ensemble de ces unités, telle qu'elle est motivée par l'acte de manipulation : la multimodalité est entendue dans le champ de la psychomotricité (en réalité il est entendu en ce sens également en informatique et en sémiotique de l'interaction). Pour mettre en exergue les éléments qui concourent à la construction du sens, il est donc nécessaire de dépasser le cadre trop simpliste de la classification par média que nous ne quitterons pas tout à fait - puisque la modalité dépend du média, le cerveau n'interprétant pas de la même manière le texte et l'image.

²⁴⁶ On pourrait considérer les textes à l'écran comme des images de texte, mais nous considérons que la grande majorité des textes sont réellement textuels en ce sens qu'ils sont interprétés comme des mots.

Signes permanents et signes actuels

Concernant la dimension de l'inscription (indicialité), on peut donc distinguer les signes par leur permanence ou au contraire par le fait qu'ils ne soient pas conservés en mémoire (ex. : le déplacement d'un avatar, le changement d'une image, d'une icône, le texte de chat dans certains outils de messagerie).

La visibilité est liée à la mémorisation. Comme le montre l'exemple du passage de l'indice à l'image indicielle dans *Tennis for Two*, l'inscription permanente d'une trace visuelle sur le support change la modalité d'être au monde du jeu. La représentation prend son autonomie. Pour être visible, l'image s'inscrit, même temporairement, dans la mémoire du système. De cette mémorisation comme condition de la visualisation sur l'ordinateur personnel, à la visualisation de représentations de l'utilisateur en ligne, la mémoire conditionne toujours la présence : un avatar n'est visible que lorsqu'une mémoire sur un serveur ou un autre donne les conditions de sa visibilité – et donc de son existence sociale, en un mot de son individualité.

MSN, en 2002, ne disposait pas d'historique des conversations, tandis que dans la version évaluée en 2005, il en dispose d'une ; en 2007, elle n'est plus paramétrée par défaut. Cette fonctionnalité n'est pas qu'un confort supplémentaire, mais donne une autre portée à l'échange intersubjectif, en lui donnant une mémoire à long terme. Mémorisée par un outil technique, l'« écrit quasi-oral » devient reproductible. L'utilisateur peut les consulter a posteriori, et ce signe grandit au cours de l'échange, à la mesure de la relation entre les deux personnes. Or, s'ils sont visibles pour soi, ils le sont aussi *pour un autre*... Les usagers ont rapporté de nombreuses histoires liées à la consultation par d'autres de leurs conversations en ligne, provoquant malentendus, disputes avec leur entourage. Le fait qu'en 2007, un recul d'intérêt soit observé pour cette fonctionnalité serait peut être dû aux implications de la mémorisation de la parole, qui, même quasi-orale, se plaît parfois davantage aux échanges confinés qu'à la reproductibilité infinie. Les paroles, dans leurs différents degrés de mémorisation, deviennent partie de la représentation de Soi à l'écran tandis que dans la communication en coprésence, elles s'*effacent* aussitôt prononcées pour ne rester que dans le souvenir de ceux qui les ont échangées.

Comparant à l'identité « barbe-à-papa » que nous avons précédemment relevée dans le chapitre *Dispositifs métamorphiques*, on pourrait pousser la comparaison : les signes permanents constituent le noyau de l'identité tandis que les signes actuels constituent les éléments qui actualisent la représentation, non seulement dans son mouvement et sa mise à

jour (en somme, ce qui en fait une représentation vivante) mais aussi dans un sens contigu, relatif à l'interaction du sujet avec l'interface de représentation. Ils sont actuels comme est actuelle la voix du sujet dans une conversation en présence ou comme un geste de saluer, de serrer la main.

Signes uniques et signes typiques

L'identifiant et le pseudonyme, ou encore l'adresse IP, identifient l'utilisateur par leur permanence. Ils servent *d'ancrage* à la représentation de soi dans le logiciel et sur le réseau et sont uniques comme est unique l'individu. Cette comparaison n'est bien sûr pas anodine : ces signes se décodent tout comme se décodent les signes dans la situation de communication en présence. A distance, étant représenté par eux, l'utilisateur fait l'objet d'une reformulation de son identité dans le médium numérique. Cette métamorphose n'est pas une simple traduction du langage corporel mais une transformation. En effet, tous les éléments qui sont manifestés dans le réel ne le sont pas à l'écran. Les représentations à l'écran permettent de matérialiser des éléments que le réel ne dévoile pas. Ainsi, tout comme les métaphores scientifiques matérialisent des relations abstraites (métaphores rhétoriques, schémas, expériences de pensée), la représentation de soi serait une sorte de schéma-squelette de soi auquel l'écran donnerait chair.

2. Agencement

Dans ce chapitre, nous allons examiner l'agencement général des unités. Nous allons distinguer les niveaux d'agencement technique, diégétique et morphosyntaxiques de la représentation de soi considérée comme énoncé multimodal.

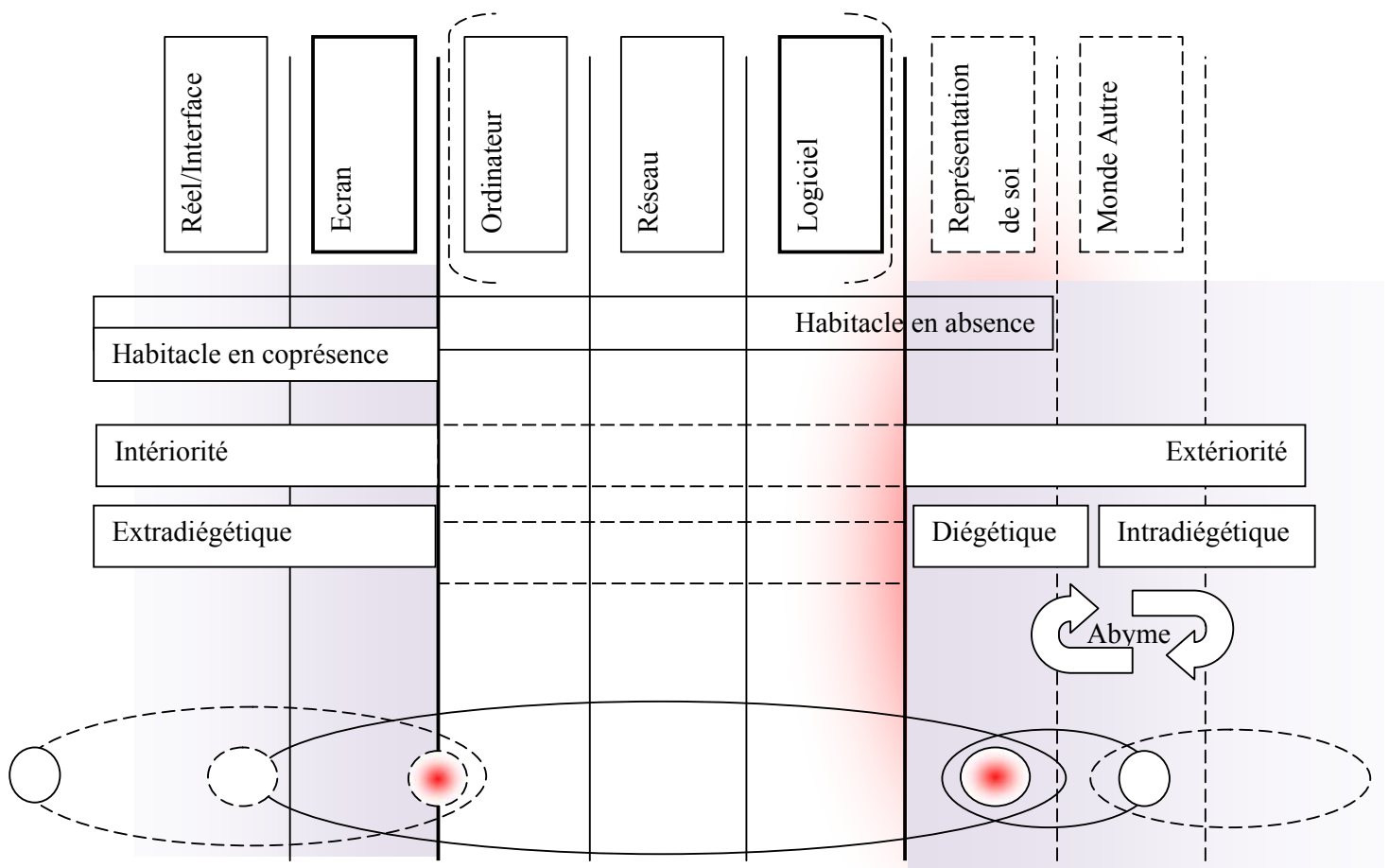


Figure 60 Hexis numérique (en rouge) et système représentationnel de soi (en bas)

2.1 Agencement technique (l'écran)

Une photographie ne s'interprète pas de la même manière si elle est placée en fond d'écran du bureau, dans un logiciel de messagerie ou dans un commentaire de forum.

On distingue plusieurs niveaux d'agencement technique : celui de l'écran (Cf. inscription – coprésence) et celui du logiciel (inscription – absence). Ces agencements correspondent à des cadres de présence, c'est-à-dire des cadres de manifestation de /soi/.

1. Le niveau de l'écran (habitable en coprésence)

Le niveau du réel hors de l'écran

L'ordinateur, le réseau internet, la session

2. Le niveau du logiciel (habitable en absence)

La représentation de soi

Le monde, l'*autre*, relation intersubjective dans le logiciel (spatialisation)

Les objets possédés ou montrés, les informations délivrées (de contenu)

Ainsi, une personne se manifeste différemment à chacun de ces niveaux, représentés dans le schéma introductif de ce chapitre comme autant de strates qui composeraient la *métamorphose* du /soi/ réel en /soi/ numérique.

L'Écran

La présence concrète de l'interface de visualisation devant le sujet induit-elle une distance mentale ? Le concept d'écran permet de mieux comprendre le phénomène.

« L'*écran* est l'élément central du dispositif scénique, dont il règle à la fois l'ordonnance matérielle (la répartition des personnages dans l'espace) et le jeu symbolique (l'interdit que la scène transgresse, la subversion qu'elle opère, le scandale qu'elle produit). » [Lojkine 2007]

Il est intéressant de mettre en perspective le concept d'écran en peinture²⁴⁷ avec l'écran d'ordinateur. S. Lojkine²⁴⁸ (2001) pousse la comparaison avec l'écran de télévision (voir également [Darras 1997 : 102-104]).

²⁴⁷ « C'est l'art de représenter sur une surface plane les objets visibles tels qu'ils paroissent à une distance ou à une hauteur donnée à-travers un plan transparent, placé perpendiculairement à l'horison entre l'œil & l'objet. » Chevalier de Jaucourt, article PERSPECTIVE de l'*Encyclopédie*. [cité par Lojkine]

²⁴⁸ Il distingue ainsi la conception du plan transparent de l'*écran-coupure* –qu'il appelle *thématique du rideau*. L'écran « s'interpose entre l'espace vague et l'espace restreint de la

« Dans la deuxième moitié du vingtième siècle, la télévision introduit encore un nouveau modèle d'écran. L'écran devient un objet, une image-écran autour de laquelle on peut tourner. Quelle que soit sa nature, l'écran assure cependant la même fonction : il met en œuvre, dans la scène, un dédoublement, à la fois spatial et symbolique. » [Lojkine2001].

La fonction de dédoublement est essentielle : à l'écran d'ordinateur, ce dédoublement est le principe même de la représentation de soi. Or, l'*embrayeur visuel* des peintures, comme nous l'examinerons plus précisément par la suite, est une autre personne à laquelle le spectateur s'identifie ; il s'inscrit à la limite du cadre, médiateur entre le réel du spectateur et l'espace de la diégèse : le concept d'écran nous conduit donc aux embrayeurs de la représentation de soi que nous examinerons plus loin. Elle nous conduit également à la notion d'Habitacle, par cette notion de voile, de dispositif entourant l'œuvre ; mais l'Habitacle, à la différence de l'Écran, se situe autour du spectateur-acteur. Cette différence de point d'ancrage du dispositif de présentation dans les écrans interactifs (au sens propre), n'est pas manifeste d'une incompatibilité conceptuelle : le sujet est acteur de la représentation à l'Écran qui possède ses propriétés techniques – les mêmes qu'un tableau : on ne peut enfoncer la main dans un tableau, non plus que dans un écran d'ordinateur – tandis que lui-même est inscrit dans un Habitacle.

L'Habitacle en absence

Dans le schéma de l'Hexis numérique et du système représentationnel de soi, nous retrouvons l'Habitacle défini dans *Dispositifs métamorphiques (Inscription)*. Nous y avons montré que l'on pouvait discerner une sorte d'Habitacle, comparable à la « bulle » pragmatique, qui entoure le sujet en coprésence comme à distance. Dans le schéma *Mise en scène sociale* de la conclusion du chapitre, nous avons représenté l'Habitacle en absence (au niveau du logiciel).

Nous n'avons représenté qu'un interlocuteur et qu'un contexte de mise en scène à l'écran, mais les situations de *présence* enrôlent simultanément plusieurs interlocuteurs : un usager peut *chatter* avec un ami sur *MSN* tout en accomplissant une mission dans *Anarchy Online*, télécharger des fichiers en *peer-to-peer* et consulter de temps en temps son profil

scène » [Lojkine 2007]. Il l'oppose à la *thématique du voile* qui lui succède. À partir de la deuxième moitié du dix-huitième siècle, il enveloppe les acteurs de la scène représentée. Au dix-neuvième siècle, l'écran s'impose peu à peu comme surface de projection. Il constitue lui-même une scène de devant (ou scène-écran) où se montrent les indices de ce qui se trame derrière (ou s'est tramé avant), dans l'autre scène qui demeure irreprésentable.

Myspace pour savoir si untel a répondu à son commentaire... Chacun de ces logiciels propose une représentation de soi différente : un même utilisateur a autant de représentations (et de *présences*) qu'il utilise d'applications.

Au-delà de la réticularité structurelle, la pratique simultanée de plusieurs applications ajoute un niveau supplémentaire de complexité au système représentationnel. Certaines applications *s'enchâssent* les unes dans les autres. Ainsi, un site internet se consulte dans un navigateur, et le navigateur dans un système d'exploitation. A l'intérieur même d'un logiciel, les espaces s'imbriquent, espaces collectifs d'interaction avec les autres membres se juxtaposent aux espaces privés personnels.

La constitution physique du corps humain définit une perception du monde de laquelle le sujet est abstrait (en absence). Immergé en le signe qui le représente, il ne se voit pas mais perçoit entièrement le corps des autres.

Si l'on devait représenter très précisément l'Habitacle en absence d'une personne, il faudrait ainsi représenter tous les reliefs subjacents à ces différentes représentations. Pour l'utilisateur, il s'agit toujours d'une même présentation de lui-même en des contextes différents, bien que s'il chatte intensément avec un ami sur *MSN*, il soit moins attentif au déroulement des opérations de son *groupe* dans *Anarchy*.

Dans ces moments, l'intensité cognitive de l'interaction en un des logiciels pratiqués prend le pas sur les autres activités : la *coupure écranique* s'efface pour laisser place à un *flow* manipulatoire, l'intensité de la discussion étant reflétée par une vérification répétitive de l'arrivée de nouveaux textes (*lexies*) et de la saisie fiévreuse des textes en réponse, tandis qu'elle se renforce ailleurs par l'effet de cette focalisation.

Nous approfondirons plus loin cette question (cf. *Poïétique de la signification*), laquelle ouvre à celle de l'immersion. Les métaphores de l'écran, que nous analyserons dans la partie appliquée et récapitulerons par la suite, sont construites sur cet habitacle, qui, lié aux théories expérientialistes de la métaphore, permettra de dégager des figures de style et des effets d'immersion.

2.2 Agencement diégétique (*réel et fiction*)

Nous avons examiné les différentes strates techniques qui composent la représentation de soi, et séparent ainsi l'espace réel (IRL) de l'espace représenté à l'écran. Deux dispositifs perceptifs seraient en place, celui de l'Écran et celui de l'Habitacle. Filant la métaphore, nous allons à présent examiner la partie de l'Habitacle qui ouvre au monde de l'histoire²⁴⁹ ou *diégèse*.

Comme nous venons de l'évoquer avec l'exemple de l'internaute pris dans le *flow* de la messagerie instantanée et délaissant des compagnons de mission dans *Anarchy Online* (alors qu'ils se trouvent en fort mauvaise posture !), chaque relief de l'Habitacle est plus ou moins creusé en chacun des mondes dans lesquels il se manifeste.

Point de vue dans l'espace

Tout comme le corps a des yeux, et tout comme l'on peut focaliser son regard sur un objet, regarder un paysage ou se concentrer intérieurement sans plus rien voir de ce qui nous entoure, l'Hexis numérique dispose d'un dispositif de points de vue, qui sont autant de cadres perceptifs par lesquels le regard et la *présence* entrent dans le dispositif.

S'il est facile de les concevoir dans les espaces en trois dimensions, grâce à la caméra qui permet de centrer et décentrer l'angle de vue (fonctionnalité de zoom, de passage entre vue subjective et vue à la troisième personne), il est moins facile de le concevoir dans un espace tabulaire ; en réalité ces cadres perceptifs sont rendus sous une autre forme, le cadre (fenêtres, consoles, icônes, images : les contours). Ainsi l'on peut comparer caméra et espaces de fenêtrage²⁵⁰.

Les interfaces en trois dimensions et les interfaces tabulaires modifient par un mécanisme d'avancée – recul le regard porté sur le réseau d'interactions possibles avec l'environnement.

²⁴⁹ Nous préférons employer le terme grec car il est moins connoté qu'histoire, qui pourrait faire croire en une dimension narrative du dispositif (sens courant), à l'image d'un livre que l'utilisateur lirait, or, nous parlons de l'histoire qu'un usager se raconterait en découvrant un livre par fragments et sans consulter tous les fragments. La diégèse peut tout aussi bien désigner l'histoire que l'utilisateur se raconte à lui-même que l'histoire vécue (qu'il ne prend pas la peine de mettre en mot). Il s'agit d'une mise en récit.

²⁵⁰ On pourrait se demander quelles formes prendraient les cadres perceptifs dans d'autres systèmes d'exploitation que Windows et Mac OS, qui proposent une visualisation de l'information par multifenêtrage et s'il y en aurait nécessairement. Les dispositifs que nous avons examinés *a priori* présentent tous un cadre perceptif par fenêtrage ou caméra.

- Espace tabulaire (Ex : *Pong*, MSN, sites de communication, représentations graphiques en deux dimensions)
- Espace en trois dimensions : 3D isométrique (ex. : *Populous*) vue surplombante sans point de fuite, 3D précalculée (ex. : *Myst*) images fixes et vidéos en 3D

Il est aisé de se représenter la congruence du fenêtrage et de la caméra en imaginant le cadre d'un appareil photo, qui, en même temps qu'il zoome, resserre le cadre. Cette métaphore est d'ailleurs propre à faire comprendre comment le dispositif technique se fait oublier, le photographe oubliant l'appareil pour se confondre avec lui, tout comme le dispositif informatique, dans les temps d'immersion en la diégèse, ou comme le corps, comme le suggère le rapprochement que nous allons construire avec l'Hexis.

Caméra et point de vue : décentration

Dans les jeux vidéo, la vision subjective désigne le point de vue qui fait coïncider champ de vision et vision du personnage. La vision à la troisième personne rend visible le personnage dans le champ. La vision subjective tend à confondre joueur et personnage, tout comme le corps réel confond son corps et lui-même. La décentration, dont on a développé le concept dans le troisième chapitre de *Dispositifs cognitifs*, est *informée en* le point de vue.

Silent Hill 4 joue sur le passage d'un point de vue à un autre de façon très intéressante, entre la vision subjective des scènes qui se déroulent dans l'appartement, et la vision à la 3ème personne dans le monde de l'action : le point de vue est motivé, il exprime la maladie psychique du personnage, entre les pulsions autoscopiques du monde du cauchemar et les réveils lucides.

La visualisation de l'apparence du personnage, de ses vêtements, de ses réactions autonomes parfois, facilite l'identification tout en ouvrant au monde diégétique. Ainsi, le jeu *Silent Hill 2* introduit une autonomie relative du personnage : se déplaçant dans l'espace, explorant les salles d'hôpitaux désaffectés, les cellules de prison d'orphelinats d'un autre monde, le personnage a des réactions lorsqu'il passe à côté d'un objet qu'il peut prendre (des cartouches, des herbes, des armes, des objets divers) ; dans *Silent Hill 4*, il est pris de maux de tête violents (il se tord, se tient la tête entre les mains, gémit de douleur) à l'approche des monstres. Ces informations donnent des indices supplémentaires au joueur sur l'action qui est en train de se dérouler : il ne peut percevoir l'ensemble des éléments de la cadre (dont une grande partie est invisible pour lui), mais l'avatar joue un rôle de

médiateur (nous l'appellerons plus loin le *ligateur*), en lui indiquant les endroits où « prendre » un objet, où il faut s'apprêter à tirer ou frapper les ennemis. Ces signes appartiennent au niveau diégétique, et embrayent le mécanisme perceptif discursif d'élaboration de la trame diégétique dans la linéarité propre à la consultation [Clément 1995].

Intériorité-extériorité

La limite entre intériorité et extériorité n'est pas commune à tous les logiciels : dans *ICQ* ou *MSN*, la liste d'utilisateurs « favoris » est invisible pour l'interlocuteur : seul le sujet la perçoit et l'interprète. Dans *Myspace*, la liste des amis est visible de tous. Ces différences de cadres (cadre privé – intériorité et cadre public-extériorité) sont significatives du point de vue du *pouvoir représentationnel local* : montrer ses amis, les classer, comme le propose *Myspace* n'implique pas la même posture sociale (représentationnelle) que lorsque le sujet est le seul à connaître sa liste d'amis. L'outil de messagerie instantanée privilégie le lien préexistant (ne propose pas de fonctionnalité communautaire a priori) tandis que le site communautaire présente les réseaux d'amis comme prépondérants dans la présentation de soi, en sus des informations descriptives délivrées.

Visible ou invisible à l'œil d'un tiers, la représentation de soi comporte un espace privé et un espace public. L'accès à l'espace privé est authentifié : il permet de gérer la représentation, c'est-à-dire modifier les informations confidentielles et publiques (ex : poster un commentaire). Ouverture par laquelle le joueur accède à l'univers, l'espace privé contrôle la représentation exposée au regard des autres membres.

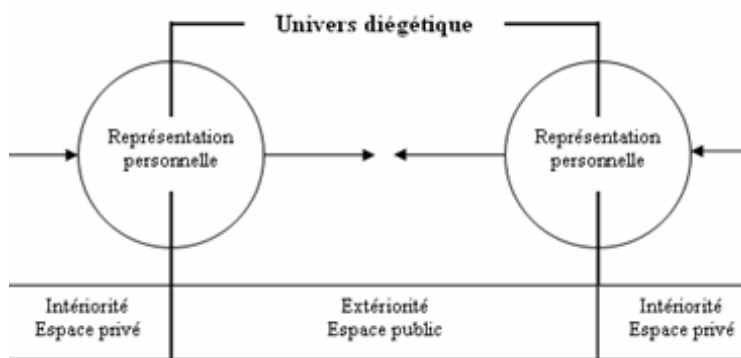


Figure 61 Monde diégétique et extériorité

Cette différenciation entre l'intériorité et l'extériorité de la représentation de soi pourrait être comparée à l'espace interne et externe d'un objet d'écriture.

« L'espace *interne* d'un objet d'écriture qui présente un « pliage » et par là une dialectique entre l'espace *visible* de l'extérieur et l'espace *invisible* de son intérieur, doit permettre de décourager l'accès à l'espace que nous appelons intra-objectuel. » [Zinna 2001 : 16]

Ici, l'espace *intra-objectuel* serait le lieu intime de la représentation de soi : nous examinerons plus loin en insistant sur la construction de signification (la mise en fiction personnelle) sa dimension diégétique. Dans ce système subjectivé et réflexif, il est au centre de la diégèse, constitué de la pellicule interne du moi-peau (cf. *Immersion et intériorité*).

La diégèse et les niveaux diégétiques

Le niveau d'agencement diégétique de l'écran désigne la dimension fictionnelle *suggérée* par la représentation. Nous employons « suggérée » pour insister sur le fait que la diégèse dont nous parlons n'est pas l'histoire racontée par le logiciel, mais l'histoire que le sujet se raconte à lui-même en tant qu'acteur de l'espace diégétique, *vivant* dans cet espace : telle que nous l'entendons, la diégèse s'apparente à la fiction identitaire : elle réfère au procès de « mise en barbe-à-papa ²⁵¹ » de la représentation. C'est dans cet espace technosémiotique que le sujet construit l'image de lui-même et de sa vie communautaire, en fonction de ses petites histoires avec les uns et les autres, ses expéditions pénibles dans les déserts à la recherche d'objets magiques, ses moments d'exultation à la victoire du boss du *Temple of Three Winds* dans le dédale des pyramides.

Lors des entretiens, j'ai été frappée par la précision des récits de dialogues en ligne et l'expressivité donnée à quelques mots qui, prononcés IRL, n'auraient pas du tout eu la même signification. Les personnes miment parfois les expressions de leurs interlocuteurs qu'elles n'ont pas vus, transcodant un rythme et une information de l'ordre de l'infime en une expression gestuelle ou faciale équivalente. Les allusions culturelles, rarement explicites, sont nombreuses : tout se passe comme si les personnes surinterprétaient les quelques signes manifestés à l'écran de façon disproportionnée. Nous avons déjà évoqué cette question dans *Hypostase*, et nous l'évoquerons à nouveau dans *Hystérisation*. Néanmoins, on peut dire dès à présent que le phénomène est lié à la diégèse.

Ainsi l'on peut distinguer plusieurs degrés de relation à la diégèse qui se situeraient dans ce que nous appelons *extériorité* (nous nous situons d'un point de vue subjectivé de la

²⁵¹ Cf. *Dispositifs Cognitifs* : l'identité « barbe-à-papa » d'E. Goffman.

représentation de soi : l'extériorité désigne le monde intersubjectif propre à la communauté virtuelle ou à l'espace diégétique de l'application en général).

- Intradiégétique (interne à l'histoire)
- Diégétique (ensemble des manifestations du monde, espace intérieur et public)
- Extradiégétique (hors du monde : réel, autre logiciel)

	Intériorité	Extériorité
Interfaces 3D	3 ^{ème} personne <i>Recul</i>	subjective <i>Avancée</i>
Interfaces tabulaires	Espace de gestion (privé), configuration, paramétrage	Espace « prévisualisation », boîte de dialogue, monde 3D
<i>Tendances affectives</i>	« Identification à »	« Immersion en » (in-mergere)

Figure 62 Intériorité, extériorité et visuel

2.3 Agencement morphosyntaxique (énoncé)

Nous venons de distinguer différents niveaux diégétiques qui correspondent à la caméra ou au fenêtrage conçus comme cadres perceptifs qui participent de la construction de l'Habitacle. Dans le tableau suivant, nous reportons les différents niveaux de structuration de la représentation de soi en les mettant en regard avec les niveaux diégétiques. Ces niveaux sont autant de dispositifs de présentation de soi, ils s'imbriquent les uns dans les autres comme nous allons le voir en développant la question du système représentationnel en abyme.

[L'unité significative]	[les <i>qualia</i> , la <i>figure</i> : hors interprétation]	non diégétiques
L'unité signifiante	niveau rhématique	intradiégétique
Le syntagme	niveau syntagmatique	
La lexie	agencement de syntagmes	
Le texte	agencement de lexies - niveau syntaxique	diégétique
L'architexte	niveau de l'agencement des textes	extradiégétique

Figure 63 Agencement diégétique

On a distingué le *syntagme* de la *lexie*, que l'on pourrait définir comme unité signifiante du discours. Plusieurs *unités significatives* peuvent être rassemblées en une unité signifiante qui participe d'un *syntagme* (Nom de l'utilisateur + icône de l'utilisateur), par exemple lorsqu'ils appartiennent au même espace ou sont rapprochés dans une contiguïté spatiale. Le *texte* est un agencement syntaxique confiné au logiciel. L'*architexte* désigne la mise en relation d'informations appartenant à des diégèses différentes.

Par exemple, la représentation de soi dans une console de messagerie instantanée se compose d'un pseudonyme, d'une image, d'un e-mail, et d'une liste de « contacts ».

On peut dire que l'ensemble est un *texte* (la représentation de soi), inclus dans un *architexte* (arborescence du réseau), formé de *lexies* (identifiant-mot de passe, image-pseudonyme) ou *syntagmes* (e-mail) qui sont des assemblages d'*unités signifiantes* ou *significatives* (pseudonyme).

La redondance intercodique : le syntagme pseudonyme-avatar (ligateur autonome)

L'avatar et l'icône de l'utilisateur sont en général associés au pseudonyme. La représentation de l'interlocuteur sur la console principale de dialogue de MSN se constitue dans la console principale d'une image et d'un pseudonyme²⁵².

Le pseudonyme et l'icône de l'utilisateur dénotent tous deux l'individualité de l'utilisateur et ont pour finalité de le désigner aux yeux d'un tiers²⁵³. On peut donc considérer cet ensemble comme un syntagme scriptovisuel.

On remarque que cette association peut devenir assez forte pour que l'un suggère l'autre : ainsi, le champ de tulipes peut suffire à représenter Marylène.

Le pseudonyme, désignant explicitement un référent humain, communiquerait par coalescence à l'image sa fonction référentielle. La contiguïté spatiale de ces deux éléments de la représentation les associe dans la construction du concept de référent, par redondance intercodique. L'image traduit alors le pseudonyme en langage visuel. Ainsi, on pourrait avancer que l'association intercodique acquiert par coalescence mutuelle la signification de /soi/ ou /même personne/, par cette dimension redondante.



Figure 64 Représentation d'un interlocuteur dans MSN

Dans MSN, l'image n'apparaît que lorsque l'utilisateur est connecté, tandis que le pseudonyme apparaît indifféremment dans le même état. L'image se charge d'une autre signification, indicielle : sa présence signifie que la personne est disponible. L'image se charge donc doublement, de la signification de /personne/, et de sa présence.

Cette seconde caractéristique renforce les liens qui la lient au référent.

Ainsi, la construction de la signification de l'icône de l'utilisateur repose sur la charge symbolique du pseudonyme et sur sa dimension indicielle. Le contenu de la représentation de l'image contracte de cette sémiotisation, une dimension symbolique forte.

Nous reviendrons plusieurs fois sur ce couple sous le nom de ligateur autonome.

²⁵² On observe le même phénomène avec l'avatar en 3D : dans les jeux massivement multi-joueurs, le pseudonyme du joueur apparaît au-dessus de l'avatar.

²⁵³ Ces signes constitueraient pour un tiers ayant cet utilisateur dans sa liste de contacts, une représentation de l'interlocuteur.

2.4 Systèmes représentationnels en abyme (inclusion)

Les représentations sont comme intriquées les unes aux autres. La structure sociale et la structure sémiotique seraient-elles construites en abyme comme la structure technique ?

Ce principe du lien réciproque met en scène une même relation que dans les espaces 3D, où la représentation de l'interlocuteur fait partie de la représentation.

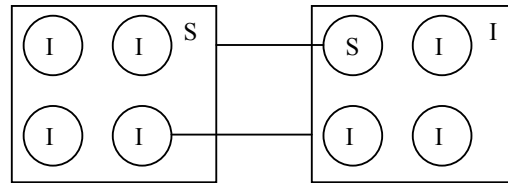


Figure 65 Intrication des représentations de soi

Pour faire exister l'espace de communication, l'utilisateur est amené à fréquenter les autres et à s'investir lui-même en la participation : l'intrication en abyme est bien à l'image de la pratique sociale et de la représentation sociale.

La fenêtre popup met en scène cette intrication par un effet métonymique. Dans *MSN*, l'apparition de la fenêtre de dialogue, dans *Anarchy Online*, le canal général de conversation apparaissent en pop up et se détachent ainsi des fenêtres intégrées à l'interface pour ressembler à une console de communication interpersonnelle telle qu'elle se présente dans la messagerie instantanée. Dès lors, « une partie du tout » se détache.

Représentation et acte énonciatif, la représentation de soi prend place dans un contexte de référence sémiotique (cet élément tient pour une personne, une /personne/ en est l'objet) et d'énonciation (la /personne/ manipule cette représentation). L'identité étant elle-même une construction, elle est un signe construit *autour* du *phaneron*.

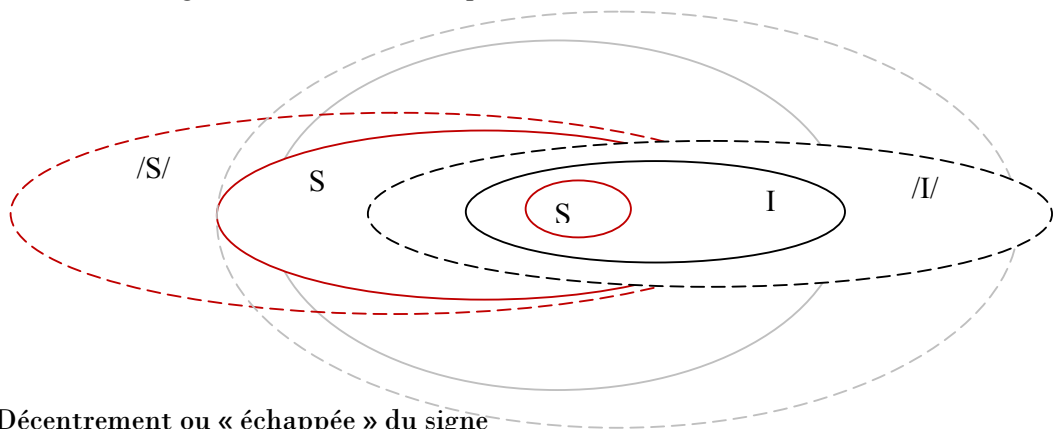


Figure 66 Décentrement ou « échappée » du signe

Thème et rhème : du *phaneron* au signe « vivant »

La distinction pragmatique entre thème et rhème met en évidence la relation entretenue entre un *domaine* (la présentation de soi à l'écran) et une *modalité d'être*. Le rhème désigne la façon dont le sujet se positionne en regard du domaine : cette action peut être, en général, toute action (courir, donner, dire, faire). Elle concerne la représentation de soi entendue dans sa dimension identitaire et elle relève *a priori* de la catégorie de l'être à l'intérieur de toutes ces catégories d'action (faire impliquant une modalité d'être au *faire* etc.).

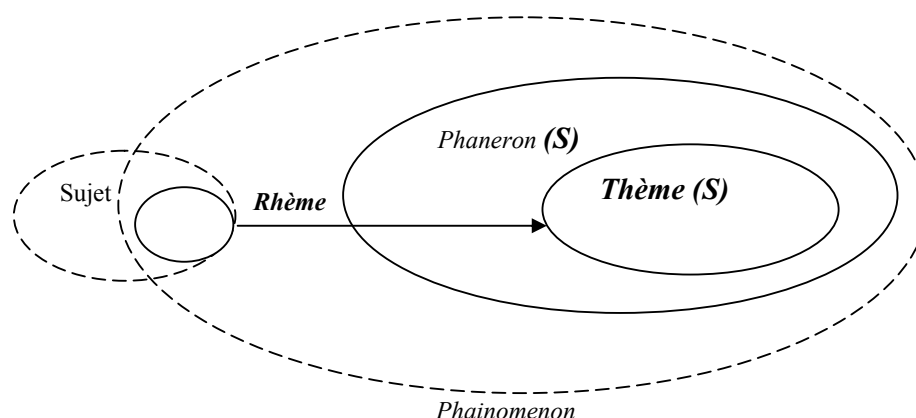


Figure 67 Thème et rhème

La relation rhématique exprime un lien de cause à effet concret : il s'agit de l'interaction (activité, prédicat). Cette distinction va nous être utile pour penser le concept d'embrayage. Ainsi, le schéma ci-dessus montre comment les éléments qualificatifs ou descriptifs de la représentation de soi (le thème) est produit par une action qui la motive et la produit (le rhème) – ou, pourrait-on dire, qui la motive en la produisant.

L'examen du système rhème-thème rend compte du phénomène d'énonciation de l'identité à l'écran : comment l'identité s'informe-t-elle ? Comment est-elle appropriée ? En quoi cette représentation est-elle manifeste du passage du *phaneron* au *phainomenon* ? Pour resituer cette terminologie de la modalité dans notre terminologie globale, la relation entre le sujet et le thème relève de l'information, tandis que la relation sujet-rhème relève de l'inscription. La distinction entre ces deux catégories permet de mettre en évidence la modalité d'action (associée au rhème et en étroite dépendance du thème « qu'il motive en le produisant »).

3. Embrayeurs (morphologie)

Cette partie décrit le système d'embrayage de la représentation de soi, dans le prolongement de la description de son agencement. Le schéma ci-dessous montre qu'un espace invisible s'interpose entre le monde réel et le monde de la représentation. Loin d'être immatériel, il se constitue des noms de l'utilisateur donnés par le Programme (cf. *Dispositifs métamorphiques*) : il forme les implicites techniques du geste interfacé.

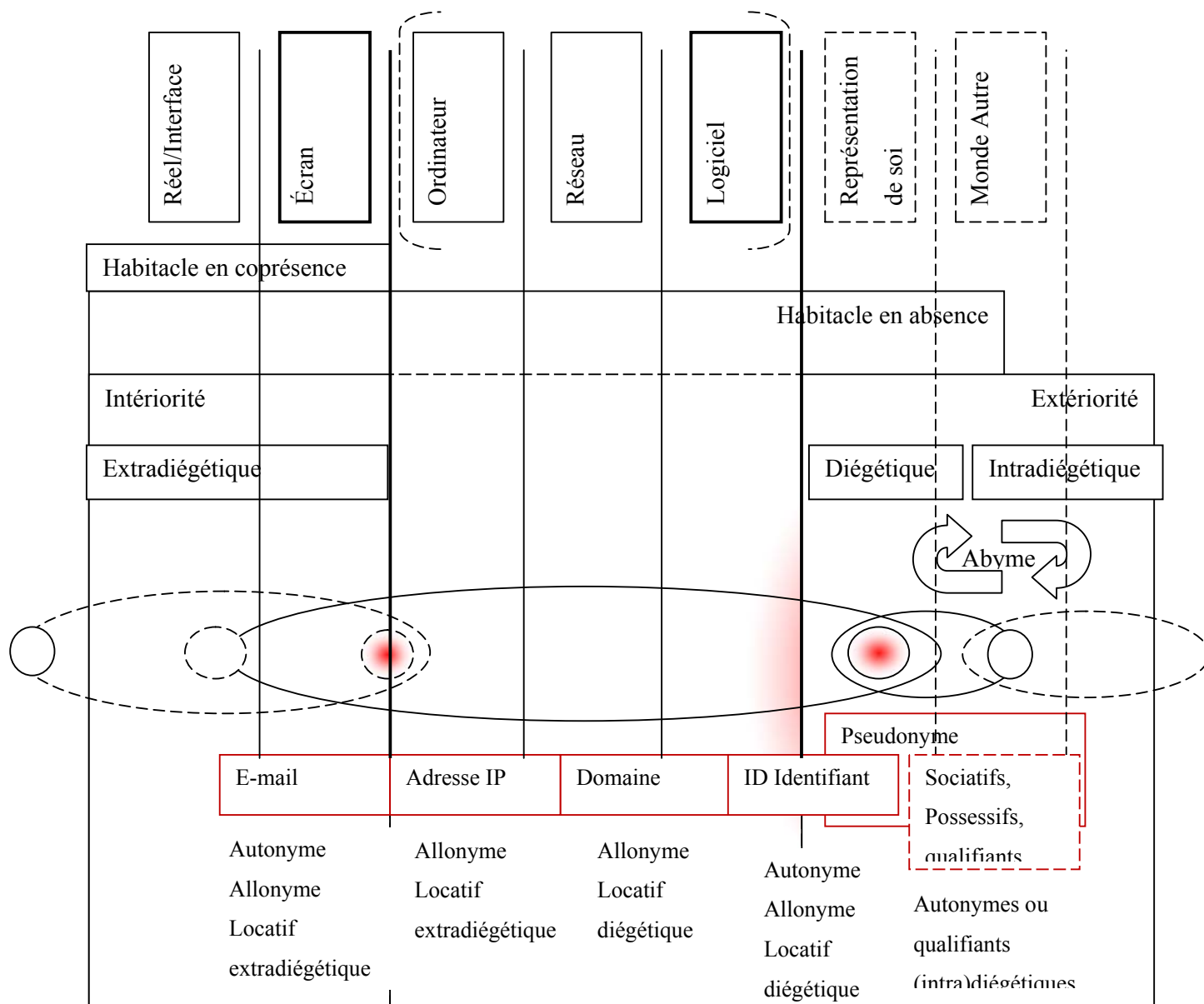


Figure 68 Représentation de soi : schéma général de l'agencement

3.1 Embrayeurs et déictiques (présentation du système d'embrayage)

Les images et les textes en soi ne « disent » pas qu'ils sont associés à un utilisateur. Ils sont interprétés comme étant la représentation d'une personne parce qu'ils manifestent des signes d'activité. Déictiques et embrayeurs recouvrent la même dimension de la représentation de soi à l'écran : ils expriment ce lien de cause à effet concret (indiciel) entre le sujet de l'énonciation inclus dans la situation de communication et l'énoncé, c'est-à-dire la dimension rhématique de l'énoncé.

Les déictiques constituent les aspects indiciels du langage, les coordonnées spatiotemporelles (la deixis, le présentatif, le geste verbal) de l'acte énonciatif.

« Tout énoncé se réalise dans une situation que définissent des coordonnées spatio-temporelles : le sujet réfère son énoncé au moment de l'énonciation, aux participants à la communication et au lieu où est produit l'énoncé ». Les références à cette situation forment la deixis et les éléments linguistiques qui concourent à « situer » l'énoncé (à l'embrayer sur la situation) sont des déictiques. » [Dubois & all 2002 : 432]

« Le déictique ou présentatif, est ainsi assimilé à un geste verbal ». [Dubois & all 2002 : 432]

Les embrayeurs sont les unités significatives qui, en l'occurrence, peuvent embrayer (s'ils font l'objet de la décision sémiotique) une interprétation du *phaneron* (ex : l'avatar) comme signe de la personne par un *acte* énonciatif.

Le concept d'embrayeur visuel est utilisé en sémiologie de l'image pour désigner le personnage, dans les tableaux, auquel s'identifie le spectateur.

« Ensuite, il est bon que dans une histoire il y ait quelqu'un qui avertisse les spectateurs de ce qui s'y passe ; que de la main il invite à regarder ou bien, comme s'il voulait que cette affaire fût secrète, que par un visage menaçant ou des yeux farouches, il leur interdise d'approcher, ou qu'il leur indique qu'il y a là un danger ou une chose digne d'admiration, ou encore que, par ses gestes, il t'invite à rire ou à pleurer avec les personnages. » (Alberti *De pictura* II, 42, éd. Macula, p. 179.)

Nous préférons *embrayeur* à *déictique* parce que l'embrayeur insiste sur l'embrayage de quelque chose, tandis que les déictiques montrent (ou renvoient à) ce quelque chose. Ce mot est plus propre à la représentation de soi, dont le *phaneron* (un avatar) embraye son investissement en tant que *phainomenon* (une personne qui est actuellement en train de se manifester) pour le montrer. Nous avons en effet davantage besoin d'un mot qui exprime

le passage d'un état à un autre, comme nous l'avons précédemment montré en développant les notions de transformation et de métamorphose.

En grammaire verbale, on distingue –tant pour les déictiques que pour les embrayeurs :

- les embrayeurs de la personne²⁵⁴ (1^{ère}, 2^{nde} et 3^{ème}) : marques (verbes conjugués, pronoms personnels, adjectifs et pronoms possessifs), mode (impératif, interrogation, apostrophe), modalisateurs du discours ;
- les embrayeurs spatiaux : compléments de lieu, démonstratifs, verbes de déplacement ; et les embrayeurs temporels : compléments de temps ; temps des verbes).

La définition rhétorique est intéressante dans la mesure où elle est liée à la *déixis*. Au sens stylistique, l'embrayeur est le mot qui enclenche un processus interprétatif en décalage (embrayeur d'isotopie, embrayeur de métaphore).

L'embrayeur est l'opérateur du lien entre une unité et une autre : il embraye, en l'occurrence, dans la représentation de soi, l'interprétation d'un signe comme /personne/. Ces unités significatives peuvent être classées selon leur fonction en regard de l'action du sujet (cf. *Dispositif métamorphique*). On distingue les embrayeurs du sujet²⁵⁵, de son interlocuteur²⁵⁶, voire d'une tierce personne qui ne participerait pas de l'énonciation mais s'inscrirait toutefois dans la situation de présence²⁵⁷.

Embrayeurs primaires et secondaires

Dans le tableau suivant, nous avons distingué les embrayeurs primaires des embrayeurs secondaires. Les embrayeurs primaires la localisent et l'identifient dans l'*ici et*

²⁵⁴ En tant que langage, la représentation est étudiée dans sa forme énonciatrice prédicative de la première personne (réflexive, présentative et inclusive). Néanmoins, la morphosyntaxe que nous avons construite montre que dans l'agencement syntaxique figurent des déictiques de la seconde ou troisième personne, ainsi que des déictiques spatio-temporels. En eux réside la mise en abyme.

²⁵⁵ Les embrayeurs du sujet correspondent aux embrayeurs verbaux dits de la 1^{ère} personne. Ils renvoient à l'énonciateur.

²⁵⁶ Les embrayeurs de l'interlocuteur correspondent aux embrayeurs verbaux dits de la 2^{nde} personne. Ils renvoient aux marques d'adresse à l'énonciateur. Par extension, ils désignent également les marques de l'interlocuteur dans l'espace de représentation de soi (dans l'habitable). En effet, les réponses de l'interlocuteur peuvent être considérées comme faisant partie par extension de la représentation de soi, dans la mesure où elles peuvent être perçues par un troisième protagoniste qui pourrait juger de la personnalité du sujet en fonction des messages qu'il reçoit – Exemple : une personne consulte subrepticement les messages de son partenaire pour connaître ses activités.

²⁵⁷ Par exemple, les visiteurs « invisibles » d'un site internet sont perceptibles par les statistiques de fréquentation.

maintenant (hic et nunc) : ils la désignent, tandis que les embrayeurs secondaires embrayent son *information*. On pourrait dire que les embrayeurs *dénotent* le sujet (l'interacteur), que les embrayeurs primaires le *désignent*, et que les embrayeurs secondaires le *connotent*.

Embrayeurs	Jeu	Chat	Blog	Le dernier souvenir	Mille Lieues
Ligateur	l'avatar (un elfe)	Textes tapés	La page entière/le texte	Le curseur	Rectangle rouge / le corps du sujet
Autonyme	le pseudonyme (Shewtonz)	Le pseudonyme (Fanny)	Le pseudonyme (Ulonox)	Aucun	Pseudonyme (Fanny)
Prédicat	se mouvoir vers un autre avatar (un guerrier)	Discuter avec un ami (Driko)	Publie un texte	Manipuler les lexies	Descendre sous terre
Locatif	le monde en 3D <i>Anarchy Online</i>	MSN	Livejournal	Le poème	Les paysages de la dordogne
Sociatif	Les membres de groupe	Les amis	Les Favoris	Aucun	Les images de webcam des autres centres cultures
Possessifs	Les objets magiques	Les dossiers partagés	Les textes, les vidéos	Aucun	Les images laissées à la dérive
épithètes	Métier, race, fonction	La devise, les centres d'intérêt	la biographie , les centres d'intérêt	Aucun	Aucun

Figure 69 Embrayeurs (exemples)

Les embrayeurs primaires se subdivisent en quatre catégories :

- le *ligateur* constitue l'opérateur de la manipulation, (Ex : *MMORPG* : avatar, *Myspace* : Image par défaut et pseudonyme ; *Meetic* Image et pseudonyme)
- la prédication dénote le procès d'actualisation, (se connecter, *MMORPG* : se battre, explorer, consulter les objets ; *Myspace* : faire une « Friend request », répondre, envoyer un mail, consulter d'autres pages ; *Meetic* : flasher une personne, visiter des pages, envoyer un mail)
- le *locatif* réfère au lieu et au temps de l'interaction (ex : *MMORPG* : présence de l'avatar, *Myspace* et *Meetic* : icône de l'utilisateur connecté, dernière visite)

- et enfin l'*autonyme* est l'appellatif donné à soi-même pour se désigner soi-même (*MMORPG*, *Myspace*, *Meetic* : pseudonyme).

Les embrayeurs secondaires se subdivisent en trois sous-catégories :

- ▀ Les épithètes qualifient le sujet (ex. : *MMORPG* : métier, race ; *Myspace* : humeur, *Meetic* : descriptif biographique, physique).
- ▀ les possessifs réfèrent aux objets possédés ou exposés (ex. : *MMORPG* : vêtements, armes, potions ; *Myspace* : vidéos mises en lien, images ; *Meetic* : album photo).
- ▀ Le sociatif et les comitatifs réfèrent aux amis (ex. : *MMORPG* : membres du groupe, guilde ; *Myspace* : liste de « friends » ; *Meetic* : derniers visiteurs connectés sur la page, flashes, interlocuteurs favoris)

Dans ce chapitre, nous les avons rassemblés sous le terme de *qualifiants*.

Interaction et embrayage

Pour qu'une unité soit un embrayeur, elle doit enclencher un mouvement de transfert sémiotique de *a* vers *b*. Le sens des embrayeurs varie en fonction du contexte.

« Les embrayeurs sont une classe de mots dont le sens varie avec la situation ; ces mots n'ayant pas de référence propre dans la langue, ne reçoivent un référent que lorsqu'ils sont inclus dans un message. » [Dubois & all 2002 : 175].

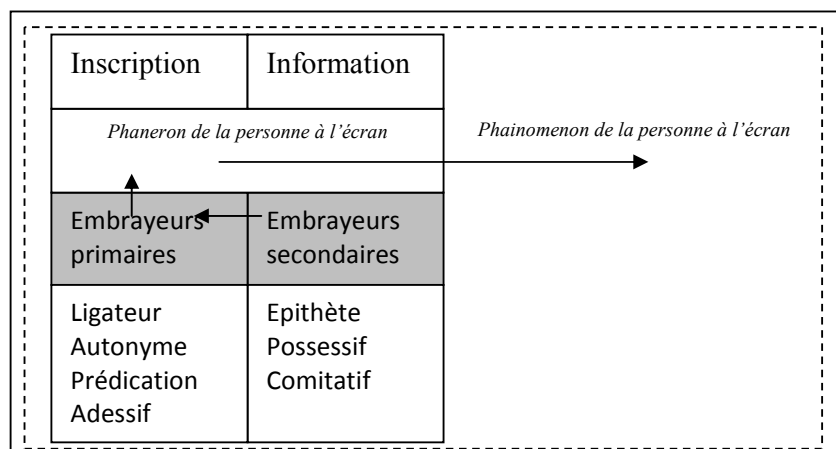


Table 3 Morphologie syntaxique du *phainomenon*

Liens de cause à effet en question

Les contrôles effectuent le lien : ils déterminent les éléments qui lient le sujet au monde représenté (manette, clavier, capteurs). La méthode d'étude de l'embrayage que nous avons conduite sur *Silent Hill 4* se fonde sur le lien de continuité entre les contrôles (niveaux de l'écran) et l'espace diégétique (intérieurité/extériorité). L'utilisateur manipule la représentation par des contrôles et des interfaces de saisie qui font partie de l'*intérieurité* du dispositif, tout comme les éléments de l'*extériorité*.

Les embrayeurs primaires (inscription)

Les embrayeurs primaires renvoient à la dimension *agissante* du signe qui représente la personne (cf. approche conceptuelle). De fait, ils *manifestent* la présence, l'acte de représentation (équivalent de l'acte de parole) et la *prédication*. C'est donc en eux qu'il faudra chercher prioritairement la dimension poétique de la signification.

Comme le montre le schéma *Morphologie syntaxique du phainomenon*, les embrayeurs primaires conditionnent l'embrayage de l'ensemble de la représentation, tandis que les embrayeurs secondaires sont complémentaires et souvent facultatifs.

Les embrayeurs primaires correspondent au rhème (leur dimension indicielle est prépondérante) mais comportent une dimension qualifiante (thématique) ou influent sur les embrayeurs secondaires (à dominante qualifiante).

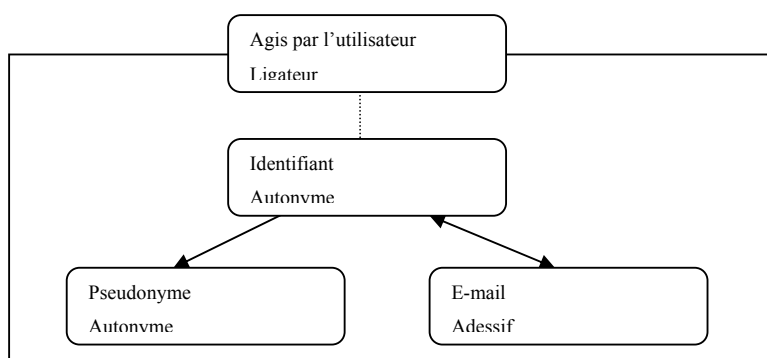


Figure 70 Les embrayeurs primaires

Le ligateur autonome (l'agent)

Le couple du ligateur et de l'autonyme que nous appelons ligateur autonome²⁵⁸, connote fortement le sujet.

Néanmoins, nous l'avons classé dans la catégorie embrayeurs primaires parce qu'il est l'embrayeur absolu de l'isotopie (ou identité) entre la représentation et l'image de la personne. On pourrait insister sur cette forte dimension déictique en utilisant le nom d'agent (de *agere* en latin, conduire, mener).

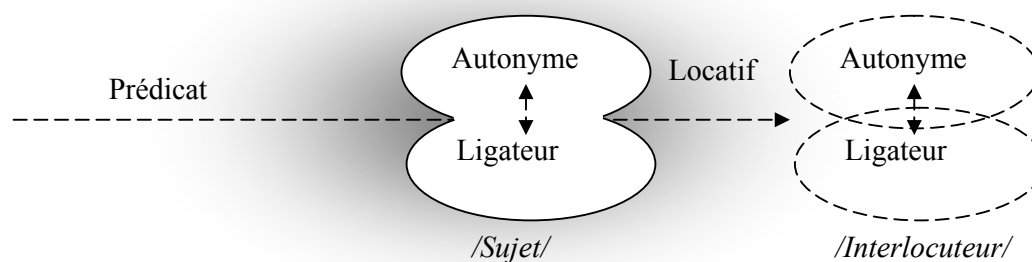


Figure 71 Le ligateur autonome

Comme le montre le schéma introductif *Représentation de soi : schéma général de l'agencement*, la représentation de soi, dont seule l'extrémité, finalement, est sémiotisée, est cousue de fils bien concrets jusqu'à sa source.

- Réseau internet - Adresse IP. Au niveau du réseau internet, l'adresse IP est une première information qui identifie l'ordinateur sur lequel le logiciel est pratiqué. Elle est unique et attribuée par le système.
- Réseau internet – adresse e-mail. L'adresse e-mail peut renseigner sur un fournisseur d'accès, la société qui emploie la personne, le site personnel de la personne.
- Logiciel – identifiant. Au niveau du logiciel, l'identifiant authentifie l'utilisateur au sein de la communauté. Il est unique et accordé à l'utilisateur en fonction de sa disponibilité.

La concrétude du réseau (hébergeur, fournisseur de services internet, ordinateur, logiciels espions) donne à ces unités une dimension de locatifs, c'est-à-dire d'unités qui indiquent

²⁵⁸ L'adjectif exprime le lien de dépendance sémiotique : l'autonyme est un embrayeur parce qu'il jouxte le ligateur.

l'espace extradiégétique ou réel (plus proches du déictique que de l'embrayeur en cette acception). Le ligateur autonome en constitue en quelque sorte le prolongement, sur le plan technique ou intersubjectif.

Embrayeurs secondaires

Appeler certains éléments de la représentation de l'utilisateur représentation qualifiantes n'est pas sans ambiguïté puisque tout élément de la représentation qualifie la personne ou personnage incarné à l'écran. Cependant un groupe d'informations tient particulièrement et prioritairement ce rôle. Certaines n'ont d'autre fonction que consultative, d'autres ont une fonction communautaire. Elles ont pour point commun de former le thème de l'identité, c'est-à-dire la partie informée.

Les représentations qualifiantes forment un groupe qui connote le /soi/ et par extension le /sujet/. Ces informations sont généralement contenues sur une feuille de profil ou feuille de personnage : la photographie ou le dessin, pictogramme, personnage, les centres d'intérêt, la qualité de l'expression, le descriptif de soi sont destinés à donner des éléments descriptifs de la personnalité, du physique, de la vie du sujet. Les qualia (couleurs, formes, sons de l'avatar, de la typographie, de la page web) participent de ce processus de suggestion et d'interprétation qualitatives.

Les informations qualifiantes n'ont pas seulement pour fonction de caractériser et décrire le personnage, mais participent de sa mise en relation avec les autres membres. Elles lient l'utilisateur aux personnes qui les partagent ou qui les recherchent, que ce soit par la médiation d'un moteur de recherche par centres d'intérêt (*ICQ*) ou une liste d'utilisateurs les partageant (*Livejournal*).

Nous avons distingué les épithètes, les possessifs, les comitatifs ou sociatifs. Ils réfèrent à la personnalité du sujet, à ses possessions et à son réseau social en ligne.

Le concept d'embrayeur est utile pour analyser le phénomène d'inscription à l'écran : comment s'informe-t-il en l'espace de représentation ? Quels sont les éléments qui expriment sa *vivance*, que nous allons définir plus loin. Il va nous permettre par la suite de développer le transfert à l'écran des embrayeurs de « tropes ».

Dans les études appliquées consacrées à *Mille Lieues*, *Silent Hill* et la *ritournelle*, nous examinerons les métaphores qui opèrent ainsi dans leur dimension gestuelle, visuelle et textuelle. Ces analyses nous conduiront à mettre en évidence des métaphores indicielles.

Elles reposent sur une étude de l’embrayage et des unités qualifiantes associées, c'est-à-dire sur les opérateurs actuels de la transformation (métamorphose/hystérisation).

Nous allons tout d’abord examiner ces différents types d’embrayeurs dont on peut trouver les marques dans les représentations à l’écran.

3.2 Prédicat (Activité/interaction) (motif, rhème, lien, embrayage)

Jusqu'à présent nous avons évoqué des images. Le prédicat est l'action ou le mouvement opéré : il fait le lien, embraye, sans considération de son *information* (phanera graphiques - textes et images - dont il conditionne la *vivance*).

Comme nous l'avons vu dans le premier chapitre de cette thèse, dans *Tennis for two*, comme dans beaucoup d'autres dispositifs, la représentation de soi est strictement indicielle : elle manifeste sa source par son effet, en l'occurrence lorsque le joueur actionne la manette pour renvoyer la balle. Il n'y a pas de représentation visuelle du tennisman, mais seulement de la balle et du court de tennis : un point lumineux représente la balle, la manette commande l'angle de tir et la frappe. Nous avons également ajouté que *Pong* concrétise la représentation par un trait vertical représentant deux raquettes mobiles situées de part et d'autre de l'écran qui permettent de se renvoyer la balle. La représentation de l'utilisateur se désolidarise de son action et acquiert une certaine autonomie tant sémiotique que fonctionnelle. Si la balle touche le trait vertical, elle est renvoyée sans que ce renvoi nécessite l'action du joueur : le support le fait pour lui. La représentation de l'utilisateur acquiert, par l'image, une autonomie, si bien que l'on ne fait plus la distinction spontanément entre l'image et le mouvement. Cette catégorie du prédicat vise à remotiver la distinction, de sorte à faire la différence, par exemple, entre le mouvement d'un avatar et l'avatar lui-même.

Autres exemples :

- mouvement du curseur, du pointeur, déplacement de l'avatar ;
- signes qui indiquent que l'utilisateur est connecté ;
- signes qui indiquent qu'il a lu un message ;
- signes qui indiquent qu'il est actuellement occupé ;
- le rythme de discussion dans les canaux de chat : les mondes massivement multi-joueurs comme *Anarchy Online* (2001, 2005), *Dark Age of Camelot* (2002), disposent d'un système de dialogue en temps réel similaire aux logiciels de communication.

Prédication et permanence

Tout comme le signe indiciel de *Tennis for two* s'informe graphiquement en un trait vertical, les prédicats sont étroitement liés aux représentations qu'ils conditionnent. Nous avons évoqué précédemment les signes permanents et actuels : le prédicat est étroitement lié à cette qualité de la représentation.

Par exemple, dans le langage écrit à l'écran, le texte n'a pas la même qualité de permanence dans les cadres suivants :

- l'historique des messages ;
- le contenu textuel du livre d'or ;
- les *posts*, sur un blog ;
- les messages échangés par chat ;
- les discussions sur un canal de chat collectif.

Prédication et actualité

L'échange textuel met en perspective également le geste dans l'image du texte.

1. Apparition des lettres, des mots, des smileys (unités significatives et signifiantes)
2. Apparition des lexies (chat en légère asynchronie)
3. Apparition de l'ensemble du message (mail) – du *texte*
4. Apparition de l'ensemble du message qui reste de façon permanente

Prenons l'exemple du logiciel de messagerie instantanée communautaire ICQ (2002) pour illustrer les enjeux de l'apparition progressive des unités significatives et signifiantes. *ICQ* propose deux types de chat synchrones : le chat classique où l'utilisateur envoie son message après l'avoir tapé, et qui est immédiatement reçu, et un chat où les mots s'inscrivent sur l'interface de saisie au fur et à mesure de la frappe. Dans ce cas, les hésitations, les erreurs de frappe sont perçues pas le récepteur, ce que ne permet pas le mode devenu classique de messagerie instantanée. L'apparition progressive de l'écriture permet de faire passer des hésitations et des motifs comportementaux dont la lecture après coup ne rend plus compte. Ce système n'a pas été normalisé peut-être parce qu'il était trop intrusif.

Les embrayeurs modalisateurs de présence (*qualifiance, information*)

L'acte de s'identifier dans un logiciel est perceptible par la machine, mais pour qu'il le soit par le tiers distant, il est nécessaire qu'un élément de l'interface (une unité signifiante) le signale : les interlocuteurs potentiels savent ainsi s'il est possible de dialoguer ou de jouer ensemble. Certains logiciels ont donc associé la connexion à des signes visuels : dans *ICQ* une fleur verte indique que l'utilisateur est connecté, une fleur rouge qu'il est déconnecté, dans *MSN*, un personnage vert ou rouge, dans *Lovelycos*, cet état est notifié textuellement par « connecté/déconnecté », dans *Audiogalaxy*, le pseudonyme de l'utilisateur connecté est en surbrillance. La lecture aboutie de la console principale de logiciel de messagerie instantanée *MSN* nécessite donc que l'utilisateur connaisse la signification des signes visuels qui indiquent le « statut » de l'utilisateur.



Figure 72 Signes notifiant le "statut" de l'utilisateur

Nous examinerons plus loin les interprétations indirectes données par les usagers qui ne correspondent pas nécessairement à la signification immédiate de l'icône telle qu'elle est proposée par le logiciel : il est /parti manger/ peut signifier qu'il n'a pas envie de discuter avec tous.

Vivance interpersonnelle et diégétique (*ruthmos*)

Le prédicat est une donnée fondamentale pour comprendre la *vivance* des représentations à l'écran. Il s'informe à tous les niveaux d'agencement de la représentation technique. Au *niveau technique du logiciel*, le prédicat se manifeste par la plus ou moins grande *fréquentation*. Or nous avons souligné dans *l'Etat de la recherche* que les communautés virtuelles en dépendent : le taux de fréquentation d'une communauté est une manifestation des prédicats de connexion. Elle définit la *vivance*, le rayonnement actuel.

Dans certains canaux de chat collectifs comme *Caramail* (2002) ou *Respublica* (2002), un nouveau venu pourrait être surpris de l'inconsistance des propos échangés dans le canal collectif. En effet, les usagers manifestent leur présence de façon répétitive pour sembler ne rien dire : ils saluent chaque nouveau venu, échangent des mots dans une logique du coq à l'âne, c'est-à-dire sans queue ni tête. Ces échanges débridés qui semblent inutiles ont toutefois une fonction déterminante de présentation : si le sujet se manifeste de façon

répétitive, il reçoit beaucoup d'invitations à chatter. Les utilisateurs donnent donc ainsi de la visibilité et donc de la *vivance* à leur représentation pour communiquer.

Les sorts ou projectiles lancés par les avatars dans le cadre de combats dans *Anarchy Online* établissent de même un rythme, et suggèrent une intensité du combat. Les sorts sont figurés par des traînées de feux colorés : en passant dans les couloirs des donjons, on aperçoit ainsi partout des groupes d'avatars effectuant des gestes répétitifs, concentrés dans l'action, et des traînées multicolores tout autour des ennemis : même en ne participant pas au combat, la fréquence et la quantité des signaux lumineux suggèrent l'intensité du combat et le niveau de l'ennemi à abattre.

La répétition de l'acte d'envoyer un message, de poster des commentaires, des vidéos, de jeter des sorts ou de tirer, en plus d'accroître le *rayonnement* intersubjectif, crée des points d'attache entre réel et virtuel. Or, comme nous l'avons précédemment examiné dans la console MSN, les signes qui manifestent l'activité du sujet sont plus ou moins nombreux (ce que nous avons appelé les modalisateurs de présence). On peut ainsi distinguer des dispositifs à *vivance* forte ou faible, en fonction de la quantité d'indices inscrits et informés. Dans l'étude appliquée sur la ritournelle, nous examinerons l'interactivité réflexe comme construction d'une ritournelle intérieure et agencement d'un « chez soi » dans le chaos informationnel.

3.3 L'autonyme

L'autonyme est une représentation qui se *donne* elle-même comme appellative. Hors de l'écran, les pseudonymes que l'on se donne à soi-même sont dits autonymes. A l'écran, la représentation étant elle-même *donnée* par la personne pour laquelle elle tient, l'autonyme désigne tous les noms que l'utilisateur choisit de se donner. Hors de l'écran, le prénom et le patronyme sont dits allonymes : ils sont donnés par une autre personne. Même si la représentation à l'écran est donnée par l'utilisateur, certains noms sont toutefois donnés par le système : ainsi, le système suggère ou impose parfois des identifiants. En ce cas, ce sont des allonymes, mais ils font partie des autonymes en cela qu'étant choisis dans tous les cas par l'usager (qui clique sur « ok » et se connecte par la suite *volontairement* sous l'un de ses noms— alors qu'il pourrait choisir un autre compte) sont autonymes. Cette distinction peut toutefois être utile. Cf. dimension qualifiante des représentations créées par l'usager et générées par le système. Au-delà de cette distinction, à l'écran, on distingue plusieurs types d'autonymes.

Autonyme et allonyme (distinction secondaire)

On distingue deux types d'autonymes²⁵⁹ : l'identifiant (ou *login*) et le pseudonyme (ou *nick*, *nickname*)²⁶⁰. L'identifiant se distingue techniquement du pseudonyme par le fait qu'il est joint à un mot de passe. Ce couple permet d'authentifier un individu (le désigner). Le pseudonyme est distinct de l'identifiant car il peut être utilisé par plusieurs utilisateurs à l'intérieur d'un même logiciel, sous des comptes différents. Il distingue le sujet pour un tiers, mais pas pour le système. Le pseudonyme est donc un indice de la personnalité manifestée par l'utilisateur, davantage que l'identifiant. Les autonymes tout comme les allonymes ont cependant la même forme : ils peuvent être des représentations textuelles

²⁵⁹ Cette distinction opère au niveau du logiciel (niveau diégétique) cf. schéma.

²⁶⁰ L'usage courant des termes d'identifiant et de pseudonyme se caractérise par un certain flottement, voire une confusion : sur l'IRC, l'utilisateur est identifié par un pseudonyme (*nickname* ou *nick*), [Latzko-toth 1998]. Ils se sont différenciés avec la croissance des réseaux. Cependant il est très important que nous les distinguions dans l'usage technique afin d'exprimer deux types d'autonymes bien distincts. Nous utiliserons donc le terme d'identifiant et pour référer à l'information (que nous avons liée à la représentation diégétique) nous utiliserons le pseudonyme.

(lettres, caractères tels que ponctuation, guillemets, parenthèses, apostrophe) et décimales²⁶¹ : Clochette28 et morgane45@wanadoo.fr, Arno et arno795@free.fr.

La nécessité de recourir à un second nom (le pseudonyme) pour désigner l'utilisateur en plus du nom identifiant s'explique par la dimension technique de l'identifiant. Ce dernier devant être unique à l'intérieur d'un même logiciel, les identifiants attribués dans les services de communication « anciens », comme le fournisseur de comptes de messagerie Hotmail, se font de plus en plus rares avec le nombre de personnes qui demandent un compte, sans compter les personnes qui possèdent plusieurs comptes à l'intérieur du même logiciel. Les procédures d'inscription intègrent donc souvent, à la suite du champ qui permet de saisir l'identifiant souhaité, souvent déjà pris, plusieurs propositions s'approchant de la proposition émise :

Un internaute demande l'identifiant Arno. Il est déjà utilisé. Le logiciel propose *Arno795* et *Arno846*. Peu mémorisable, il ne reflète pas exactement le choix de l'utilisateur qui peut avoir des difficultés à le considérer comme son nom en ligne. Le pseudonyme intervient alors en complément, permettant à l'utilisateur de choisir le pseudonyme Arno quand bien même cent utilisateurs possèderaient le même. Ainsi, *arno795* et *clochette67* peuvent apparaître aux yeux des autres internautes sous le nom d'arno, clochette ou de tout autre nom choisi indépendamment de l'identifiant.

L'autonyme peut désigner d'autres noms de l'utilisateur, qui ont une fonction de locatif. Le nom identifie socialement la personne et l'identifie pour le système. Dans le premier cas, le nom *désigne* la personne, tandis que dans le second cas, il le désigne *localement*, sur le réseau d'ordinateurs. L'autonyme et le locatif sont intimement liés : on peut dire que *le nom localise* le sujet.

²⁶¹ On pourrait tout à fait imaginer qu'une image soit autonyme, mais cela nécessiterait que l'image soit associée à un code identifiant par le système. En effet, ces représentations peuvent être des noms parce qu'ils sont identifiables par un moteur de recherche. S'il était possible de saisir ce qui dans une image constitue l'individu, il serait possible d'utiliser des images comme noms. C'est l'objet des recherches en reconnaissance faciale (elles opèrent actuellement par reconnaissance des images audiovisuelles des personnes).

3.4 Le locatif

Certaines unités de la représentation de l'utilisateur réfèrent au contexte dans lequel la relation s'est nouée. Une utilisatrice explique que pour identifier d'où les personnes la contactent, elle prend soin de créer un e-mail différent pour chaque inscription, de sorte à pouvoir identifier à la fois les services de communication qui envoient des publicités, et à la fois savoir d'où un utilisateur la contacte.

Les embrayeurs locatifs sont ceux qui inscrivent l'usager dans un lieu et un temps (hic et nunc). Ils sont à la fois déictiques et prédicatifs : ils disent « je suis là, à cet endroit et maintenant ». Ce ne sont pas seulement des informations qui sont délivrées par l'usager (sa ville par exemple), mais des informations qui l'inscrivent dans le réseau, et permettent de faire le lien entre la représentation et l'usager. Parmi eux on retrouvera les modalisateurs de présence, qui participent de la localisation temporelle, mais aussi l'adresse IP, l'e-mail, nom de domaine, adresse internet.

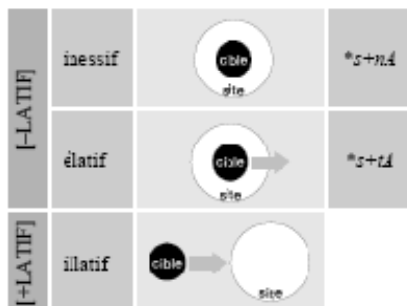
Nous avons distingué le nom donné à l'avatar du nom donné à l'ordinateur car ces informations n'ont pas la même dimension : le pseudonyme est un appellatif, le nom donné à l'ordinateur est une information concrète associée à d'autres informations inscrites dans la partie du réseau que ne perçoit pas l'usager (entre l'habitable réel et l'habitable en absence).

Adessif et inessif

Parmi les expressions locatives des langues, celles du finnois va être utile pour faire comprendre les deux formes de locatif de la représentation de soi à l'écran. Le finnois distingue l'*adessif* qui exprime la position en un lieu ouvert, ou à proximité immédiate de quelque chose par opposition à l'*inessif* qui indique le lieu dans lequel se déroule le procès exprimé par le verbe (il correspond à la préposition française *dans*). Ces deux cas n'expriment pas le mouvement, par opposition à l'illatif et l'allatif qui expriment un mouvement vers l'objet désigné par le terme portant la marque casuelle, tandis que l'élatif et l'ablatif dénotent des mouvements de sortie hors de l'objet désigné. Le tableau ci-après récapitule ces différents sens. Ils sont utiles pour analyser la représentation de soi, car ils rassemblent en un même système des distinctions que les désinences casuelles des autres langues expriment en les confondant.

On peut donc distinguer les locatifs en fonction de leur localisation à l'intérieur d'un lieu (espace circonscrit – inessif) ou à proximité d'un objet (adessif), tandis que dans une seconde partie, on pourra trouver une conception de la localisation subjectivée. L'expression de la proximité à quelque chose peut en effet exprimer la relation immédiate de la représentation au monde proche, par opposition au monde éloigné, invisible, même par ce qui concerne le personnage.

Propriété commune des cas [-LATIF] (cas internes)



Propriété commune des cas [-LATIF] (cas externes)



Figure 73 Propriétés communes des cas -latif (cas internes et externes) [Renault 2004]

L'inessif (extradiégétique)

Les noms techniques qui identifient l'utilisateur sur le réseau (adresse IP, noms de domaine, etc.) localisent le sujet sur un réseau technique qui rejoint l'ordinateur de l'utilisateur : du point de vue de la représentation de soi, ces unités donnent des informations sur son identité réelle ou extra-diégétique.

Adresse IP

L'adresse IP (Internet Protocol) est un nom technique (ou *nom symbolique*) propre à chaque ordinateur se connectant sur le réseau²⁶². L'IP est parfois utilisée dans les services de communication, en complément des autres identifiants, sur la page d'informations utilisateur. Si un utilisateur change de machine, ce changement est visible par l'adresse IP : elle situe l'utilisateur dans le réseau internet, mais permet également d'identifier le lieu où il se connecte.

Adresse internet

Un nom de domaine n'est pas une adresse (il ne *pointe* pas directement) mais dans le cadre de la représentation de soi, son usage localise les serveurs sur lesquels sont hébergées les représentations. Les auteurs de sites personnels louent parfois des espaces à leur nom pour héberger leurs productions : le nom de domaine peut alors porter le nom de l'utilisateur.

Dans le cas des représentations de soi comme les pages personnelles ou les blogs, l'utilisateur dispose d'une adresse internet qui le représente. Par exemple sur *Livejournal*, L'utilisateur *Sangdencre* a pour adresse <http://sangdencre.livejournal.com/>, tandis que l'utilisateur *La Comtesse Noire* a pour adresse <http://comtesse-noire.livejournal.com/>. Le nom de domaine Livejournal est le même mais le nom d'utilisateur change²⁶³.

Un nom de domaine est unique. Il ne peut être attribué que s'il est disponible, ce que vérifie l'hébergeur qui attribue une adresse IP correspondante. Le couple domaine/adresse IP est ensuite communiqué à des serveurs DNS (Domain Name Service) qui répertorient les correspondances entre les noms de domaine et les adresses IP. Le nom de domaine est donc hautement identifiant : il pointe sur la réalité de l'utilisateur extradiégétique (IRL).

Le nom de domaine se compose de plusieurs niveaux.

²⁶² Cette adresse est fournie par le fournisseur d'accès internet (FAI). Cet identifiant est un nombre binaire de 32 bits représenté en notation décimale séparant les 4 octets par des points. Le serveur web d'EDF a pour identifiant « 192.54.193.134 », celui de Gaz de France « 212.208.192.66 », celui de Microsoft « 207.46.130.14 ». Le nom « 192.54.193.134 » est une traduction en langage informatique d'EDF.

²⁶³ Autre exemple : <http://www.rugama.com> est au nom de l'artiste Gaelic Rugama. En ce cas le nom de domaine manifeste l'identité de l'utilisateur dans le réel (par le patronyme).

- Les domaines *de 1er niveau* sont définis par l'ICANN (*Internet Corporation for Assigned Names and Numbers*). Chaque pays possède son propre domaine ; d'autres domaines définissent le type d'organisation²⁶⁴.
- Le domaine *de 2ème niveau* est le nom de l'organisme ou de la personne.
- Les domaines *de 3ème niveau* sont facultatifs, et sont gérés par le propriétaire pour distinguer plusieurs serveurs²⁶⁵.
- Les adresses DNS des serveurs web commencent souvent par le préfixe "www" (*World Wide Web*), qui distingue les serveurs d'un même domaine.
- L'adressage d'un document respecte une certaine syntaxe, elle aussi universelle, celle de l'URL (*Uniform Resource Locator*) qui comporte plusieurs parties successives dont le nom de domaine, le répertoire du document sur le serveur et le nom de fichier s'il s'agit d'un document.

L'adessif : une localisation subjective dans l'espace diégétique

Dans le jeu, la relation interpersonnelle est représentée par la contiguïté spatiale entre les avatars : ce cas de figure est proche de l'adessif, qui exprime une proximité. Le rapprochement de deux avatars en conversation confère au rapprochement opéré par le dialogue une forme spatiale. La contiguïté est visible par le rapprochement, qui pourrait être comparée à la succession de messages rapprochant visuellement deux utilisateurs dans un canal de chat. Rapprocher spatialement sa représentation d'un autre personnage peut être une invitation au dialogue, et une fois le dialogue engagé, il est courant que les avatars se rapprochent pour « se voir ». La sociologie des mondes virtuels en conclut que les espaces communautaires en ligne fonctionnent comme des espaces réels. L'espace se charge d'une dimension symbolique en situation intersubjective. Nous examinerons cette dimension dans l'étude des animations interactives de Cyril Noyelle : la manipulation des lexies d'un poème rapproche leurs unités spatialement : dans les rebonds du texte, des mots se superposent et de cette superposition naissent les motifs de rapprochement, des *leitmotives* suggérés par le mouvement du texte dans l'espace.

²⁶⁴ Le nom de domaine est exprimé par une unité composée d'un point suivi de deux ou trois lettres : ".fr" pour la France, « .com » désigne les entreprises commerciales, « .edu » les organismes d'enseignement américains.

²⁶⁵ Un serveur principal " X.com", un serveur de support technique "support.X.com", un serveur de transfert de fichiers ftp.X.com. Où X est l'autonyme.

3.5 Le ligateur (l'*agent d'embrayage*)

Dans l'approche sociotechnique, nous avons examiné le curseur, le pointeur et l'avatar. Ils ont pour fonction commune d'aider l'utilisateur à repérer sur l'interface son champ opératoire, c'est-à-dire l'endroit où les informations vont être saisies (cf. *Dispositifs métamorphiques : inscription* - Le pointeur aide au déplacement du champ opératoire.). En cela, ils possèdent la caractéristique commune d'être des agents²⁶⁶ : à la différence de l'autonyme, le ligateur comporte une dimension indicielle par contiguïté immédiate. En cela il comporte une dimension d'adessif forte (locatif diégétique). Ainsi l'avatar, le pointeur, le curseur, *spatialisent la corporéité* du sujet dans le monde diégétique et manifestent son activité en temps réel : ils le *lient* au monde des signes.

Dans la langue, le ligateur précise à l'oral, selon M.A. Morel, « le lien de ce qui va se dire avec ce qui l'a déjà été » [Bouzouita 2005 : 55] Le ligateur²⁶⁷ désigne les représentations qui effectuent le lien entre ce qui est actuellement *énoncé* et ce qui a été *énoncé*. Il *informe* le lien entre le sujet et la représentation.

Qu'il soit ou non anthropomorphique²⁶⁸, l'avatar est une image mobile et opératoire : il indique le champ opératoire à l'écran (inscription) et représente le sujet (*information*). Le paramétrage de l'avatar lui donne une personnalité, une chaleur propre aux *qualia*.

²⁶⁶ Nous préférons néanmoins le terme de ligateur à celui d'agent, car il insiste prioritairement sur la dimension indicielle. De plus, l'expression agent d'embrayage semblerait sous-entendre que cette catégorie d'unités

²⁶⁷ On distingue les ligateurs énonciatifs, véritables jalons à l'intention de l'interlocuteur et les ligateurs discursifs, qui participent à l'organisation du discours oral [Bouzouita 2005 : 58]

²⁶⁸ Dans les espaces en trois dimensions peut prendre de multiples formes : dans *Donald PK*, l'avatar est un canard, dans *Rayman M*, un chien, dans *Silent Hill 4*, un homme, dans *Cryopolis*, une forme géométrique, dans *Anarchy Online*, entre autres types de personnages, c'est un guerrier, un ingénieur et son robot, dans les *Sims*, une famille, dans *Wanadoo Echecs* ou *Chessclub*, l'ensemble des pièces du jeu qui restent sur l'échiquier.

Les logiciels de communication grand public ne proposent en général pas de personnage à incarner. L'utilisateur de *MSN* ou d'un blog s'exprime lui-même à travers le logiciel. Dans les jeux massivement multi-joueurs, la représentation du personnage n'est pas seulement une forme de manifestation, mais un support d'élaboration de l'identité du personnage. Sans elle, le joueur aurait bien du mal à se souvenir de qui il est, des compétences qu'il doit développer.

Le joueur est incarné par un objet graphique qui peut représenter un animé (personne : 1994 *Doom*, 1996 *Tomb Raider*, animal Mickey) ou un inanimé (raquette Pong, casse briques), avion avec conducteur (1981 *Flight Simulator*). L'avatar des jeux en 3D temps réel comme *Super Mario 64* ou *Unreal Tournament* sont animés et répond dynamiquement aux injonctions du joueur.

Dans les MMORPG, les métiers de *nanomage* ou de *guerrier* ou encore de *soigneur* sont associés à des types vestimentaires et physiques ainsi les races (*elfe, humain, orque*). On pourrait dire en cultivant le paradoxe que les types physiques impliquent une certaine attitude à l'intérieur de l'équipe, notamment lors des combats contre des ennemis : le guerrier frappe au corps à corps et subit les plus lourds dégâts, les *nanotechniciens* lancent des sorts puissants à distance, le soigneur soigne et reste à l'écart pour ne pas être touché par des ennemis car il est faible. La représentation du joueur est indissociablement liée au rôle social et au style de jeu du sujet.

L'avatar localise l'utilisateur dans le monde des signes. Son déplacement est interfacé (clavier, joystick, capteurs de mouvement) : il envoie des informations dans l'espace diégétique et peut aussi en recevoir : les interfaces à retour d'effort transmettent à l'utilisateur les réactions de l'environnement. Ainsi l'avatar est une incarnation du corps du joueur en la chair de la représentation. Métaphoriquement, il opère une association (un transfert, une transformation, une métamorphose), entre le sujet et la représentation, entre le réel et le monde diégétique.

Le pointeur, un ligateur extradiégétique ou diégétique

Le pointeur, malgré sa simplicité visuelle, est porteur de nombreuses significations contextuelles. Nous avons souvent évoqué l'avatar précédemment et nous l'examinerons à nouveau plus loin, aussi, examinons le pointeur pour mieux comprendre la signification des ligateurs en contexte. Le pointeur réfère aux unités sur lesquelles il se place. Il montre où se situe la zone opératoire tout en indiquant les fonctionnalités diégétiques (propres au « monde de l'histoire » du logiciel).

Indications contextuelles

Le pointeur change de forme²⁶⁹ en fonction de l'objet qu'il pointe. Au dessus d'une zone de saisie textuelle, il prend la forme d'un curseur. Au dessus d'une zone interactive qui peut être activée, il prend celle d'une main. Lorsque le logiciel n'est pas utilisable pendant

Certains logiciels de communication estompent la distinction entre les deux catégories. Les chats en trois dimensions ont des avatars qui ne ressemblent pas au joueur, mais prennent l'apparence de monstres (*Bowie World* 2001), cellules (*Panoplie* 2000), figures géométriques (*Cryopolis* 2001), personnages de manga (*Penguin Island* 2001).

²⁶⁹ L'information dont il est question ici est bien celle que nous avons définie dans le chapitre Dispositifs métamorphiques, mais ici l'information qualifie l'environnement extérieur (par opposition à l'espace de l'intériorité).

une opération du système, il prend la forme d'un cercle en rotation ou d'une clepsydre. Il donne des informations sur l'horizon d'action (cf. *Inscription*). Certaines applications utilisent les variations de la forme du curseur pour indiquer quelles opérations peuvent être engagées : lorsque la fonction « découper » est activée, le curseur prend la forme de ciseaux ou de deux coins de cadres noirs superposés ; la pipette indique qu'en cliquant sur une forme graphique, le système prend un échantillon de la couleur du pixel sur laquelle le curseur est posé. L'image du curseur peut rester semblable, mais une zone textuelle apparaît parfois lorsqu'il se superpose à une zone active. Sur *Mappy*, la superposition du pointeur sur une icône d'hôtel fait apparaître son nom, sans que la zone ait un lien hypertextuel. Ce phylactère donne des informations complémentaires sur l'objet désigné.

Indications diégétiques

Le pointeur change parfois de style graphique lorsqu'il se place à l'intérieur de la fenêtre d'une application.

Dans l'interface de paramétrage d'une console de jeu (nous parlons de l'interface de la *PS2*), le pointeur est remplacé par une mise en relief des items de menus que l'utilisateur déplace de l'un à l'autre en actionnant la manette : il s'agit encore d'un dispositif de pointage, même s'il n'a pas de représentation visuelle autonome.

Dans *Anarchy Online*, la flèche du curseur change pour laisser place à une version agrémentée d'arabesques qui imitent la texture métal. Le passage du curseur habituel et curseur stylé participe à la signification de l'entrée dans l'univers ludique. Il indique alors le passage à la diégèse propre au logiciel.

Information diégétique du pointeur

Le pointeur, dans les dispositifs artistiques ou de création, peut être investi d'une forte valeur diégétique et se rapprocher de l'avatar par sa force expressive. Dans la vidéo interactive *Compulsion* d'Antoine Le Bos [Di Crosta 2002], le pointeur est investi de propriétés particulières : il peut prendre la forme d'une main et caresser un objet. Dans ou la série de tableaux interactifs *Avec Tact* d'Antoine Schmitt [Barboza 2002], le curseur disparaît et n'est perceptible qu'en fonction d'une forme graphique dont le mouvement et la forme varient en fonction du mouvement de la souris. L'interacteur a alors l'impression de devoir comprendre comment manier la forme, doucement ou rapidement, pour qu'elle se déplace.

3.6 Les qualifiants (embrayeurs secondaires)

Les embrayeurs secondaires se subdivisent en trois sous-catégories :

- Les épithètes qualifient le sujet (ex. : *MMORPG* : métier, race ; *Myspace* : humeur, *Meetic* : descriptif biographique, physique).
- les possessifs réfèrent aux objets possédés ou exposés (ex. : *MMORPG* : vêtements, armes, potions ; *Myspace* : vidéos mises en lien, images ; *Meetic* : album photo).
- Le sociatif et les comitatifs réfèrent aux amis (ex. : *MMORPG* : membres du groupe, guilde ; *Myspace* : liste de « friends » ; *Meetic* : derniers visiteurs connectés sur la page, flashes, interlocuteurs favoris)

Comme nous l'avons remarqué, tous les éléments qui représentent la personne sont qualifiants, mais un groupe tient tout particulièrement ce rôle. Nous l'avons séparé des embrayeurs primaires pour insister sur sa fonction première de qualifier le sujet. Filant la métaphore du corps, on pourrait dire qu'ils forment *l'apparence* des représentations de soi, sur un mode assertif. Ils *disent* : « je suis ainsi, j'ai ces amis, j'aime ces vidéos, je m'intéresse à ceci et cela ». On les rapprochera donc du concept d'hexis qui nous a servi jusqu'ici et nous servira plus loin à mettre en forme la métaphore du corps dans notre système conceptuel.

Parmi les représentations qui ont pour rôle premier de qualifier le sujet, on a distingué trois ensembles : les épithètes, les sociatifs et les possessifs.

Les épithètes

Les épithètes (l'icône de l'utilisateur, le descriptif de soi, les centres d'intérêt), comme les *épithètes* homériques²⁷⁰, constituent le groupe qui réfère prioritairement au sujet dans l'énoncé. L'essif²⁷¹ est un cas qui serait également intéressant à mettre en relation avec cet ensemble : il exprime l'équivalence et en cela, tout comme le nominatif grec ou latin, a ceci d'intéressant qu'il confond en une même relation ce que le français

²⁷⁰ On peut citer les exemples de Zeus « porte-égide » (*αἰγίοχος* / *aigiokhos* au nominatif), Achille « aux pieds légers », « fils de Pélée », Agamemnon ou Ménélas « fils d'Atrée », l'aurore « aux doigts de rose ».

²⁷¹ L'essif (cas) exprime un état ou une qualité. Il peut s'exprimer en français au moyen des locutions *en tant que*, *en qualité de*. Dans d'autres langues, il s'exprime au moyen d'un suffixe spécifique.

distingue par les fonctions de sujet, d'attribut et d'épithète. Cependant, étant donné que l'expression « épithète homérique » existe pour référer au même ensemble de qualifiants du sujet (qui peuvent parfois, tout comme cet ensemble de représentations à l'écran, enfermer des références à d'autres personnes, des lieux, et comportant un système signifiant propre aux langues formulaires), nous avons malgré tout conservé le terme d'épithète, presumant que l'on puisse le concevoir sous cette acception plus philologique que grammaticale.

L'icône de l'utilisateur

Dans les sites de communication (blog, messagerie instantanée, sites de rencontre, sites communautaires), une image est utilisée pour représenter l'utilisateur. L'*icône*²⁷² sous ces formes a pour caractéristique d'être fixe et souvent associée au pseudonyme tout comme l'avatar, afin d'insister par redondance sur le fait qu'il symbolise une personne : l'avatar partage avec elle une dimension autonome. En effet, on peut considérer que l'icône contracte par coalescence une dimension autonymique du pseudonyme, tout comme nous l'examinerons plus loin dans une petite étude sur le ligateur autonome.

Sous une autre forme, l'icône contracte de la prédication une dimension indicielle. Les modalisateurs de présence, que nous avons précédemment abordés comme participant de la prédication, présentent ce cas de figure. On peut dire alors que ce sont des embrayeurs qualifiants. Dans *Soulseek*, l'utilisateur est représenté dans la liste de contacts par une icône figurant un oiseau bleu avec les ailes déployées lorsque la fenêtre de *Soulseek* est apparente sur son bureau, avec les ailes fermées lorsqu'elle est en fond de tâche : cette information, infime, renseigne pourtant sur l'activité.

On pourrait être surpris de trouver dans une même catégorie les photographies et les icônes des modalisateurs de présence, tant des représentations fictives que des représentations de personne. En effet, nous ne pouvons prendre en compte au niveau de la signification, que l'effet de vraisemblance suggéré par l'image. L'effet de connotation opérant dans les deux cas de façon iconique : dans l'économie sémiotique de la représentation, ces unités étant des qualifiants. Photographie comme image qualifient l'usager en lui contractant la « chaleur » du qualia.

²⁷² Le terme *icône* est employé ici dans le sens que lui donnent les internautes et tel qu'il est utilisé dans les sites de communication, c'est-à-dire pour signifier une image.

Descriptif de soi (le descriptif biographique, la citation, la devise)

Le descriptif biographique est peut-être aussi « fameux » que l'avatar en regard des unités de la représentation de soi fréquemment citées : il correspond aux textes, courts ou longs, qui réfèrent explicitement à l'utilisateur. Dans les sites communautaires (*Livejournal*, *Lovelycos*, *Meetic*), ce peut être une note biographique, dans les logiciels de réseaux sociaux, la devise ou le curriculum vitae. Dans les MMORPG (*Silent Hill*, *Anarchy Online*), ce descriptif biographique est un système sémiotique à lui seul : dans le panneau de profil du personnage figurent ainsi toutes ses caractéristiques, des statistiques, des paramétrages. En résumé, il a pour finalité première de faire un portrait de la personne ou du personnage.

Dans un jeu vidéo, il raconte le passé du héros et dans quelle situation il se trouve actuellement. Dans *Silent Hill 4*, le joueur découvre au cours de son exploration de l'environnement les souvenirs écrits du passé d'Henry Townsend en activant les photographies accrochées au mur de son appartement : des pensées d'Henry apparaissent en sous-titre. Elles manifestent l'émergence de ses souvenirs. Ce procédé est très intéressant car le joueur se trouve initialement dans la même situation qu'Henry : il ignore qui il est ; et c'est par l'activation du souvenir que s'opère une coconstruction de la personnalité. Le joueur se glisse progressivement dans son univers.

Dans les blogs et les journaux intimes en ligne, le descriptif devient un genre, les *écritures de soi*, propres aux *dispositifs biographiques*. Leur étude relève du domaine de recherche de l'analyse littéraire appliquée aux écritures de l'écran.

Parfois, l'épithète se rapproche curieusement de l'épithète homérique, en prenant une dimension emblématique. Certaines messageries instantanées permettent de compléter l'autonyme par une devise, qui peut même se substituer au nom. Cédric saisit : « La perfection a pour seule cruauté son incompréhension ».

Centres d'intérêt et mise en relation « formulaire »

La liste des centres d'intérêt (loisirs, activités, compétences), des qualités possédées (couleur des cheveux, des yeux), des statuts sociaux (statut marital, métier, race) de la classe d'âge (tranche d'âge, date de naissance) apparaissent sur les feuilles de profil publiques ou dans le profil personnel. La mise en relation intersubjective est parfois optimisée par des moteurs de recherche internes au logiciel.

ICQ propose de choisir ses centres d'intérêt parmi une liste déroulante. Certains blogs comme *Livejournal* disposent d'un champ de saisie libre des centres d'intérêt : les mots saisis sont automatiquement indexés par le système. Une fois édités, ils apparaissent sous la forme de liens hypertextuels qui donnent accès à une page présentant la liste de tous les utilisateurs ayant saisi le même mot.

Le site de rencontre *HototNot* propose le même système de saisie libre, mais une navigation différente par ordre aléatoire d'utilisateurs les possédant : cliquer sur un centre d'intérêt amène sur une seule feuille de profil d'un utilisateur qui le partage.

Le tableau ci-après montre les centres d'intérêt les plus populaires. Or, on peut remarquer que par un phénomène en retour, la mention de l'un de ces centres d'intérêt n'est plus un critère distinctif : ainsi, cet agencement favorise un système de mise en relation dans lequel les critères les plus « pertinents » pour se caractériser sont ceux qui sont le moins partagés.

<i>Centres d'intérêt</i>	Membres les partageant
<i>music</i>	1620670
<i>movies</i>	1039842
<i>reading</i>	724974
<i>writing</i>	677275
<i>friends</i>	639205
<i>art</i>	517246
<i>computers</i>	485137
<i>photography</i>	450830

Figure 74 Centres d'intérêt les plus populaires (*Livejournal*, statistiques du 19 août 2007)

Ces critères, mêmes partagés par un très grand nombre de personnes, restent toutefois pertinents s'il est possible de faire recherche multicritères, ce que ne permettent pas par exemple, les sites de rencontre comme *HototNot* qui fonctionnent sur le principe déjà évoqué de l'indexation automatique et navigation dans les réseaux indexés (cf. introduction de *Dispositifs métamorphiques*).

Les logiciels communautaires comme les blogs, les outils de messagerie communautaire comme ICQ mais aussi les sites de rencontre et les logiciels de *networking* social proposent une approche optimisée de la formation de communautés par centres d'intérêt. Bien que qualifiants, ils peuvent être entendus dans une dimension

communautaire de mise en commun d'objets (*possessifs*) et de personnes (*sociatifs* ou *comitatifs*). Les deux catégories qui suivent peuvent être considérées également avec cette grille de la mise en relation, les moteurs de recherche croisant ces unités qui deviennent des opérateurs sélectifs de la relation interpersonnelle.

Les médias partagés ou exposés (possessif)

Nous venons de voir que les *épithètes* réfèrent aux données descriptives qui portent explicitement sur le sujet. Qu'en est-il, dans les blogs, par exemple, des messages postés par les auteurs ? Doit-on considérer qu'ils ne font pas partie de la représentation de soi ?

Dans de nombreux blogs, le contenu des messages ne porte pas sur le sujet, les vidéos intégrées aux pages, les images, ne réfèrent pas non plus directement au sujet mais d'une certaine manière parlent de lui. Cette qualification par les médias et les textes communiqués par la structure énonciatrice (blogs, sites personnels non dynamiques, *post* dans les forums, contenus des e-mails) est indéniable. Nous avons donc rassemblé ces informations sous le terme de possessifs, afin d'attirer l'attention sur la dimension de possession.

Avant de nous en expliquer, envisageons à d'autres termes que nous aurions pu utiliser, ceux d'objet ou d'accusatif, qui auraient insisté sur la dimension d'objet direct de la prédication. Or, nous avons précédemment montré que nous considérons que la prédication était une modalité de l'être, en tant que l'être était une modalité du faire : de sorte à insister sur la modalité d'être, nous ne pouvons utiliser un cas tel que l'accusatif ou le COD pour désigner cet ensemble de représentations qui font l'objet de la démarche de communication, mais nous aurions pu le faire si nous avions développé un système conceptuel non réflexif.

Ayant démontré les tenants de la nécessité de trouver la dénomination la plus adéquate parmi les cas qui peuvent se présenter dans un énoncé présentant l'auxiliaire être, revenons au possessif. Le lecteur comprend mieux le sens que nous lui attribuons : il désigne un rapport d'*avoir* indirect, qui, croisé avec l'*être*, est proche du possessif qui est quelque chose du monde qui appartient au sujet – en somme au datif (le datif latin à valeur possessive dans *mihi est liber* que l'on pourrait traduire /le livre/ /est/ /à moi/, c'est-à-dire, en français « c'est mon livre »). Les fichiers partagés dans un réseau d'échange de pair à pair (*Soulseek*) sont d'ailleurs considérés comme des possessions au titre de la loi. Dans les logiciels comme *Dailymotion*, les usagers mettent à disposition sur un serveur des

médias. Le site affiche alors le lien vers ce média dans une balise qui permet d'insérer ce média sur n'importe quelle autre page (*Myspace*, blog, wiki etc.). Ainsi l'on observe une structuration des possessifs proche des réseaux sociaux : possessif et sociatifs sont en effet étroitement liés, avec l'émergence du web dynamique. Objets et personnes se réfèrent l'un l'autre.

Les représentations communautaires (comitatif ou sociatif)

La représentation des liens communautaires (sociatif ou de comitatif) unit des membres à l'intérieur de la communauté. Le comitatif²⁷³ exprime l'accompagnement. Il s'exprime en français au moyen de la préposition *avec*. Ainsi, les représentations de l'appartenance à une guilde, un groupe, de la participation à une liste de discussion, un forum, inscrivent l'utilisateur dans une communauté relèvent de cette catégorie. Elle est d'importance, puisqu'elle est la condition d'existence des communautés, comme le montrent les recherches sociologiques sur les communautés virtuelles. A cet égard, elles sont en lien étroit avec les possessifs, qui constitueraient le lien communautaire.

Certaines communautés en ligne (MMORPG, IRC²⁷⁴) ont un site officiel permettant de prendre connaissance des activités du groupe et de son histoire. Reflet de la vie du groupe, il en est aussi le miroir identitaire.

Dans *Anarchy Online*, une console de guilde signale les membres connectés. Des annonces de rendez-vous collectifs y sont passées, et c'est dans ce canal que les nouveaux membres posent des questions et sont initiés par les joueurs expérimentés. L'utilisateur fait une démarche pour s'affilier à cette communauté durablement.

Les canaux de chat incluent une liste de *favoris* ou *liste d'amis*, que nous avons précédemment évoquée en analysant la console de communication MSN au début de ce chapitre, appartient à cette catégorie. Dans les mondes persistants, cette liste peut contenir tous les membres de sa guilde si l'utilisateur en a une, mais aussi une liste d'amis qui

²⁷³ Autres possibilité envisagée, le *bénéfactif* exprime le bénéficiaire d'une action ou d'une situation. Dans un grand nombre de langues, on peut se servir du datif (latin : *do, das, dare, dedi, datum* « donner ») ou d'une préposition pour marquer la possession²⁷³ (équivalent du verbe « avoir » en français).

²⁷⁴ Ces sites peuvent comporter les règlements officiels, des albums de copies d'écran, des comptes-rendus écrits de GT passés, un annuaire des membres du canal (visiteurs réguliers), avec leurs photographies et leurs adresses électroniques, la liste des opérateurs officiels, des informations sur la fondation du canal, souvent assorties d'un historique, voir un chat modéré par le gestionnaire du site qui permet aux membres du groupe de passer des annonces et converser, une liste de diffusion. [Latzko-Toth, 1998]

peuvent appartenir à des guildes différentes, comme dans *Mankind*. La juxtaposition de ces symboles visuels sur la console de l'utilisateur exprime une proximité similaire au rapprochement spatial de deux avatars.

Les représentations de réseaux d'utilisateurs des logiciels de *networking*, que nous avons évoquées dans l'*État de la recherche*, sont des outils d'agencement communautaire et développent la mise en relation par culture de la structuration communautaire. Elles participent de la modélisation interprétative de l'espace en trois dimensions.

En conclusion, les représentations qualifiantes ouvrent à la question de l'altérité, de l'inscription de l'altérité dans le sujet ; elles invitent à regarder sous une même perspective les objets et les représentations de personnes, non pas pour les confondre, comme si les personnes se résumaient à des représentations (ce sont elles qui les font vivre, elles agissent par elles) mais pour englober en une même perspective les représentations qui inscrivent le monde en la personne, le monde en tant que représentation.

4. *Surinterprétations : pistes vers l'expérience*

Nous avons précédemment annoncé que ce chapitre était consacré à la description de l'inscription et de l'information : nous avons ainsi présenté une typologie de l'embrayage propre à mettre en évidence ces deux dimensions qui fondent l'*hystérisation*. Cette classification nous a permis de considérer la représentation dans sa dimension d'*action* exprimée par l'acte prédicatif de se présenter à l'écran (inscription), et, ce faisant, d'approcher une première perspective du geste énonciateur dans la représentation de soi. L'interactivité n'est pas une propriété de la signification de la représentation de soi, mais une fonctionnalité qui la conditionne. L'embrayage concerne tous les signes interactifs, mais tandis que l'interactivité renvoie à une fonctionnalité des objets, l'embrayage est une propriété de la signification. Interactivité et embrayage sont deux dimensions distinctes mais qui sont jointes par l'interaction (active ou passive).

La représentation est l'indice de l'activité, elle manifeste la présence (cf. chapitre sur *l'inscription*). Un avatar dans un espace communautaire en 3D ou encore un pseudonyme dans un chat collectif signifie que son propriétaire est actuellement connecté. La contiguïté qui lie le signe à la personne qui en tient les commandes est implicite du mouvement opéré ou de la présence dans l'espace communautaire.

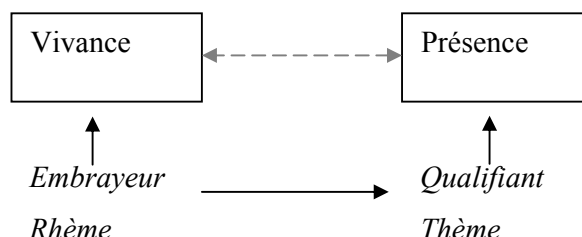


Figure 75 Idem-ipse, embrayeur et qualifiant

Dans le chapitre *Dispositifs métamorphiques*, nous avons avancé que la représentation de soi générerait les conditions d'une surinterprétation. Elle serait liée à une hystérisation propre à la structure en Habitable du dispositif interactif de présentation de soi. Afin de le démontrer de façon plus précise et afin d'en travailler les rouages sémiotiques, nous allons revenir sur les liens qui agencent les embrayeurs, et réévaluer la division de ces liens en les mettant en perspective l'inscription et l'information avec les notions de *vivance* (*liveness – ruthmos*) et de *présence* (*presence – information*).

Ces mises en perspective permettront dans les chapitres suivants d'examiner le *phainomenon*, qui désigne le procès par lequel le signe est interprété comme personne. De l'adresse IP à l'adresse e-mail, les identifiants comportent des informations qualifiantes selon un degré variable.

4.1 Présence

Pour filer la métaphore de l'hexis, la représentation prend pleinement la place du corps en stimulant l'embrayage des *phanera* (avatar) en *phainomena* (/personne/). Un témoin de l'étude *Voyage dans les mondes persistants*, fervent joueur d'*Everquest*, pense qu'à haut niveau, il est dans l'intérêt du joueur de ne plus changer son apparence. Il n'est plus besoin de lire son pseudonyme pour le reconnaître. Le ligateur devient un signe de reconnaissance immédiat. Un personnage connu et puissant pourra davantage impressionner les autres joueurs qui le reconnaîtront, quand bien même n'auront-ils jamais échangé. Il est alors plus facile de « grouper ». La représentation graphique acquiert un rayonnement, une aura sociale.

Le sens des embrayeurs, dans le langage verbal, est contextuel. Nous allons voir comment l'image, dans sa dimension d'embrayeur, contracte de cette dimension un sens lui aussi, contextuel.

Le ligateur autonome

Le ligateur autonome est un syntagme (ou une lexie) nécessaire à l'embrayage sémiotique : nous avons précédemment souligné son importance. L'association visuelle entre le ligateur et l'autonyme forme le cœur du schéma-squelette de la personne à l'écran. On pourrait aisément la comparer, dans la communication non médiatisée, à l'apparence de la personne et à son nom, si ce n'est qu'à l'écran, le nom est visible.

Le *ligateur-autonyme* attire l'attention sur lui-même et sur la *présence* du sujet. Il acquiert progressivement une existence dans le monde, une aura qui lui confère un rayonnement social. Opérateur déterminant, il comporte une dimension rhématique (inscription) tout autant que thématique (information). Il a du corps l'immédiateté des gestes et la permanence.

La représentation de soi à l'écran donne une forme graphique à l'image de soi. Elle constitue en retour un texte duquel émane une (autre) image de soi. Fixe et permanent, le

ligateur autonome formerait une sorte de centre de la représentation. Les messages, fichiers envoyés, images vidéo, saisie des échanges, statut de connexion, embrayeurs secondaires, en seraient les actualisations, ce qui le rendrait *vivant*.



Figure 76 Ligateurs autonomes : avatar et pseudonyme dans *Everquest* (2001); *Anarchy Online* (2004), *Les Sims* (2000) et *Myspace* (2007).

Filant la métaphore de Goffman, on pourrait dire que le ligateur autonome est le bâton autour duquel s'enroule l'identité dans la cuve diégétique, tandis que la main qui tient le bâton (la souris) s'affaire à l'opération répétitive de « mise en barbe-à-papa »...

L'e-mail et la décision poïétique en contexte (rôles sociaux)

"[Dans *Myspace*], on ne sait même plus si c'est le gars, son film, sa prod...", Natacha.

De la barbe-à-papa au théâtre de l'écran, l'internaute est conduit à créer des identifiants conformes à ses rôles sociaux. Dans un chat ou un réseau amical, un pseudo décalé invite à la complicité. 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. Armelle2000, Armelle.rocher et Blitzin08 sont la même personne dans des contextes différents.

Ces rôles sociaux sont parfois explicites. Ainsi, webmaster@edf.fr ou info@dispothèque.org désignent une la personne générique²⁷⁵ chargée de répondre aux

²⁷⁵ Sur IRC, le nom de l'opérateur du canal (*chanops* ou *ops-* pour *channel operator*) est désigné par @ (*arobas*) précédant le pseudonyme. « Le *channel operator* dispose de certains privilèges, comme de fixer le statut du canal et celui des autres membres, de restreindre le droit de parole, de décider du contenu du bandeau-titre du canal (topic), ou encore d'expulser les indésirables (kick) voire de les bannir du canal jusqu'à nouvel ordre (ban). L'initiateur d'un canal en est le premier opérateur par défaut. » [Latzko-Toth 1998] Ce symbole le distingue des autres participants du canal (*lusers* pour *lame users*. « Le terme *lame* évoquant la faiblesse, l'impuissance, on pourrait traduire l'expression *lame users* par "simples usagers" ou "usagers lambda". Mais on ne manquera pas de savourer le jeu de mots avec l'homonyme "looser". Notons que ce terme désigne aussi plus

internauts. Cette adresse renvoie donc, plus qu'à une identité personnelle, à un rôle social.

4.2 Implicites de la vivance

La signification se construit au cours du temps : c'est en observant les habitudes des interlocuteurs que l'on parvient à décoder, sous les codes premiers, les postures *réelles* du sujet. Les modalisateurs de présence, que nous avons précédemment examinés dans le cadre de la prédication, va nous permettre d'illustrer le glissement sémiotique de l'image au geste.

Dans la messagerie instantanée, le *statut* de l'utilisateur peut être paramétré manuellement²⁷⁶ ou automatiquement: « en ligne », « occupé », « au téléphone », « de retour dans une minute », « absent » et « parti manger ».

Lorsque l'utilisateur 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.



Figure 77 Console de MSN

généralement toute personne connectée à IRC, et peut donc être compris comme synonyme de *user*. Ces plaisanteries encodées dans la terminologie sont l'un des traits typiques de la culture Internet et plus généralement, de la culture informatique (cf. Breton, 1990). » [Latzko-Toth 1998]

²⁷⁶ L'utilisateur perçoit son statut de connexion en fonction de l'icône qui s'affiche dans sa barre des tâches ; cette information est reprise dans la console principale à côté de son pseudonyme. Il peut changer cette information de plusieurs manières (voir le schéma), en passant par un clic droit de l'un ou l'autre de ces signes, ou par le menu.

Dans la figure ci-dessus, nous avons représenté la console à trois moments successifs, à 10h00, 10h02 et 10h04. Dans l'espace de ces quatre minutes, certains éléments ont changé : le statut est passé de « en ligne » à « absent ». /Marylene/ est /absente/. Est-ce à dire qu'elle l'est *réellement* ?

Le changement de statut peut se charger d'une portée symbolique. Un utilisateur qui sait que quelqu'un parmi les favoris de la liste *MSN* se connecte à son travail, peut savoir à quelle heure il arrive, s'il est en retard, quand il part en réunion, quand il prend sa pause déjeuner, combien de temps il part en pause déjeuner, et à quelle heure il part de son travail, et ceci uniquement en observant l'icône correspondante.

Peut-être pour échapper à ce phénomène tout en conservant une certaine intimité, certains utilisateurs paramètrent leur statut de façon à être toujours « absent ». Leurs proches (*contacts, friends, amis*) connaissent cette habitude, savent que ce n'est pas parce que l'icône indique « absent » qu'ils sont réellement absents ou *loin de leur clavier (afk, away from keyboard)*.

Ainsi, les modalisateurs de présence par leur dimension actuelle, incitent à interpréter. De même, la rapidité des échanges, dans la messagerie instantanée, évoque une discussion passionnée, la lenteur l'indisponibilité ou la réflexion. Au sens porté par le contenu s'ajoute une signification portée par le rythme de discussion, la fréquence des dialogues ou de connexion. Une utilisatrice de *Myspace*, « *addict* à la communication en ligne » depuis plusieurs mois, témoigne de sa désolation de passer autant de temps à attendre.

« Ce qui m'énerve le plus est le temps que je passe à attendre, dans tous ces sites : attendre une réponse, poster, attendre une réponse... »

L'attente devient partie entière de l'activité. Le temps prend une proportion parfois démesurée, et une attente trop longue suscite des questions : désintérêt ? Un sens implicite en léger décalage avec les codes explicites se développe : il ne s'agit pas seulement de codes *seconds*, ou de signes qui iraient dans le sens d'une illusion, mais il s'agit de codes ressentis, éprouvés au cours d'expériences, validés et invalidés, qui constituent des langages seconds propres à chaque relation ou à chaque individu.

4.3 Interaction et production de sens : piste

Dans l'approche conceptuelle et sociotechnique, nous avons montré que les noms de machines se sont associés à des noms d'hommes, de groupes sociaux ou d'abstraits

comme les centres d'intérêt. Les réseaux d'ordinateurs sont progressivement devenus des réseaux de personnes. La représentation de soi est un texte qui *coud* l'individu au réseau communautaire formé d'autres individus *cousus* tout comme lui. La gestion des différentes identités ferait prendre conscience activement à l'individu des enjeux interactionnels de la présentation de soi, c'est-à-dire des différentes diégèses qui le *cousent* à sa vie dans le monde.

Le procès d'interprétation d'une interface interactive possède une dimension de production. Influencée par le texte du logiciel, l'interprétation va plus loin en créant des relations entre des unités qui ne sont pas liées par le logiciel mais qu'elle lie elle-même dans son effort de les comprendre (« prendre ensemble »).

Les embrayeurs secondaires sont *inclus* dans les embrayeurs primaires. Cette structuration est propre à l'agencement en abyme des habitacles. Les embrayeurs secondaires ne renvoient pas au sujet mais à des éléments qui lui sont extérieurs (à l'intérieur de la diégèse). Ainsi, la partie suivante contient des analyses sur les dispositifs qui sont incluses dans la phanérologie. *Poïétique de la signification* inclura la phanérologie et s'en *échappera* en prenant appui sur ce prochain chapitre. Tendons à présent à comprendre les modalités de cette échappée-décentration.

VI. Applications : l'expérience poïétique

La typologie précédemment présentée rend compte d'études appliquées que nous présentons ici. Elles ont eu pour objectif commun de comprendre la spécificité de l'interactivité dans la signification, et notamment l'interactivité visant à animer une représentation de soi.

Le premier (sous-)chapitre étudie la décentration dans le logiciel de blog *Livejournal* et montre que l'appropriation de la structure identitaire proposée par le logiciel incite à la construction stratégique d'une identité socialement reconnue.

Le second chapitre examine la métaphore du *Moi-Peau* dans *Silent Hill 4* et montre comment la décentration peut être utilisée comme procédé stylistique et facteur d'immersion.

Le troisième chapitre est une approche poïétique d'un dispositif comportemental artistique, *Mille Lieues* de Cédric Doutriaux. Il questionne la compatibilité de l'ergonomie avec la dimension poétique de l'œuvre.

Le quatrième chapitre poursuit l'analyse poïétique en analysant des œuvres interactives de création de Cyril Noyelle et met en regard l'interactivité-réflexe, que l'on considère généralement comme peu élaborée, avec l'agencement d'un territoire intérieur (la ritournelle).

Ces quatre analyses appliquées ont balisé la construction de la typologie précédemment exposée, aussi le lecteur ne s'étonnera pas de voir les outils analytiques progressivement se mettre en place suivant les besoins contextuels de l'analyse.

Nous nous sommes rapidement trouvée confrontée à la question des limites de l'analyse : la démarche typologique se prête très bien à l'analyse des dispositifs dynamiques et aux représentations de jeux vidéo, c'est-à-dire à des dispositifs interactifs destinés à produire massivement des représentations. Les outils de personnalisation se sont développés en luttant contre le phénomène d'indifférenciation que cette nécessité aurait pu engendrer, afin de produire des « occurrences » (/personnes ou personnages/) propres à générer le particularisme nécessaire à l'individualisation (/soi/). Toutefois, les types restent identiques : afin de mettre notre concept à l'épreuve d'objets « déstabilisants », nous avons commencé à essayer d'analyser les œuvres interactives avec les mêmes outils,

en tentant de comprendre s'ils nous étaient toujours utiles, ou s'il fallait les remettre en perspective.

Ainsi, cette partie s'inscrit, à la différence du reste de la thèse, dans une démarche de construction progressive de la pensée. Elle vise tant à exposer les concepts (que nous avons pris soin de bien séparer du corps de l'analyse) qu'à mettre en scène la poïétique de la signification à l'œuvre dans la pratique de recherche, qui est aussi un acte de création.

1. *Stratégies d'automédiation*

Le rassemblement en communauté caractéristique du cyberjournal, est la marque d'une réelle volonté d'exposition de soi et marque le passage du journal intime au journal intime-public [Cauquelin 2003].

Présentation du corpus : Livejournal et Touchgraph

Livejournal est un blog américain basé sur un logiciel open source racheté début 2005 par Sixapart. La communauté, d'ampleur internationale, rassemble plus de 6 millions de comptes dont 70% des usagers sont des femmes. Les membres publient des messages dans un journal personnel, collectif et des commentaires dans les journaux d'autres usagers²⁷⁷.

L'application *Touchgraph*, développée par *Google*, est un logiciel client de *Livejournal*. Ce logiciel (installé localement : il n'est pas communautaire) permet de visualiser certaines informations utilisateur sous forme de diagramme réticulaire, et d'ordonner les éléments à l'écran, toute comme dans certains logiciels *de networking*.

Ces deux logiciels complémentaires fourniront le terrain d'une analyse sémiopragmatique de la représentation de soi.

Des homepages aux networking

Avec le développement du web dynamique, les journaux intimes sur internet (*Ublog*, *Livejournal*, *VingtSix*) ont pris la relève des pages personnelles ou *homepages* [Klein 2002]. Initialement développés et mis en ligne par les utilisateurs même ou des membres de leur entourage, ils ont pris le pas sur les « pages html » en raison de la facilité de publication. Des sites ont proposé des solutions clé en main avec création d'un « site en trois clics » [Allard 2003] hébergement, forums, newsletters, moteurs de recherche. C'est ainsi que la physionomie à présent si connue du blog s'est imposée, au point de tendre à ne désigner que les pages dynamiques comportant un calendrier, des messages datés (*posts*) et une liste de blogs favoris, là où la page personnelle aux cadres élastiques se caractérisait par une mise en page rudimentaire et des images mal optimisées pour le web. Outil d'expression personnelle, le blog intègre des fonctionnalités de référencement interne : la

²⁷⁷ Un même compte peut recevoir plusieurs journaux individuels et collectifs. La publication peut se faire par le navigateur en ligne ou des logiciels *clients* comme *Semagic*.

première promesse à l'utilisateur est la publication, la seconde la visibilité intrinsèquement liée à la relation intersubjective [Bickmore 1998].

L'arrivée des blogs audio (*Audioblog*), l'adaptation du format au blog mobile²⁷⁸ et la familiarisation croissante des utilisateurs avec la programmation font évoluer les pratiques et les objets. Parallèlement aux journaux personnels se sont développés les sites de réseaux sociaux (*networking social*) qui proposent notamment aux usagers de visualiser leur réseau de connaissances professionnelles (*Linkedin*) ou amicales (*Friendster*) dans le dessein de saisir des opportunités fructueuses de rencontre.

1.1 Description de l'objet d'étude

Après avoir relevé et classé les signes de l'interface qui représentent le diariste, nous réfléchirons à la façon dont s'organisent les différentes couches narratives qui se superposent en la pratique du service. Acteur de son identité diégétique, le diariste dispose d'un certain nombre de fonctionnalités qu'il peut utiliser pour gérer sa visibilité et dessiner les contours d'une intériorité.

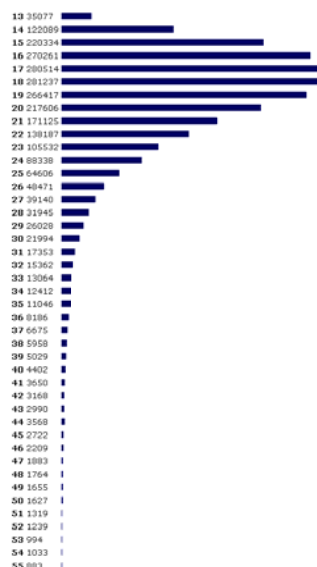


Figure 2: Répartition des diaristes de *Livejournal* par leur âge²⁷⁹.

²⁷⁸ Les blogs mobiles ou *moblogs* sont particulièrement adaptés au format mobile (*assistant personnel* ou *PDA*, *téléphone mobile*). Ex. : *Typepad*.

²⁷⁹ Source: ces statistiques ont été relevées sur le site de *Livejournal* le 23 mars 2005. Cf. : <http://www.livejournal.com/stats.bml>

De la phase de création à la relation intersubjective tissée autour de l'objet créé intervient la problématique de la visibilité et de la diffusion. Or, tous les lecteurs étant également auteurs, la stratégie de diffusion deviendrait-elle une forme de jeu communautaire, celui d'être lu pour accroître son lectorat et ses statistiques ? Nous tenterons de discerner les stratégies d'action possible et les mettrons en regard avec la promesse initiale du service, s'exprimer soi-même.

Contrairement aux communautés de rencontre ou de notation, les blogs ont cette particularité de drainer un large public. Comme le montre la figure ci-dessus, les plus jeunes utilisateurs ont 13 ans, les plus âgés 55. Le cœur de cible se situe entre 16 et 19 ans. Des entretiens exploratoires²⁸⁰, il ressort qu'au début de leur pratique, même s'ils ne cherchaient initialement qu'à expérimenter les outils d'expression, les utilisateurs ont découvert les fonctionnalités communautaires et s'en sont emparés, « se prenant au jeu », pour accroître leur audience et entrer dans le jeu communautaire. L'intérêt pour la participation communautaire a été cité comme une motivation survenue après manipulation, même si par ailleurs les témoins avaient une pratique communautaire élevée dans d'autres services.

La découverte du blog d'une connaissance ou d'une célébrité a été citée comme facteur de l'adoption d'un service particulier : de la lecture à l'inscription il semble qu'il n'y ait qu'un pas. Avoir un site personnel, donner un cadre à son écriture sont deux motifs cités parmi les motivations initiales. L'usage du blog est perçu comme relevant d'une simple curiosité pour certains, et de la recherche d'une discipline d'écriture pour d'autres. Entretenir son lectorat nécessite une fréquence quotidienne de publication ; c'est la raison pour laquelle nombre d'utilisateurs ne s'y risquent pas. Comme le résume cet utilisateur (homme, 29 ans, pratiquant la messagerie instantanée au moins une heure par jour et lecteur quotidien de blogs BD), « pour écrire quotidiennement, il faut fournir du contenu, avoir quelque chose à dire. Je n'ai pas le temps et je n'ai pas le contenu ».

La figure suivante montre que le pourcentage de blogs actualisés est proportionnellement faible. Deux tiers des blogs ont été mis à jour au moins une fois : le tiers restant montre que les tentatives velléitaires sont nombreuses. Un quart l'ont été pour la dernière fois dans le mois. Or, comme nous l'avons vu, la régularité de la publication n'est pas seulement une question d'envie, elle est nécessaire pour exister au sein de

²⁸⁰ Il est intéressant également du point de vue de l'étude des représentations, d'écouter les raisons pour lesquelles les usagers n'utilisent pas de blog.

l'univers diégétique. Ne pas publier est aussi priver ses lecteurs d'un espace de coconstruction du sens [Deseilligny 2003]. Espace d'expression personnelle, il est aussi un espace d'expression communautaire.

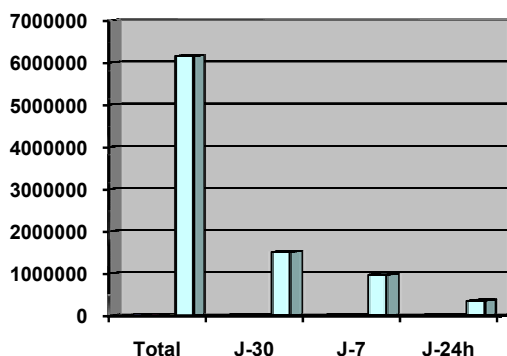


Figure 78 Nombre de mises à jour à un mois, une semaine et un jour.

Le recours à la notion d'automédiation ou de médiation de soi nécessite de poser la question préalable de l'identité. Quelle est cette entité que l'émetteur transmet dans un mouvement apparemment réflexif? Si l'utilisateur et son avatar sont identiques dans la mesure où ils sont deux manifestations d'une même personne, l'avatar est bel et bien le personnage d'une diégèse²⁸¹ dont la construction s'élabore au fur à mesure de l'interaction.

1.2 Identité réelle et identité diégétique

L'identité sociale sur internet est en liaison avec les finalités d'utilisation du logiciel : l'utilisateur délivre les informations adaptées à son projet. Il crée un tout cohérent et est amené à réfléchir sur ce qu'est la cohérence pour être crédible et jugé authentique.

La représentation de soi contient des informations dont certaines réfèrent au réel, d'autres à l'univers diégétique. La figure ci-dessus en propose un classement. Nous avons pris les critères de la localisation dans l'espace (sur quelle page apparaît-elle ?) et selon leur niveau diégétique.

²⁸¹ « La diégèse devient un nuage de possibles narratifs, au lieu d'une chaîne logiquement réglée à partir de la fin. » [Fontanille 1999] (à propos de la diégèse dans le contexte de l'hypertexte fictionnel)

La page de profil contient les identifiants (pseudo, numéro de compte), des informations sur l'utilisateur comme auteur du blog (icône, nom de l'auteur, nom du journal, le type de compte, la date de création,), des informations sur la personne (âge, sexe, ville, site personnel, numéros de messageries instantanées), des informations faisant le lien entre l'un et l'autre (biographie, liste indexée de centres d'intérêt en saisie libre), des informations sur l'activité de mise à jour (date de la dernière mise à jour, nombre d'entrées) et l'activité communautaire (liste des amis, amis en commun, communautés, le nombre de commentaires reçus et envoyés)

	Page de profil	Journal	Autres journaux	Identité personnelle	Identifiants	Autre	Déterminé	Calculé par le système
Identifiant	X			X		X		
numéro de compte	X			X			X	
Pseudonyme	X	X	(X)	X		X		
icône	X	X		X		X		
Titre du journal	X	X		X		X		
Type de compte	X		X	x		X		
Date de création	X		X	x			X	
Age, sexe, ville	X		X			X		
Site personnel en lien	X	X			X	X		
Contacts de messagerie	X				X	X		
Biographie	X		x	X		X		
Liste indexée de centres d'intérêt	X		X	X		X		
Date de la dernière mise à jour	X		X	x			X	
Nombre d'entrées	X		X	X			X	
Liste d'amis	X		x	X		X		
Amis en commun	X			X			X	
Communautés	X			X		X		
Nombre de commentaires reçus et envoyés	X		X	X			X	
Mise en page		X	X	X		X		
Page de publication personnelle		X		X		X		
Calendriers		X	X	X			X	
Posts datés		X	(X)	X		X		
Datation des posts		X	(X)	X		(X)		X
Page des favoris syndiqués		X		X			X	
Commentaires envoyés		X	X	X		X		

Figure 79 Classification des éléments de la représentation de soi dans *Livejournal*.

Niveau diégétique (localisation dans l'histoire)

L'identification est le procès par lequel l'utilisateur devient membre de la communauté, tandis que l'identité consiste en la manière dont le sujet se singularise par ses manifestations comme individu.

Intériorité et extériorité (localisation dans l'espace)

La représentation de soi dans Livejournal se constitue d'une partie publique et du back-office, contenant des informations privées²⁸². La partie publique contient deux volets principaux, la page de profil et le journal. La page de profil effectue la médiation entre le soi du monde réel et le soi du journal ; le journal contient les informations qui participent à la construction de la représentation de l'univers diégétique.

L'identité personnelle

L'identité personnelle est attachée au vécu quotidien. La fiction identitaire qui la *produit* fait intervenir les éléments vécus depuis la naissance du sujet, parmi lesquels les expériences identitaires virtuelles.

L'identité diégétique

L'identité diégétique est l'identité du personnage. Elle prend la forme, par exemple, du pseudonyme et de l'icone, qui représentent l'utilisateur dans les espaces de syndication²⁸³ des blogs qui l'ont placé en favori. Nous avons déjà attiré l'attention sur le fait que nous considérons les posts des blogs comme des possessifs plus que comme des descriptifs.

Les identifiants techniques (les embrayeurs locatifs)

Les identifiants (IP, adresse e-mail) sont les points de passage entre le monde réel et le monde diégétique. Ils donnent des informations technique sur l'ordinateur ou l'utilisateur propres à l'identifier IRL. Information unique au sein d'une même communauté, l'identifiant ne peut être utilisé par deux membres²⁸⁴, le mot de passe est une donnée confidentielle.

La difficulté survenant lors de la tentative de classification des signes du point de vue des identités est leur intrication. Univers diégétique et monde réel sont étroitement liés par le type de compte, la date de création du journal, les mises à jour ou encore, dans une

²⁸² Nous détaillons les éléments de la partie publique dans la mesure où ce sont eux qui jouent un rôle dans l'intersubjectivité et la dynamique communautaire.

²⁸³ On parle en général de "syndication de contenu" pour désigner la possibilité de publier sur un site Web de façon automatisée du contenu provenant d'un autre site Web.

²⁸⁴ Il est unique à la différence du pseudonyme, que l'utilisateur est libre de changer sans être contraint de changer de compte.

moindre mesure, les centres d'intérêt. Il est difficile d'apprécier la segmentation de la représentation, néanmoins elle révèle quels sont les signes qui, proches du réel, peuvent donner la mesure de l'implication personnelle de l'auteur et de son immersion personnelle en le soi de la représentation.

La figure ci-dessus montre que des informations relevant explicitement de l'identité personnelle apparaissent sur la page de profil (âge, sexe, ville). Plus indirectement, la date de dernière mise à jour ou encore la datation des *posts* dans la partie journal ne fait pas nécessairement sens dans la diégèse. Elles sont des signes extra-diégétiques, indices des moments de l'actualisation.

1.3 Réflexivité et specularité

Spécularité du lecteur

Les informations envoyées par les autres utilisateurs, appelés *posts* ou *commentaires*, font partie de la représentation de l'interlocuteur (le favori dans le blog duquel ils sont syndiqués). L'utilisateur peut choisir d'en recevoir du tout venant, de ses amis seulement ou refuser tout commentaire, gérant ainsi finement la *porosité* de sa représentation.

Le niveau de confidentialité des *posts* publiés est paramétrable. « Publics », les *posts* sont visibles pour tous, « semi-privés » par les favoris uniquement, et lorsqu'ils sont « privés », seul l'auteur, administrateur du blog, peut les consulter. Ainsi, un journal publié intégralement en mode semi-privé ou privé est inaccessible à l'utilisateur lambda sans qu'il puisse toutefois être certain que le diariste soit inactif. Cette ambiguïté dessine une forme d'intimité de la représentation. En réservant des données personnelles à un nombre limité d'internautes, l'usager sculpte les contours de la structure sociale de son identité diégétique.

Spécularité du système

Un certain nombre d'informations disponibles sont produites automatiquement par le système et qu'elles manifestaient indirectement l'identité de l'utilisateur, tant personnelle que diégétique.

Lors de son inscription, le diariste renseigne des champs dont le contenu, partiellement affiché dans l'espace public de la représentation, est déclaratif. Les deux dernières

colonnes de la figure 1 révèlent qu'en outre, près d'un tiers des éléments disponibles sont calculés par le système. Sur les 7 éléments calculés, 3 sont relatifs à l'implication en termes de fréquence (nombre d'entrées, de commentaires, calendriers) et de proximité temporelle au moment de la consultation (date de la dernière mise à jour), 2 sont relatifs à l'implication communautaire en terme d'expression des affinités (les blogs favoris sont automatiquement syndiqués dans la zone dédiée) et de réciprocité (noms des favoris ayant également placé l'utilisateur en favori) et enfin, la datation des *posts*, qui manifeste le moment où l'utilisateur, comme personne, est connecté, n'est pas modifiable ni suppressible.

Certains de ces signes ne peuvent être modifiés (numéro de compte, date de création), tandis que la plupart peuvent être contrôlés indirectement par l'utilisateur. Du point de vue ergonomique, le calcul et l'affichage des ces informations par le système sont des indicateurs commodes qui renseignent rapidement le lecteur sur l'actualité de sa lecture et l'aura relationnelle de son auteur. De ce désir de lire des pages les plus fraîchement écrites naît la nécessité pour soi-même de répondre à ses propres attentes. Mettre à jour fréquemment son blog, ajouter les blogs lus à la liste des favoris, poster des commentaires sont les moyens d'influer sur ces signes, faussement involontaires, de la fréquence, de la proximité temporelle au moment de la consultation et de l'implication communautaire.

Lire et être lu pour exister

Les diaristes peuvent faire connaissance en consultant les favoris de leurs favoris, en consultant les profils qui partagent les mêmes centres d'intérêt et en postant des commentaires.

Les moteurs et techniques de recherche sont une autre façon de découvrir des membres. Les expérimenter n'est pas seulement apprendre à saisir les bons critères pour trouver un interlocuteur mais aussi savoir comment on est trouvé : ce double aspect nécessite un double examen. Cette quête des règles sous-jacentes à la conception des services n'est pas spécifique au blog. Une utilisatrice de *Meetic* (F, 38 ans) explique qu'elle pratiquera ce service jusqu'à ce qu'elle ait compris son fonctionnement, la « leçon » qui le sous-tend.

Les recherches disponibles avec un compte gratuit sont la recherche aléatoire et par centre d'intérêt. Les fonctionnalités avancées donnent accès à un moteur de recherche multicritères.

- La recherche aléatoire permet de découvrir un nouveau blog d'un simple clic, mais son principal inconvénient est que la pertinence de la mise en relation est indéterminée.
 - La recherche par centre d'intérêt est accessible soit en cliquant sur l'onglet de recherche correspondant dans le menu, soit par le profil utilisateur (en cliquant sur un de ses centres d'intérêt). Les résultats se présentent sous forme d'une liste d'utilisateurs possédant un centre d'intérêt commun. Pour être mieux référencés, les membres rentrent plus d'une cinquantaine de mots-clés. Cette fonctionnalité a pour principal inconvénient d'être l'objet de détournements qui rendent sa pertinence superficielle, comme le copier coller des listes d'autres utilisateurs. Un autre inconvénient est qu'elle ne prend en compte qu'un seul centre d'intérêt à la fois, et qu'il n'est pas possible de classer les résultats par ordre de pertinence, en mettant en valeur les utilisateurs qui ont le plus d'affinités.
 - Le moteur de recherche multicritère croise localisation géographique (pays, état, ville²⁸⁵), date ou période de la mise à jour, âge, centres d'intérêt, amis communs. Ces informations, qui relèvent de l'identité personnelle (Cf. figure 1), sont proches de celles qui sont délivrées dans les sites de rencontre ou les outils communautaires comme ICQ²⁸⁶, à cette différence près qu'elles ne font pas intervenir le critère physique²⁸⁷. Malgré cela, les fonctionnalités de recherche avancées semblent valoriser l'identité personnelle au détriment de l'identité diégétique.
- L'insuffisance des recherches disponibles parmi les fonctionnalités basiques de Livejournal valorise l'offre avancée²⁸⁸, qui se révèle finalement décevante pour l'utilisateur qui chercherait à découvrir des diaristes avec lesquels il partage des affinités relevant de la diégèse.

²⁸⁵ La localisation géographique est fixe là où un moblog pourrait proposer une géolocalisation. La recherche par région permet d'accéder aux blogs via une carte des Etats Unis (par état) et une liste de pays. La moitié des utilisateurs sont en effet américains. Les autres pays les plus représentés sont le Canada (200 000 comptes), l'Angleterre (163 000) et l'URSS (127 000). La France rassemble 2500 utilisateurs. Même s'il existe une véritable communauté francophone liée par les favoris, la plupart des journaux sont anglophones. De nombreux francophones rédigent leur journal en anglais ou dans les deux langues.

²⁸⁶ ICQ est une messagerie instantanée avec des fonctionnalités (moteurs de recherche) et des services communautaires (jeux).

²⁸⁷ Ceci dit, beaucoup d'utilisateurs utilisent une photo d'identité comme icône.

²⁸⁸ 98,4 % des utilisateurs ont un compte gratuit et ne bénéficient donc pas des fonctionnalités avancées. Cependant, il est intéressant d'observer comment le logiciel construit l'identité numérique de ses membres et dispense les avantages dans les comptes payants.

L'utilisateur placé en favori en est informé par la liste correspondante du panneau de profil qui figure également dans une rubrique du back-office. Mettre quelqu'un en favori est une forme de reconnaissance qui manifeste que le blog en question est apprécié et lu ; cette marque de reconnaissance peut impliquer une attention en retour. Poster des commentaires est une autre façon de diffuser sa représentation personnelle et de l'étayer dans un contexte de dialogue et d'échange.

A côté des moteurs de recherche peu appropriés, les fonctionnalités communautaires restent encore les plus pertinentes pour trouver un interlocuteur. Cette soumission de la visibilité à l'inscription de soi comme favori dans les listes des autres diaristes pose un dilemme entre le désir d'intimité et le désir d'être lu. Cette appréhension du dévoilement de soi peut être franchie par l'adoption de la stratégie d'automédiation comme un jeu (H, 37 ans). Cette stratégie consisterait à poster des commentaires pour séduire et être visible, attirer le lecteur sur sa page et peut-être bénéficier de sa sympathie et de sa reconnaissance par l'inscription. Comme l'exprime ce diariste (H, 37 ans), usager assidu de tout type d'outil de communication par ordinateur depuis 15 ans et pratiquant le blog français de 20six depuis 6 mois, cette stratégie de l'intersubjectivité n'est pas sentie comme étant utilitariste. Il lit avec plaisir ses blogs favoris et les marques de reconnaissance qu'il dispense sous forme de bonbons²⁸⁹ sont sincères²⁹⁰.

Livejournal ne propose ni de statistiques en page d'accueil incitant à obtenir le plus de récompenses (*20six*), ni de système de navigation efficace qui permette aux membres de se connaître autrement qu'en explorant les réseaux de favoris et en jouant le jeu de la syndication et de la publication de commentaires. L'examen du logiciel révèle que les détournements sont accessibles, aisés et ludiques. Au delà du développement d'une stratégie d'automédiation reposant sur une maîtrise active des fonctionnalités, la pratique disciplinée et prolongée du blog conduit à se poser la question des motivations du lecteur. Parmi les solutions trouvées par les personnes interrogées, le motif de la sincérité est

²⁸⁹ *Vingtsix* intègre à ses fonctionnalités communautaires les « bonbons ». Chaque utilisateur reçoit chaque jour du système 5 bonbons qu'il peut dispenser à qui bon lui semble, même à lui-même. Sur la page d'accueil du service correspond un classement des utilisateurs qui en ont reçu le plus.

²⁹⁰ Cet utilisateur avoue qu'il a trouvé un autre moyen de tricher, en se donnant à lui-même tous ses bonbons dès la mise à zéro des statistiques de la page d'accueil. Ainsi promu pendant quelques minutes au premier rang des utilisateurs ayant le plus de bonbons, il bénéficie d'une forte visibilité et agrandit très nettement son lectorat. Cependant, la procédure révélant un machiavélisme bien peu compatible avec l'esprit officiel du service, il se garde de l'appliquer trop souvent de crainte d'être mal jugé par ses lecteurs.

récurrent [Boyd 2005]. Sincérité avec soi-même, sincérité avec l'autre font des blogs des espaces intimes où des représentations se mêlent dans la confiance, où la réciprocité des liens traduit une bienveillance partagée.

1.4 Visualisation et construction

Le module *Touchgraph* (cf. figure suivante) présente un champ de saisie textuel. Seuls les pseudos d'utilisateurs peuvent y être rentrés, non les centres d'intérêt. Des relations un-à-plusieurs et plusieurs-à-un peuvent être représentées simultanément. Un nombre paramétrable de liens peut entrer ou sortir de chaque nœud. En cliquant sur l'icone d'un utilisateur, une fenêtre de navigateur s'ouvre et affiche sa feuille de profil ; en cliquant sur un centre d'intérêt, le navigateur affiche tous les utilisateurs qui le partagent parmi ceux dont la représentation a été préalablement déployée.

Touchgraph semble *a priori* d'un intérêt limité dans la dynamique communautaire car il passe sous silence la plupart des informations ayant pour fonction la mise en relation au bénéfice de considérations statistiques comme le filtrage des centres d'intérêts les plus fréquents. Son point fort réside en ce qu'il est une conversion graphique et manipulable de listes que la surabondance rend difficilement consultables dans les pages de profil textuelles. Il ne parvient cependant pas à relever le pari de la simplification. Les items apparaissent initialement superposés. La signification d'un tel graphe dépend d'un arrangement spatial pertinent, or le système de coordonnées planaires n'a pas de signification. L'utilisateur en dénoue les nœuds et les organise. Un clic sur un centre d'intérêt le lie à ses autres occurrences²⁹¹.

Les *défaillances* du logiciel libèreraient l'initiative et la créativité. Comme il le ferait dans un logiciel de *mindmapping*, l'usager organise les centres d'intérêt et les liens sociaux, donnant lui-même une signification à cette spatialisation. Il prend ainsi conscience des relations entre des éléments auparavant dissociés dans la linéarité sans motif des longues listes de *Livejournal*. Cette mise en forme manuelle peut avoir une réelle plus-value pour le développement de la conscience de soi et de l'autre.

²⁹¹ Par contre, si un centre d'intérêt est commun à un utilisateur et à des utilisateurs représentés en lien, il n'est pas mis en commun.

d'un narcissisme avide de reconnaissance [Allard 2003], le logiciel trace ses règles et délimite les usages en reflétant les personnes.

Par la création de pages personnelles et de blogs, l'individu serait amené à promouvoir une authenticité réflexive dans une prétention quasi-artistique [Allard 2003] soumise à un jugement réfléchissant. Les fonctionnalités communautaires de *Livejournal* donnent corps à ce jugement, soumettant la visibilité de soi à son évaluation par les favoris. La crainte d'être lu fait place au désir de s'exposer tout en restant dans une ombre rassurante [Cauquelin 2003]. La stratégie d'automédiation, déterminée par le logiciel, consisterait alors en une séduction de l'alter ego pour obtenir sa modeste approbation. Or la majorité des diaristes n'ont pas conscience de raconter une histoire et considèrent leur blog comme l'expression même de leur personnalité. La recherche de l'approbation pourrait paraître risquée.

La majeure partie des diaristes interrogés créent des blogs, y écrivent régulièrement et en changent. Ce changement s'accompagne parfois d'une mutation de l'identité visuelle et diégétique, comme si patiemment, à tâtons, ils tentaient de se détacher du déterminisme identitaire de la permanence pour recommencer à se déployer légèrement plus loin, se rapprochant peu à peu d'une vérité de soi-même encore fragile que seuls ces petits mondes pourraient accueillir.

2. *Immersion et métaphore de l'intériorité*

Cette recherche envisage l'agencement des signes qui représentent l'utilisateur comme métaphore de l'intériorité, à l'origine d'un mécanisme immersif de rapprochement entre le joueur et le personnage par l'effort cognitif d'identification.

Les notions de métaphore et de Moi-peau, qui proposent des lectures de la structuration du Soi, sont mises en perspectives avec le dispositif de représentation de soi dans les premières minutes du *Silent Hill 4* (Konami).

Ce travail vise à ouvrir des pistes de réflexion sur les procédés stylistiques d'utilisation de la métaphore de l'intériorité.

Miroir de l'âme, descente du ciel (trad. skt. : *avatara*), la représentation de l'utilisateur est bien plus qu'un simple procédé de substitution technique du Soi de l'utilisateur au Soi de l'écran. Le joueur manipule des objets dans le monde du logiciel et l'interface propose un cadre d'expression et d'interprétation des signes graphiques, visuels et sonores qui manifestent son interaction avec les objets du monde et en cela le représentent.

Nous nous demanderons en quoi cet ensemble de signes participe de l'immersion du joueur en le jeu : l'hypothèse principale étudiée ici est qu'il suggère une métaphore de l'intériorité à l'origine d'un mécanisme immersif de rapprochement entre le joueur et le personnage par l'effort cognitif d'identification. La question que nous allons examiner est de savoir comment l'expérience du héros s'associe à l'expérience du joueur par le jeu des métaphores de l'intériorité. Une part de la dynamique immersive consisterait en un transfert du Soi du joueur au Soi de l'interface par la métaphore du schéma corporel et du Moi-peau (Anzieu). Le questionnement est appliqué au cas de figure proposé par le dispositif de représentation de soi dans les premières minutes du jeu *Silent Hill 4* (Konami).

Dans une première partie, nous ferons état de la construction de la recherche : après avoir présenté les méthodes et biais méthodologiques à éviter, décrit l'interface et résumé les deux premières séquences de *Silent Hill 4* afin de dresser une ébauche du terrain d'étude, nous rendrons compte des entretiens exploratoires menés dans une perspective pragmatique étendue²⁹².

²⁹² C'est à dire consistant en une analyse de l'interface complétée par des entretiens de joueurs. Cf. *Programme de recherche*.

Dans une seconde partie, après avoir exposé les notions sémiotique, cognitive et psychanalytique de métaphore qui ont participé de l'élaboration de l'outil stylistique d'analyse, nous approfondissons les métaphores de l'intériorité (métaphore de la chambre, du cordon ombilical et du Moi-Peau) inventoriées et concluons sur la façon dont elles forment et construisent un environnement sémio-cognitif et sensorimoteur propre à stimuler l'immersion.

2.1 Construction de la recherche

La méthode a dû répondre à la difficulté de traiter un sujet par définition intime, celui de l'intériorité, par l'analyse d'un objet paradigmatique, un logiciel de jeu vidéo hors ligne. Le jeu vidéo du genre aventure se caractérise traditionnellement par la linéarité du scénario, dont la progression est assurée principalement par la résolution d'énigmes liées à l'histoire : comment peut-on concevoir une expérience personnelle dans un scénario dont on pourrait penser *a priori* qu'il est impersonnel ? Pour répondre à cette question en vogue et en droite ligne du marketing actuel, les éditeurs et développeur de jeux aventure, comme *Silent Hill 4*, proposent plusieurs fins possibles (ici : quatre), mais est-ce bien en la fin que réside la personnalisation de l'expérience ?

L'étude de l'intériorité dans *Silent Hill* n'est pas innocente et ne pourrait être menée de la même manière dans n'importe quel autre jeu : celui-ci, du point de vue des joueurs, possède une dimension immersive toute particulière. Les sentiments de peur, d'angoisse, ne se limitent pas aux situations de l'histoire mais déclenchent parfois des projections personnelles qui accroissent encore le potentiel projectif de l'interface. Comment étudier ce phénomène si intime et si subtil avec les outils si pragmatiques (cette fois au sens commun) de la recherche sémiotique, sans dériver dans des spéculations psychanalytiques ? Optant pour une méthode composite faite d'entretiens et d'observation, nous avons pris pour thème d'analyse les concepts psychanalytiques de métaphore, de schéma corporel et de Moi-peau²⁹³.

²⁹³ Une autre piste est suggérée par la psychologie cognitive et les neurosciences sur le sentiment de soi tel qu'il est théorisé par Damasio. Décomposé en plusieurs éléments tels que le Soi-central et le Soi autobiographique, il nous a semblé présenter des analogies intéressantes avec la représentation de l'utilisateur. Nous avons, ailleurs, examiné cette possibilité de transposition en prolongeant l'analyse de la représentation de l'utilisateur dans le logiciel *Livejournal*.

Dans une première partie sont évoquées les méthodes de recueil et d'analyse des données, consistant en une double approche d'analyse systémique et d'entretiens qualitatifs exploratoires présentés plus précisément dans les deux parties suivantes. La seconde partie est une description pragmatique des contrôles²⁹⁴, de l'interface utilisateur, et des deux premières séquences étudiées. La troisième partie rapporte quelques anecdotes de joueurs montrant l'intrication de l'expérience personnelle et de l'expérience de jeu, de sorte à poser les fondements du questionnement et de la construction de la recherche.

Silent Hill 4 est un jeu d'aventure hors ligne jouable par un joueur seul. Il relève du genre dit de *Survival Horror* (dont font partie les jeux *Resident Evil*, *Alone in the Dark*, *Project Zero*). La série des *Silent Hill* a la particularité d'être très cinématographique, de par la qualité du scénario, de la réalisation du graphisme et des références artistiques et littéraires.

Œuvre du designer sonore Akira Yamaoka et du game designer Masashi Tsuboyama, *Silent-Hill 4 : The Room*, sorti en France fin 2004, met en scène Henry Townsend enfermé depuis cinq jours dans sa chambre. Sa voisine Eileen Galvin et le concierge de l'immeuble se demandent s'il n'a pas disparu. L'objectif du jeu est donc de comprendre pourquoi Henry est enfermé et de le délivrer. Cet objectif, en soi assez classique, prend ici une dimension réflexive originale : quelqu'un a enfermé Henry de l'intérieur de son propre appartement dans lequel il est seul. L'hypothèse selon laquelle il serait son propre bourreau se dévoile dès les premières minutes de jeu et fait résonner le thème romantique de l'*héautontimorouménos* : Henry serait-il pour lui-même « la plaie et le couteau »²⁹⁵, « le soufflet et la joue », « les membres et la roue », « et la victime et le bourreau » ? Dès la scène d'exposition, le jeu s'ouvre sur un questionnement métaphysique qu'ourlent les métaphores de l'intériorité et du conflit psychique.

Pour étayer notre hypothèse, le recours à la notion rhétorique de métaphore a été approfondi par l'approche expérientialiste qui prend en compte l'expérience corporelle du monde dans la construction conceptuelle de sa représentation, de sorte à intégrer à l'analyse des images et des textes les opérations du geste et donc de l'interactivité, suivant

²⁹⁴ Les « contrôles » sont les fonctionnalités de déplacement, d'activation et plus généralement d'interactivité, disponibles depuis la manette de jeu et éventuellement depuis l'interface utilisateur.

²⁹⁵ Charles Baudelaire, *Les fleurs du mal*, l'*héautontimorouménos*. (en grec, ce terme signifie « celui qui se punit lui-même »)

dans cette perspective notamment les travaux de Daniel Peraya qui appréhende le dispositif hypermédiatique comme métaphore de l'espace [Peraya 1999 : 10-11].

L'utilisation de travaux ne portant pas sur l'objet technologique, comme l'approche psychosociale de la métaphore sensori-motrice ou encore du schéma corporel en psychomotricité que nous développerons plus loin dans l'état de la recherche sur la métaphore, pose la question de l'adaptation d'une réflexion à un objet et à un contexte différents. Les penseurs et chercheurs qui semblent privilégiés dans ce mouvement de translation proposent ainsi des concepts propres à faire l'objet d'une métaphore de l'abstrait vers le concret. Ainsi, prenons l'exemple de Winnicott.

Pour Winnicott, « l'espace potentiel » est un espace intermédiaire entre la réalité psychique interne et le principe de réalité externe, où subjectivité et objectivité se confondent. Selon certains chercheurs, Internet serait investi comme espace potentiel qui permettrait à l'individu de reconstruire la réalité par l'expérimentation d'une illusion qui aurait ici la forme du virtuel.

« La seule condition pour que cet espace soit réellement transitionnel est qu'il le soit aussi dans le temps. » [Jauréguiberry 2000 :149].

Espace transitionnel et espace de la représentation en ligne peuvent certes être appréhendés comme comportant un certain nombre d'analogies conceptuelles, de sorte que les recherches de Winnicott sur le premier puissent aider à analyser le second.

En revanche, l'inconvénient de ces pratiques comparatistes est qu'elles tendent à ne développer qu'une dimension envisageable de l'objet technologique, sans évoquer les points qui en relativisent la portée : l'espace de représentation en ligne est concret et ne relève du psychisme que par métaphore et de l'imaginaire que par la construction de la signification.

Le problème posé par ces comparaisons du technique et du psychanalytique est soulevé par Béguin [Béguin 2004] concernant la comparaison que fait Hutchins (1996) du cockpit d'un avion avec l'espace intérieur de représentation d'un sujet : comment prendre pour point d'appui d'un raisonnement scientifique une analogie entre un dispositif technique (le cockpit, l'interface utilisateur) et le psychisme ?

Le vocable « virtuel » a pu conduire à cet égard à légitimer un certain nombre de ces associations, notamment en psychanalyse, discipline dont les métaphores de miroir et les

figures mythologiques renvoient aux profondeurs de l'inconscient collectif et peuvent de ce fait facilement être transférées aux dispositifs hypermédiatiques. Précisément, si l'expression « schéma corporel » désigne l'association entre le corps et l'image du corps motivée par le geste, l'expression « Moi-peau » exprime une métaphore entre le corps et le psychisme motivée par le schéma corporel tout en étant elle-même stylistiquement une métaphore.

En plein cœur de cette mise en abyme terminologique, cette recherche ne vise pas à affirmer la similarité ou la coïncidence du Moi-Peau et de la représentation de l'utilisateur, mais à trouver en l'un et en l'autre les motifs de la métaphore en recourant à une tierce méthode, la sémiotique.

La méthode a consisté à analyser systématiquement les signes audioscriptovisuels et interactifs délivrés par l'interface. Or Jean Clément [Clément 1995] souligne que, «appliqué à l'hypertexte, le concept de métaphore permet de rendre compte du fait que tel fragment se prête à plusieurs lectures en fonction des parcours dans lesquels il s'inscrit », signalant là « une des caractéristiques fortes de l'hypertexte par rapport au texte ». Cette tentative de prise intellectuelle sur la structure sémiotique du jeu à laquelle nous avons cédé est-elle, de ce point de vue, légitime ?

La question se pose davantage encore lorsque l'on embrasse le point de vue du joueur, non plus idéal, comme celui que nous avons considéré ici, mais du joueur banal. Jean-Marie Klinkenberg distingue cinq réactions [1996 : 270] à l'écart allotopique [1996 : 263] manifesté ici par la série des métaphores de l'intériorité : la non-conscience, l'affirmation qu'il y a erreur, la production d'un sens rhétorique, la conventionnalisation, et enfin le refus d'interpréter.

Les entretiens exploratoires ont montré que les références internes à la série des *Silent Hill* étaient très sensibles chez les joueurs et que le décalage était perçu à la fois comme une originalité et un obstacle à la jouabilité, la séquence de sauvegarde étant trop longue. Si l'originalité globale du jeu est sentie comme gage de réussite, elle n'est pas sentie comme étant la principale qualité artistique du jeu, consistant plutôt en la qualité graphique (image, fluidité et réalisme des animations) et sonore.

Adoptant un point de vue réflexif, l'analyse du dispositif ludique interactif est confrontée à l'insoutenable légèreté du dispositif cognitif humain en situation de divertissement. Plus encore que l'esthétique des œuvres interactives, qui peut s'adresser au même public que

les œuvres elles-mêmes, une esthétique du jeu vidéo doit assumer le fait que le contexte de réception d'un jeu vidéo coïncide rarement avec un contexte d'effort intellectuel et de prise de distance.

En conclusion, la méthode a mêlé observation participante et analyse des signes de l'interface. L'étude du mécanisme immersif de la métaphore de l'intériorité a été stimulée par une expérience personnelle de jeu coïncidant avec des témoignages de joueurs recueillis dans les forums de jeu vidéo et dans des entretiens (entretiens exploratoires ouverts sur les pratiques de présentation de soi à distance), qui ont permis d'effectuer une première exploration pragmatique étendue du terrain de *Silent Hill 4*.

Les entretiens ont répondu positivement à la question de savoir si le jeu pouvait favoriser la projection de souvenirs personnels et donc l'investissement psychique et se sont limités à cette réponse.

L'analyse documentaire pragmatique, méthode prépondérante, a consisté à relever dans les deux premières séquences de jeu, toutes deux se déroulant dans l'appartement, jusqu'au moment de la sortie dans le monde du métro, la disposition spatiale des pièces, leurs caractéristiques graphiques (textures), les souvenirs exprimés par le personnage à l'activation de chaque objet de l'appartement, afin d'examiner l'émergence des souvenirs d'Henry, dans une démarche systématique ne tenant pas compte des variations de parcours de joueurs.

Il a semblé vain dans ce cas de figure d'effectuer des observations de joueurs puisque l'étude porte sur le dispositif tel qu'il est conçu par les concepteurs et tel qu'un « joueur idéal » pourrait le consulter : en cela ce travail s'inscrit davantage dans une approche esthétique que dans une approche culturelle ou sociologique.

2.2 Description sémiotique

Fonctionnalités de gestion²⁹⁶ et contrôles

L'interface de *Silent Hill 4* est celle d'un jeu aventure pour un joueur seul. Les fonctionnalités de gestion comprennent un inventaire contenant les objets possédés par le personnage, un carnet de bord rappelant les missions et une possibilité de sauvegarder le jeu à tout moment²⁹⁷.

Dans la plupart des jeux d'aventure ou d'action, ces éléments ne sont pas représentés dans le monde en trois dimensions mais sont disponibles depuis l'interface de gestion du joueur par des menus spécifiques désolidarisés de l'environnement du personnage. Dans *Silent Hill 3*, par exemple, Heather n'a pas d'endroit où elle puisse stocker ses armes. Le joueur les gère pour elle, il sélectionne l'arme. Une convention admet que le personnage puisse porter sur lui une trentaine d'objets et armes sans que ce bagage ne soit visible dans l'espace en trois dimensions, et que les lourdes liasses de documents qu'il trouve s'archivent automatiquement dans un espace invisible. Le personnage peut ainsi porter cinquante kilos de matériel tout en n'ayant sur lui que ses vêtements : la convention admet qu'ils soient contenus en l'interface de gestion. Il revient au joueur de gérer et choisir les objets que le personnage utilise, et qui dans ce cas apparaissent dans la main du personnage.

L'originalité de *Silent Hill 4* du point de vue de l'interface de gestion est premièrement que l'inventaire et le carnet de bord sont spatialisés dans l'environnement de jeu et non plus dans l'interface de gestion et secondement que le point de sauvegarde ne jalonne pas le parcours du joueur²⁹⁸ mais est située en un seul point vers lequel il doit constamment revenir. Plus encore, ces trois fonctionnalités de gestion du personnage ont ceci de particulier qu'elles sont situées dans un même lieu, l'appartement (cf. figure 1) :

²⁹⁶ Nous désignons ici par fonctionnalités de gestion celles qui permettent au joueur de gérer le personnage. Elles comportent en outre d'autres fonctionnalités de personnalisation du son, de la manette, et de sortie de jeu, que nous n'étudierons pas ici dans la mesure où elles ne sont pas liées directement à l'expérience du personnage.

²⁹⁷ D'autres jeux limitent le nombre de sauvegarde à l'obtention d'un objet : dans *Alone in the Dark*, autre jeu du genre *Survival horror*, c'est un médaillon.

²⁹⁸ L'espace de sauvegarde, dans les autres *Silent Hill*, n'est pas unique. Dans *Silent Hill 2* le joueur sauvegarde la partie en actionnant des puits qui jalonnent son parcours; le héros s'y penche, dit être pris d'un sourd mal de tête et l'interface de mémorisation apparaît, comportant les noms des différents points mémorisés. Régulièrement des puits sont disposés sur le chemin, de sorte à ce que la sauvegarde puisse s'effectuer en cours de route, sans que le joueur ne soit obligé de faire un détour.

l'inventaire est figuré par un coffre²⁹⁹ situé dans le salon, le carnet de bord par un cahier posé sur le bureau de la chambre d'Henry, la sauvegarde par un carnet rouge posé sur une table du salon. Décentrées de l'interface de gestion de l'utilisateur vers l'interface en trois dimensions du personnage comme le montre le schéma ci-dessus, elles opèrent une avancée du joueur dans l'espace narratif. Nous reviendrons sur les conséquences de cette décentration dans le chapitre 2.2, en évoquant la métaphore sensorimotrice qui associe Henry à la chambre 302.

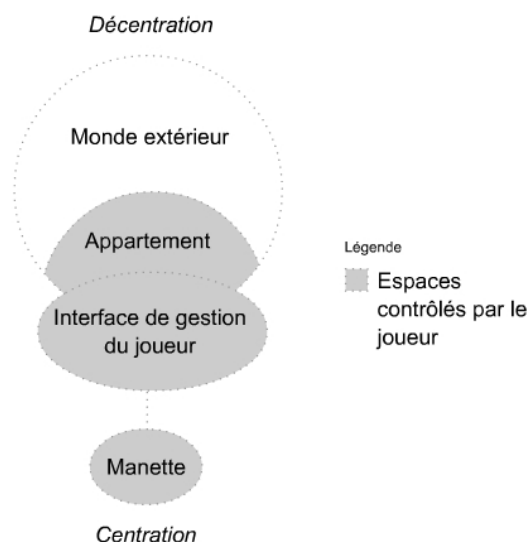


Figure 80 Décentration de l'interface de gestion

Les contrôles de déplacement par la manette sont semblables aux contrôles classiques du jeu aventure : action, déplacement, tir³⁰⁰ ou coup.

Le bouton action sert à activer les objets (saisir, utiliser) mais aussi à faire apparaître les pensées du personnage³⁰¹. Un œil indique quels sont les éléments que le joueur peut activer pour déclencher le souvenir. Par souci de ne pas alourdir le propos de précisions répétitives, pour exprimer l'apparition de ces informations sur l'interface suite à une

²⁹⁹ Cette originalité était déjà présente dans *Resident Evil : code Veronica*, jeu dans lequel, à un certain moment, le joueur a la possibilité de stocker ses objets dans un coffre. Cependant cette possibilité était limitée à une étape seulement du jeu et n'était pas associée aux autres fonctionnalités comme c'est le cas ici.

³⁰⁰ L'originalité est la possibilité de charger le coup pour lui donner plus de force.

³⁰¹ A la différence des autres personnages du jeu dont les interventions orales sont restituées par la bande son, Henry ne parle que très peu, et seulement dans les cinématiques : ses pensées sont rendues par du texte apparaissant en bas de l'écran, et l'utilisateur passe d'un paragraphe à l'autre avec le bouton action.

activation de la touche action par le joueur, nous emploierons un verbe d'énonciation ou de sentiment en prenant pour sujet le personnage.

Les fonctionnalités de gestion et de contrôle dans *Silent Hill 4* sont en décalage avec la norme de rigueur ; nous évoquerons dans le chapitre 1.2.3 que cette originalité peut être un obstacle à la jouabilité, non seulement parce qu'elle oblige le joueur à s'y habituer, mais aussi parce qu'elle entraîne un retour à répétitions dans le monde de l'appartement. Les fonctionnalités, spatialisées, ne sont une amélioration de l'ergonomie mais une distorsion porteuse de sens, en opérant la décentration du monde du joueur au monde du personnage.

Aperçu des deux premières séquences

Les deux premières séquences du jeu se déroulent dans l'appartement d'Henry Townsend. Elles sont séparées par le générique. Elles nécessitent une vingtaine de minutes de jeu si le joueur prend le temps d'explorer les lieux. Des joueurs ayant connaissance préalablement du scénario et des objets dont l'activation permet de déclencher la progression narrative explorent moins l'interface : la totalité de *Silent Hill 4* peut ainsi être jouée en une vingtaine d'heures.

Le bref descriptif suivant des deux premières séquences est d'une utilité comparable au résumé d'un texte. Il nous a semblé utile de le faire figurer dans cette étude pour faciliter la compréhension de l'explication, mais tout comme un résumé ne remplace pas la lecture d'un livre, il ne remplace pas la pratique effective du jeu qui seule peut délivrer tous les éléments nécessaires à sa pleine compréhension.



Figure 81 La porte d'entrée de l'appartement. On peut y lire "Don't go!!"

Henry Townshend se réveille un jour dans l'impossibilité de sortir de son appartement. Les murs, les objets, sont souillés et couverts d'une texture qui ressemble à

du sang. Les portes sont fermées, les fenêtres sont closes. L'eau est coupée ainsi que l'électricité. Henry se pose des questions sur ce qui lui est arrivé, il a très mal à la tête. Des nombreuses photographies et tableaux encadrés au mur, des meubles il ne reconnaît rien, comme si les objets avaient été remplacés ou déplacés. A la place de la télévision, il se souvient nébuleusement qu'il y avait un tourne-disque rouge. Ce sentiment d'étrangeté culmine lorsqu'il aperçoit, sur un mur du salon, une photographie qui le représente. « Qui est ce type ? » se dit-il. Il ne se reconnaît pas lui-même. La séquence prend fin au paroxysme de l'irrationnel. Une créature monstrueuse geint, sortant d'un mur, et vient s'échouer avec force fracas et hurlements à ses pieds. Ecran noir.



Figure 82 La cuisine dans la séquence 1 et dans la séquence 2

Le réveil d'Henry qui marque le début de la seconde séquence se présente comme un retour au réel : « Putain, quel rêve... ». Le joueur comprend que la scène précédente appartenait au monde du cauchemar, thème qui parcourt tout le jeu comme un leitmotiv dont l'insistance croît à la mesure de son mystère. L'appartement est le même, mais les souvenirs d'Henry sont nets et certaines images ont changé. « Il y a cinq jours, j'ai eu ce cauchemar pour la première fois, depuis je suis coincé dans ma piaule. Un type a même barricadé la porte de l'intérieur ». Qui est ce « type » qui a « barricadé la porte de l'intérieur » ? Il est pourtant seul et l'appartement est hermétiquement clos. Henry pénètre dans la salle de bains et découvre qu'un trou noir y a été pratiqué. Au bout d'un long tunnel étroit brille une lumière blanche vers laquelle il progresse en rampant. Le joueur doit avancer en maintenant la flèche avant enfoncée jusqu'à la sortie. Après une vingtaine de secondes de cet exercice, une cinématique le montre à la troisième personne assis sur un escalier roulant. Le personnage arrive dans « le monde du métro ». Ce passage du monde de l'appartement au monde extérieur marque la fin de la seconde séquence.

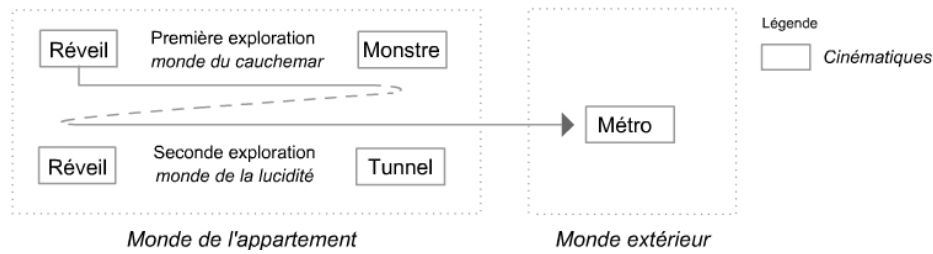


Figure 83 Cinématiques et phases d'exploration interactive

Ces deux séquences résumées sont jouables. Quatre cinématiques l'entrecoupent : celles du premier réveil d'Henry, celle du monstre, celle du second réveil et celle de la sortie du tunnel.

L'appartement 302

La chambre 302 est l'espace central du jeu, comme nous allons le démontrer tout au long de ce travail. Il comporte une chambre faisant face à la salle de bains, un couloir conduisant au salon, à la cuisine américaine, à la porte d'entrée et à la buanderie.

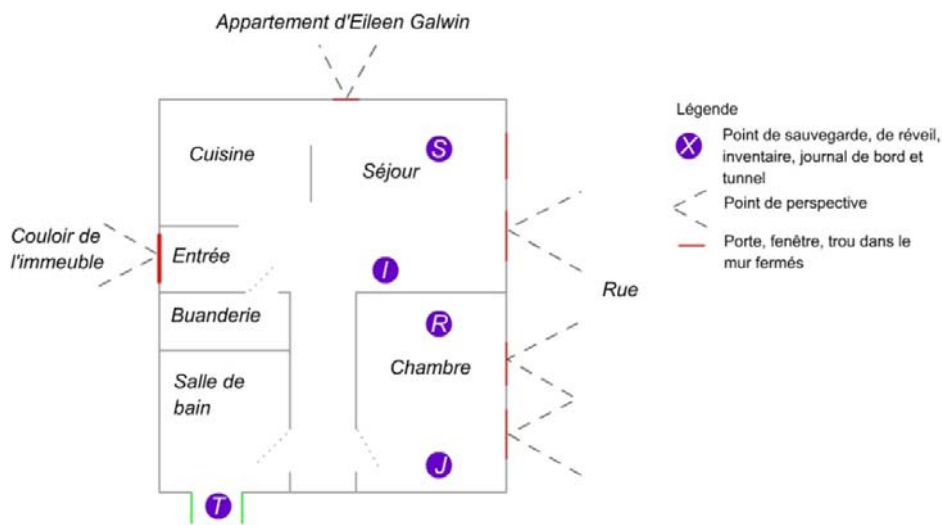


Figure 84 Plan de l'appartement d'Henry Townsend

Le joueur doit y revenir aussi souvent qu'il souhaite sauvegarder la partie. A chaque fois, le personnage entre dans le tunnel signalé par un cercle rouge dans le monde extérieur, se réveille dans son lit (point « R » sur le schéma ci-dessus), se lève, sort de la chambre, emprunte le couloir et active le livre rouge (« S ») sur la table du salon. Alors seulement apparaît l'interface de sauvegarde. Une fois la sauvegarde effectuée, le personnage

effectue le chemin inverse cette fois pour se rendre à la salle de bains ; il emprunte le tunnel (« T ») et réapparaît dans le monde qu'il avait quitté. Cette suite d'actions, répétitive, prend un temps conséquent, en moyenne trois minutes, alors qu'elle peut se réduire à quelques secondes dans un dispositif plus classique, au point que cette phase est ressentie par certains joueurs comme un obstacle à la jouabilité. La sauvegarde est rupture dans le rythme du jeu, elle ouvre une brèche dans laquelle se loge la signification.

2.3 Recueil exploratoire de témoignages

Souvent pratiqués dans une période de jeu courte et intense, les jeux de *survival horror* constituent une brèche d'une vingtaine d'heures dans le réel.

Les témoignages ont montré que ces périodes denses d'immersion favorisent l'investissement de sensations et souvenirs personnels.

Certains joueurs créent même les conditions pour favoriser la confusion entre jeu réalité et soignent l'installation spatiale du dispositif de jeu, en éteignant la lumière et montant le son, mais aussi en utilisant plusieurs haut-parleurs de sorte à améliorer leur perception sonore, ou encore en utilisant un vidéoprojecteur de sorte à accroître la présence de l'image, tout comme d'aucuns le font pour regarder un film d'épouvante. Les joueurs recherchent ainsi activement les sensations de peur et d'angoisse qui caractérisent le genre. L'intention de se faire peur déborde parfois sur le réel. Un joueur rapporte qu'ayant joué plusieurs heures à *Silent Hill 4*, il s'est endormi sur le canapé après avoir éteint la télévision. Agité de sombres cauchemars, son sommeil était parcouru des gémissements des créatures monstrueuses « perçus comme dans une semi-conscience ». Il « se rendormait aussitôt pour y échapper ». Tout à fait éveillé au petit matin après cette nuit inconfortable, il les entendait encore et crut perdre la tête. Inspectant la pièce, il s'aperçut que la télévision était certes éteinte, mais que la console était allumée. Le disque du jeu continuait à tourner : les gémissements n'étaient ni le fruit de son esprit malade ni d'un réel rongé par le cauchemar, mais produits par la bande-son qui persistait sans l'image. Il lui suffit d'éteindre la console pour retrouver la saine cohérence du réel.

De l'intrusion impromptue à son incursion sans motif technique, certains joueurs témoignent de la récurrence de lourds cauchemars très pénibles mélangeant des images du jeu et des souvenirs personnels difficiles.

Les concepteurs de *Silent Hill* jouent avec les images de la maladie mentale, de l'hallucination, en proposant des univers réels, qui, tout comme dans les deux premières séquences étudiées, une fois parcourus une première fois, sont revisités dans leur versant hallucinatoire, à la suite d'une crise du héros. L'espace est le même mais les pièces sont sanglantes, des monstres y geignent lamentablement et se tordent.

Tuer ces monstres un par un, en utilisant les armes les plus brutales devient pour certains une seconde mission, une expérience personnelle symbolique.

Le déplacement des monstres est très lent et leur « intelligence ³⁰² » en mode normal ou facile, réduite : une course bien orientée suffirait à échapper à leurs assauts. Une joueuse témoigne, qu'ignorant volontairement cette facilité dans *Silent Hill 3*, elle s'était surprise, au bout d'une dizaine d'heures de jeu, à prendre un plaisir savoureux à « massacrer toutes ces créatures, une par une, avec une masse moyenâgeuse massive au manche très long, très lourde, pour faire cesser ces gémissements insupportables », plutôt que d'utiliser un pistolet ou un katana, outils plus rapides et plus efficaces. Elle dit éprouver un soulagement voluptueux au son de la masse écrasant les corps, « comme si ces corps représentaient quelque chose de symbolique qu'il [lui] fallait éradiquer ». Pour un autre, « tuer devient la seule façon de garder la tête froide et d'avoir prise sur ce monde irrationnel ».



³⁰² Les ennemis ne possèdent en réalité pas d'intelligence artificielle, mais sont dotés de propriétés de détection du personnage dans un certain périmètre au-delà duquel ils restent immobiles ou suivent une trajectoire par défaut. Les joueurs, pour y échapper, n'ont qu'à éviter ce périmètre de détection. Les créatures ne suivent pas le personnage très longtemps dans la série *Silent Hill* sur Play station 2. Le niveau de difficulté réduit montre une volonté de la part de l'éditeur de mettre l'accent sur l'histoire (c'est à dire le scénario et les énigmes) : la dimension « action », représentée par les ennemis à tuer, est réduite.

Figure 85 Henry Townsend au premier plan assailli par le visage sa voisine Heileen Galwin sortant du corps du bâtiment et ennemi bicéphale qu'Henry doit combattre. Ces deux scènes sont extérieures à l'appartement.

En mode facile ou normal, le danger de mourir est réduit. Tuer devient un choix personnel. Le jeu d'épouvante se fait jeu de massacre par plaisir.

Assaillis d'indices de complots, de billets intimes et énigmatiques, faisant parfois allusion au passé du personnage ou à la sorcellerie, les joueurs ne maîtrisent pas le déroulement de l'histoire dont ils reçoivent les bribes sibyllines, avec un inconfortable sentiment de parataxe.

Les fragments d'histoire ne convergent que par l'effort de leur pensée pour donner une cohérence discursive rassurante à cet agrégat d'allusions mystérieuses, dont la dimension ésotérique et psychique est propre à stimuler l'interprétation³⁰³. Le plaisir intentionnel de se faire peur passe par l'implication personnelle, nécessaire à la compréhension de l'histoire. Les souvenirs propres se juxtaposent aux symboles inconnus.

Tout comme dans le théâtre antique, les joueurs connaissent l'histoire, savent qu'ils vont affronter, à la fin de chaque niveau et qu'ils le veulent ou non, un monstre terriblement difficile à combattre³⁰⁴. Ils savent de même que l'histoire est écrite avant qu'ils la jouent et qu'ils ne peuvent en modifier que la fin. Ils estiment parfois, comme nous venons de le voir, n'avoir d'autre choix que de s'engouffrer dans l'action de tuer vécue comme un soulagement, une prise sur leur destin. Le monde du jeu devient métaphorique de l'existence dans l'affrontement de ses propres peurs, métaphorique des mythes ancestraux dans la lutte contre le monstre pour sauver l'humanité.

³⁰³ Ou à laisser tout bonnement de côté le scénario, ce que plusieurs personnes interrogées ont avoué. Il est remarquable en effet que l'on ne trouve aucun résumé de l'histoire sur internet alors que les forums ou sites consacrés font foison... les résumés s'arrêtent généralement à l'intrigue exposée au début du jeu, suivie de l'énumération des armes disponibles.

³⁰⁴ C'est le « boss de fin de niveau », incontournable depuis les premiers jeux de plateforme.

Au centre de cette envolée identificatoire et mythique, on s'attendrait à ce que le héros incarne une image de soi en laquelle chacun pourrait se projeter. Or certains, témoignant en outre d'une plongée intestinale dans l'univers, déplorent en ce point précis la faible identification à Henry, jugé « insipide ».



Figure 86 Henry Townsend assis sur l'escalier roulant du métro (fin de la seconde séquence).

Si l'identification ne s'opère pas par le personnage, en quoi opère-t-elle ?

2.4 La métaphore

La métaphore est une notion complexe qui permet d'analyser les analogies opérées par le texte³⁰⁵.

Les métaphores de l'intériorité

En se désengageant de la perspective d'Henry Townsend, le personnage incarné à l'écran par le joueur, comme étant au centre de l'expérience immersive d'identification, tout en conservant l'hypothèse de la représentation de l'utilisateur comme angle de lecture de l'immersion, quels éléments pourraient opérer l'identification propre à stimuler l'implication personnelle observée chez les joueurs ?

Notre hypothèse est qu'elle procède par association métaphorique de l'interface au psychisme. Pour consolider les outils d'analyse stylistique et poursuivre les efforts théoriques effectués en sémiotique et études littéraires pour l'adapter aux corpus interactifs, nous avons rappelé les théories psychosociales de la métaphore sensorimotrice, qui peuvent être mises en lien avec les fonctionnalités d'interactivité et d'interaction avec l'environnement logiciel.

Après avoir défini la notion de métaphore utilisée dans une première partie, sont développées trois métaphores : celle qui associe Henry à la chambre 302, celle qui associe les passages (porte, tunnel) au cordon ombilical, et en dernier point celle qui associe l'appartement au Moi-Peau, cette peau pour la conscience décrite par Anzieu (1985).

La métaphore rhétorique

La métaphore est une figure de style qui, comme la comparaison, établit une analogie entre deux signifiés : un *comparé* (ou *thème*) et un *comparant* (ou *phore*). Cette analogie est motivée par une ou plusieurs qualités communes au comparant et au comparé, le *sème* (unité de signification) *commun*. Tandis que dans la comparaison, la relation d'analogie est explicite (« comme », « sembler »), dans la métaphore la relation est implicite.

Bernard Dupriez définit la métaphore comme « le plus élaboré des tropes, car le passage d'un sens à l'autre a lieu par une opération personnelle fondée sur une impression ou une

³⁰⁵ Au sens étymologique de tissus de signes, qui peuvent être aussi bien de nature textuelle (écriture) que visuelle ou sonore. Ici le texte est audioscriptovisuel (son, écriture et image) et sensorimoteur (interactivité).

interprétation et celle-ci demande à être trouvée sinon revécue par le lecteur. » [Dupriez, 1984 : 286]. Figure de style, « figure de pensée » [Bouverot 1969, 133], la métaphore a une dimension poétique³⁰⁶.

« Le trope, conformément à l'étymologie de son nom, a quelque chose de retors : il détourne du droit chemin l'énoncé qu'il investit, imposant à l'émetteur comme au récepteur un surplus de travail cognitif (...). » [Kerbrat-Orecchioni 1994, 59]

Le regard du lecteur s'aventure dans cet interstice ouvert en faisant effort pour se maintenir au bord par la pensée. La métaphore n'est pas seulement un procédé, mais reflète l'activité cognitive³⁰⁷ de construction de la signification.

La métaphore psychosociale

« Les métaphores dans le langage sont possibles précisément parce qu'il y a des métaphores dans le système conceptuel de chacun. » [Lakoff & Johnson : 16]

De la rhétorique aux perspectives cognitives et pragmatiques, le concept de métaphore conserve la relation analogique entre deux éléments que l'interprétation corrèle. De la métaphore littéraire à la métaphore visuelle ou spatiale, la modalité change, ainsi que la façon de faire expérience de cette association.

Dans une perspective expérientialiste, Lakoff et Johnson définissent la métaphore comme un processus au cours duquel les dimensions du concept émergent naturellement de l'expérience des limites du corps, des interactions avec les autres hommes et le monde. L'espace, investi par le geste, prendrait corps naturellement dans l'esprit. L'individu construit un modèle intériorisé de son environnement, des objets qu'il rencontre et des interactions qu'il développe avec ceux-ci. La terminologie expérientialiste employée pour parler de ces métaphores est domaine-source, (ou véhicule³⁰⁸) et domaine-cible.

³⁰⁶ « Pour que la connotation, c'est-à-dire la poésie apparaisse, il faut que Sé1 et Sé2 n'aient aucun élément commun. Alors, et alors seulement, en l'absence de toute analogie objective, surgit l'analogie subjective, le signifié émotionnel ou sens poétique [Cohen 1966, 205]

³⁰⁷ « Sémiotique et cognition sont étroitement liées : la structure sémiotique élémentaire reflète exactement notre activité de perception » [Klinkenberg, 1996, 78].

³⁰⁸ Katz (1989, 486) : (...) the interpretation of a metaphor involves the arousal of the meaning of one concept and mapping that meaning to a second concept. (...) to describe an object (the topic or target) in terms of another object (the vehicle or source).

« Le terme de métaphore conceptuelle (..) : des attributs appartenant à un certain domaine, qu'on appellera domaine-source, vont être transportés dans un autre domaine, appelé domaine-cible, dans le but de pouvoir conceptualiser ce domaine-cible, la compréhension métaphorique étant par nature conceptuelle » [Diller 1991 :210]

La source est l'objet qui stimule l'interprétation, tandis que la cible est le concept opéré :

« ce processus consiste, de manière simplifiée, à mettre en relation deux objets cognitifs d'une certaine manière. L'un alors appelé la 'source' de la métaphore, exprime un aspect de l'autre, qui devient la 'cible' de la métaphore » Ferrari (1997, 14).

La métaphore en sémiologie et en sémiopragmatique

Appliqué au cinéma par la sémiologie de l'audiovisuel (Christian Metz), le concept de métaphore prend un relief tout particulier dans le cadre du signe interactif comme geste mis en image. Les métaphores sont utilisées en conception d'interfaces pour inciter l'utilisateur à interpréter, comme la métaphore de l'assistant personnel [Rieder 2003 : 48, Collard 2003], la représentation anthropomorphique ou zoomorphique qui placerait l'utilisateur dans une stratégie d'interprétation de l'intentionnalité, du fait de la similitude de l'image qu'il se fait de lui-même et de l'image qu'il voit à l'écran, cette ressemblance opérant une relation associative de type métaphorique. Cette activité d'interprétation favoriserait l'immersion.

Les propriétés du dispositif hypermédiatique induisent une perception, une compréhension et une interprétation en termes d'espace [Pera 1999 : 10-11], distinguant médiation sensori-motrice et médiation sémiocognitive dans le processus de spatialisation.

La manipulation de la souris dessine deux types d'espace : l'espace tabulaire de l'écran et l'espace informationnel « qui à chaque “ clic ” amène l'information, la page-écran, à la surface de l'écran. » ³⁰⁹ ; un second processus consiste en des « métaphores structurales :

³⁰⁹ « Cette compréhension du dispositif en terme d'espace constitue d'une première forme de métaphore, un premier processus de métaphorisation. Car la métaphore n'est pas seulement une figure de rhétorique, un ornement littéraire ou stylistique. Plus fondamentalement, la métaphore est un mécanisme cognitif essentiel qui permet de comprendre une réalité dans les termes d'une autre et donc aussi d'interpréter un phénomène nouveau avec un cadre de référence cognitif déjà établi. »

celles-ci constituent un cadre cognitif d'interprétation et d'organisation topofonctionnel du dispositif³¹⁰».

Ces deux types de métaphores sont repris par Cécile Meyer, tout comme Daniel Peraya dans le cadre des sciences de l'éducation. Elle oppose métaphore de contenu et métaphore d'interface.

« Les métaphores d'interface, parfois aussi appelées métaphores d'interaction, sont les métaphores présentes dans le système informatique réalisé, au niveau de l'interface homme-machine. Elles permettent d'aider l'utilisateur à interagir avec le système. (...) Les métaphores d'interface, parfois aussi appelées métaphores d'interaction, sont les métaphores présentes dans le système informatique réalisé, au niveau de l'interface homme-machine. Elles permettent d'aider l'utilisateur à interagir avec le système. » [Meyer 2001 : 72]

La métaphore de l'intériorité : définition

Nous conserverons la terminologie de métaphore sensorimotrice et métaphore sémiocognitive employée par D. Peraya.

Nous entendons par métaphore sensorimotrice les métaphores qui sont perceptibles par une action du joueur et nécessitent donc l'usage de la manette pour actionner un objet présentant une fonctionnalité interactive, et par métaphore sémiocognitive les métaphores qui ne nécessitent pas l'usage de la manette pour être perçues (ce sont celles du cinéma).

La distinction que nous opérons ici n'est en réalité pas si nette, puisque la manette est nécessaire pour explorer le monde : tout objet ne peut y être perçu et interprété qu'avec son usage. Néanmoins la métaphore sensorimotrice a ceci de particulier qu'elle dépend davantage de l'expérience du joueur que la métaphore sémiocognitive, puisque si le joueur ne l'active pas (pour cela il doit trouver le point de déclenchement), il ne la perçoit pas, tandis que la métaphore visuelle, par exemple, reste perceptible par tout joueur dont l'écran affiche les signes, quand bien même ne les aurait-il pas interprétés comme signifiants. Symétriquement, la métaphore sensorimotrice se fonde sur une perception

³¹⁰ « Ces environnements se voient dès lors “ naturellement ” désignés par des métaphores qui toutes renvoient à un espace particulier : un campus virtuel, une classe virtuelle, une ville – College Town –, un grand hôtel – The palace –, etc. L'espace orienté initial prend alors la forme d'un espace particulier, connu, celle du campus, d'une ville, etc. [...] La métaphorisation de l'espace de travail fait adopter aux utilisateurs des comportements sociaux identiques à ceux qui sont requis dans l'environnement de référence. La métaphore sert donc à la fois de cadre cognitif d'interprétation mais aussi de modèle de comportement social et de résolution de tâches. » [Peraya 1999 : 12]

sémiocognitive des objets ainsi associés par la fonctionnalité interactive. Lorsque nous évoquons l'une et l'autre, il s'agit donc davantage de dominantes que d'exclusivité.

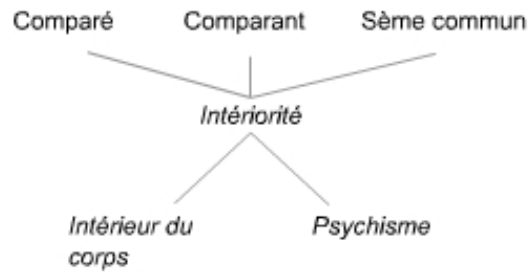


Figure 87 Définition de la métaphore de l'intériorité

La métaphore de l'intériorité, telle que cette expression est employée ici et qu'elle soit de l'un ou l'autre type évoqué ci-dessus, prend pour comparant ou comparé, un élément associé à l'intériorité. Plus précisément, nous entendons par intériorité d'une part l'espace interne du corps (la chair, le sang, les organes) et d'autre part l'espace psychique (l'hallucination, le rêve, le sentiment de soi, le conflit psychique).

Si nous connaissons bien la métaphore sémiocognitive de par sa similitude avec la figure rhétorique et sémiologique dans l'audiovisuel, la présence dans la seconde de l'interactivité reste mal définie. Une des questions méthodologiques qui reste à élucider est sa nature et sa qualité : son rôle s'arrête-t-il à l'embrayage du trope ou participe-t-il davantage de la construction du sens ? Plus précisément, et en limitant toujours le terrain d'analyse au corpus que nous avons délimité, on pourra se demander s'il présente différentes catégories d'interactivités ou de modalité d'embrayage.

Les métaphores indicielles de *Silent Hill*

Henry, l'immeuble et la chambre 302

Une métaphore sensorimotrice lie Henry à son appartement. Le fait que cette pièce soit mentionnée dans le titre (« The Room ») montre son importance : cette histoire est, plus que celle d'Henry, l'histoire de l'appartement dans lequel il est enfermé. Or une association se tisse dès la première séquence entre le personnage et l'espace de son incarcération.

Pour approfondir les enjeux sémiotiques de cette métaphore, examinons à présent l'économie de la chambre 302 montre que l'espace est investi par des décalages de

fonctionnalités qui tendent à faire coïncider les frontières entre personnage, joueur et espace, dans une forme de gestation. Bien qu'Henry y soit enfermé, certaines ouvertures constituent des brèches qui maintiennent toutefois une communication avec l'extérieur : comme le visage d'Henry il possède des yeux et des orifices. La façade pourrait être mise en correspondance avec son visage, la vue de la fenêtre avec sa vision du monde extérieur, et le tunnel, comme nous le développerons dans le sous-chapitre suivant, avec un cordon ombilical symbolique qui le lierait à ses conflits psychiques.



Figure 88 Le salon et la chambre

En commentaire de son portrait dans la première séquence, Henry se demande « qui est ce type ? » et ne se reconnaît pas. Le joueur qui le découvrirait uniquement par la pratique ne le reconnaîtrait pas non plus, étant donné que la caméra est en vision subjective : le joueur voit à travers les yeux d'Henry et ne perçoit pas son visage, tout comme Henry ne le perçoit pas alors qu'il observe cette photographie. Jusque là, aucun indice ne donne encore à penser qu'Henry soit « ce type » mais en réalité, le joueur a déjà eu l'occasion de voir maintes fois le portrait d'Henry, dans le livret du jeu, dans les copies d'écran disponibles sur internet, ou dans le jeu même s'il y joue pour une seconde fois³¹¹. Le décalage fait sens et met en relief le comparé, Henry. « Qui est ce type ? », cette question apparaît par cette figure comme un questionnement primordial.

Au second réveil, en place du portrait d'Henry figure une photographie de la façade. Le personnage commente : « C'est la façade de South Ashfield Heights. J'ai été immédiatement attiré par la façade extérieure de ce bâtiment et par la vue de la fenêtre. Quand je suis arrivé ici il y a deux ans, j'ai eu l'impression qu'une force m'attirait là ». L'édifice dans lequel Henry est enfermé n'est pas indifférent à Henry mais lui est

³¹¹ Certains joueurs jouent plusieurs fois le jeu, afin d'activer l'apparition de nouvelles armes ou de nouvelles cinématiques, procédé utilisé par les éditeurs pour rallonger la « durée de vie » du jeu.

intimement lié. Il entretient avec lui des liens très forts. Depuis qu'il y a emménagé, quelque chose s'est produit, source de sa perturbation. Henry n'est plus le même. Il a changé. Son existence s'est mêlée à celle de cette pièce.

Henry ne fait pas l'association dynamique entre le portrait et l'immeuble comme nous le faisons ici mais décrit le second et commence à recouvrer les souvenirs qui sont associés à sa vie quotidienne, en opposition à la première séquence marquée par l'oubli. Il peut encore voir de cette fenêtre dont la vue l'avait attiré. Il ne commente pas cette attirance comme il aurait pu le faire, puisqu'elle s'est avérée visiblement de mauvais augure (« putain, quel rêve »). Henry constate. Le joueur interprète.

Le portrait, qu'Henry n'associe pas à lui-même, demande un double effort cognitif de la part du joueur, qui se réalise en deux temps : dans un premier temps l'effort de reconnaissance de la ressemblance, que n'appuie aucun autre indice si ce n'est la mémoire du joueur, le visage du personnage manipulé étant invisible, puis dans un second temps l'association du portrait à la façade de l'immeuble qui signifie « cette personne (Henry) est en lien avec cet objet (l'immeuble) ». Le point commun de la localisation embraye une métaphore associant Henry à l'immeuble dans un appartement dans lequel il est enfermé. Cette « force » irrationnelle qui l'attirait là intensifie la portée de ce rapprochement qui prend une tournure emblématique. L'objet de sa quête est lui-même, il lui faut reconquérir sa forteresse intérieure.

Embrayeur		Comparé	Comparant	Sème commun
Activation	de l'image	Henry	Façade de l'immeuble	Mémoire biographique (souvenir/oubli)
	du texte	« Qui est ce type ? » Lui-même (qu'il ne reconnaît pas)	« une force m'attirait là » L'immeuble, son appartement	
		Monde du cauchemar (séquence 1)	Monde de la lucidité (Séquence 2)	

Figure 89 La métaphore de l'appartement

La métaphore du cordon ombilical

Dans la première séquence, Henri trouve sur la table du salon un album photo. En l'ouvrant il y découvre un texte aux résonances ésotériques dans lequel il est question d'un « cordon magique » à l'origine de la solitude : « Il était une fois une mère et un bébé reliés par un cordon magique... Puis un jour le cordon a été sectionné et la mère s'est endormie.

Le bébé est resté tout seul (...) ». Le passage dans le tunnel qui clôt la seconde séquence, embraye la métaphore sensorimotrice en motivant l'association au cordon ombilical filée tout au long du jeu : l'appartement se charge d'une portée symbolique et devient représentation de l'intériorité psychique du personnage.



Figure 90 L'entrée et la sortie du tunnel : Henry Townsend dans sa salle de bains, face au trou noir duquel il pourra accéder à un autre monde, celui du cauchemar (séquence 2) ; Henry devant l'entrée du tunnel qui le mène à la chambre (trou noir entouré de rouge)

A chaque fois qu'il emprunte le tunnel depuis le monde extérieur, Henri n'aboutit pas de l'autre côté du tunnel (c'est à dire dans la salle de bains comme le montre la figure ci-dessus), mais il se réveille dans sa chambre, allongé sur son lit, comme si chaque fois il se réveillait d'un autre rêve, et comme si chacune de ces expériences dans le monde extérieur poursuivait ainsi son cauchemar sans répit. Les souvenirs oubliés se ravivent. La mémoire s'approfondit, révélant au fur et à mesure de l'exploration plus de détails de l'histoire d'Henry. Des personnes s'associent aux objets auparavant inconnus. Parfois, des scènes cinématiques se déclenchent, marquant une étape de la narration. Des mots sont laissés, des objets changent, comme si la maladie avait parasité sa perception visuelle, sans que l'on sache lequel est le véritable objet. La chambre 302 n'est pas seulement une pièce séparée du monde extérieur. Elle change au rythme de ce que le personnage vit dans l'autre monde. Incertitude, confusion entre conscience, rêve et état hallucinatoire, le tunnel est un lieu de passage entre enfermement et ouverture.

Selon le billet trouvé dans l'album photo, la rupture du cordon aurait provoqué l'isolement d'Henry. Or, pour franchir le tunnel, long et à la paroi inégale comme un tube de chair, il doit arracher un tuyau d'alimentation qui en barre le passage et rompre ainsi symboliquement son isolement. Dès lors, ce tunnel-cordon sectionné associe la forclusion psychologique à la réclusion solipsiste qui réactive en chaîne la comparaison au cordon du

téléphone dont Henry s'aperçoit qu'il est lui aussi coupé, et la comparaison à la porte fermée. Le cordon ombilical, la porte d'entrée, le fil téléphonique, le tunnel ont pour point commun de permettre le passage d'un endroit à un autre. L'isotopie du passage se construit et devient signifiante au fur et à mesure de l'exploration de l'espace par le joueur. Le cordon ombilical étant pris comme comparant, les comparés se chargent de la dimension symbolique du passage qui sépare le monde utérin du monde dans lequel le bébé était englobé jusqu'à la rupture du cordon. Il délimite l'espace intra-utérin de l'espace extra-utérin.

Rupture intestine, mort de la mère, abandon prennent corps dans le réel par la réclusion et les divagations du souvenir. Le monde extérieur, accessible par le tunnel, est le lieu du combat et la seule issue envisageable. Plus qu'une opposition dichotomique entre intériorité et extériorité (que nous présentons cependant dans le tableau ci-dessous par simplification), on peut se demander si la métaphore du cordon ombilical ne pousserait pas à diviser encore l'espace extérieur. Ce qui est au delà du tunnel (élément associé le plus directement à la figure du cordon ombilical), donnerait accès, en filant la métaphore de l'espace extra-utérin divisé en un en-dedans de la mère et en un au-dehors, à l'univers maternel d'Henry dans lequel il doit vaincre les démons. Cette extension pour être étayée nécessiterait un approfondissement des séquences suivantes, ce qui n'est ici pas notre intention. Néanmoins, le monde extérieur ne reste qu'une issue provisoire tant que la porte n'est pas ouverte, ce que la fonctionnalité de sauvegarde rappelle avec insistance en contraignant le joueur à venir et revenir dans son appartement, s'y réveillant à chaque fois qu'il veut *sauver sa vie*. Le combat ne fait que commencer. La liberté est encore retenue par le carcan de son esprit.

La métaphore du Moi-Peau

L'espace sécurisé de l'appartement s'oppose à l'espace envahi des spectres de l'extérieur. Ce passage du monde réel du personnage au monde rêvé de ses épreuves se fait par cette brèche qui agit comme une métaphore de la rupture psychologique qui entraîne son enfermement dans son univers imaginaire. Dans la seconde partie du jeu, les monstres coloniseront cet espace clos de l'intériorité ainsi que des signes paranormaux et Henry devra lutter contre ces phénomènes en les exorcisant avec une bougie sacrée.

<i>Métaphore</i>	<i>Embrayeur</i>	<i>Espace de départ</i>	<i>Espace d'arrivée</i>	<i>Etat</i>
<i>Comparant</i>	Cordon ombilical	Intra-utérin	Extra-utérin	Coupé (dans le message posé sur la table du salon dans la séquence 1)
<i>Comparé</i>	Porte	Appartement 302	Couloir de l'immeuble et voisinage (dimension spatiale et relationnelle)	Coupé
	Fil téléphonique		Personnes connues (dimension relationnelle)	Coupé
	Tunnel		Monde extérieur (monde du métro et autres)	Coupé dans la première séquence et ouvert par Henry à la fin de la seconde.
<i>Sème commun</i>	Le passage	Intériorité	Extériorité	Coupure/fermeture <i>a priori</i> et ouverture possible
<i>Caméra</i>	<i>Henry</i>	<i>subjective</i>	<i>3ème personne</i>	

Figure 91 La dichotomie intériorité/extériorité dans la métaphore du cordon ombilical

La dichotomie intériorité/extériorité dans la métaphore du cordon ombilical est en corrélation avec le point de vue du joueur, c'est à dire l'angle de caméra adopté par le jeu. En effet, dans l'appartement, la vision est subjective et à l'extérieur elle est à la 3ème personne. Cette particularité, associée à la présence des métaphores de l'appartement (associant Henry à son espace de réclusion) et du cordon ombilical (associant par extension l'appartement à un espace utérin symbolique), peut orienter l'interprétation de la chambre 302 comme une métaphore du Moi-Peau, ce qui répondrait à la question initialement posée du procédé qui favorise l'identification du joueur au personnage malgré le faible potentiel identificatoire présenté par ce dernier : l'appartement serait une extension du personnage incarné.

Métaphores	Comparé	Comparant	Sème commun
De l'appartement	Henry	Chambre 302	Intériorité psychique et corporelle
Du cordon ombilical	Chambre 302	Espace utérin	
Du Moi-Peau	Chambre 302	Psychisme d'Henry	

Figure 92 Construction de la métaphore du Moi-Peau par extension des autres métaphores

Nous avons évoqué les différents éléments de l'interface qui participent de la construction d'une représentation de l'intériorité. Le recours aux notions de représentation de soi et de Moi-Peau permettent d'approfondir l'analyse de ces métaphores en creusant plus profondément leur facteur sensorimoteur, que nous avons déjà évoqué plusieurs fois et que nous allons à présent développer.

Le Moi-Peau

Le concept d'image du corps vu comme un espace mental peut être étendu à celui de « Moi-peau », cette « peau pour la pensée » décrite par Anzieu³¹² (1985). Le Moi-Peau est comparé par Anzieu à une membrane à double face. L'une, tournée vers la réalité extérieure physique et sociale, édifie une barrière protectrice qui filtre les informations. L'autre, tournée l'intérieur, enclot et consolide l'édification d'un soi imaginaire. Il fonctionne sur des organisations sensori-motrices et cognitives.

³¹² Pour Guiose, Anzieu n'a fait que développer la métaphore, mais la psychanalyse ne rentre pas dans le détail des composantes conceptuelles hors des théories du sujet freudien.

Fonctionnant sur des organisations sensori-motrices et cognitives, le Moi-Peau est incessamment remis en question (Ajuriaguerra 1970, Anzieu 1985) et il donne leur valeur spatiale aux sensations :

« Edifié sur les impressions tactiles, kinesthésiques, labyrinthiques et visuelles, le schéma corporel réalise dans une construction active constamment remaniée des données actuelles et du passé, la synthèse dynamique, qui fournit à nos actes, comme à nos perceptions, le cadre spatial de référence où ils prennent leur signification » (Ajuriaguerra, 1970).

Le concept psychanalytique de Moi-peau, théorisé par Anzieu, est une transposition en psychanalyse des recherches en psychologie expérimentale et particulièrement en psychomotricité sur le schéma corporel et la représentation de soi. Ces dernières recherches se revendiquent elles-mêmes des théories psychosociales de la métaphore sensori-motrice.

Représentation permanente, le Moi-Peau est malléable, les nouvelles expériences s'y référant et l'enrichissant (Anzieu, 1985). Parler de métaphore et parler de Moi-peau sous l'angle psychosocial conduit à une appréhension complémentaire de la représentation de Soi conçue comme geste mis en image. Ce concept est doublement intéressant dans le cadre de cette étude, comme nous l'avons vu dans le chapitre sur la méthode : expression métaphorique, il exprime un processus psychique d'association entre le psychisme et le schéma corporel.

Or, nous avons vu que les métaphores conduisent à distinguer une intériorité (Henry, l'appartement) d'une extériorité (le monde extérieur).

Le motif de l'intériorité et de l'extériorité

Parfois les voisins s'inquiètent, frappent à la porte, mais n'entendent pas les cris d'Henry. Il est fermé de l'intérieur comme Henry s'est enfermé en lui-même. Le cordon ombilical est coupé, Henry est en gestation. Il est ouvert sur l'extérieur par un tunnel symbolique qu'il utilise pour combattre ses propres démons. Par la salle de bains couverte de sang, il est accouché au monde de ses rêves. Dans cet espace extra-utérin, il s'affronte à ses propres conflits psychiques.



Figure 93 Dans la seconde partie du jeu, des phénomènes paranormaux envahiront l'appartement

Lieu de l'incarcération, l'appartement délimite aussi l'espace de protection. Dans la première moitié du jeu, le personnage y récupère automatiquement les points de vie perdus. Dans la seconde partie du jeu, les monstres coloniseront cet espace clos de l'intériorité ainsi que des signes paranormaux et Henry devra lutter contre ces phénomènes en les exorcisant avec une bougie sacrée. Espace hermétique de l'intérieur vers l'extérieur, il devient de plus en plus poreux. Le monde du cauchemar envahit peu à peu l'espace lucide.

Le motif du point de vue

L'emploi inaccoutumé de la caméra subjective³¹³ dans le « monde de l'appartement » est le premier décalage du jeu. Elle fait sens car elle change dans le « monde extérieur », où la caméra est à la troisième personne. La vision à la troisième personne tendrait à éloigner joueur et personnage en montrant la distance qui les sépare. La vision subjective tendrait, par opposition, à confondre joueur et personnage. Elle y tendrait seulement, puisque la présence de l'interface de visualisation devant le joueur introduit une distance concrète³¹⁴ qui sépare les

³¹³ La caméra à la troisième personne est traditionnellement celle du jeu aventure, tandis que la caméra subjective est associée aux jeux d'action.

³¹⁴ Par contre, si le joueur utilise un visiocasque, cette distance est réduite au minimum, et la coïncidence entre joueur et personnage est optimisée. Dans les 1st person shooters (FPS), l'arme détenue est visible dans le champ afin de faciliter la visée. L'utilisation d'armes avec télescope dans *Soldiers of Fortune* par exemple fait se confondre totalement champ de vision et angle de visée. L'utilisation par le personnage d'un appareil de visée optimise la coïncidence entre joueur et personnage par l'utilisation commune d'interface de visualisation

yeux du joueur de l'écran, bien que cet espace soit celui du réel. Le retour régulier à la caméra subjective, coïncidant avec le réveil d'Henry dans son lit, les yeux dirigés au plafond, suggère toutefois une fusion du joueur au personnage par le motif du point de vue et renforce ainsi le sentiment d'immersion.

Dans le monde du cauchemar, de violents maux de tête envahissent Henry à l'approche des monstres. Un son aigu se fait entendre et le personnage grimace, couvrant son front de la main. Cet indice de malaise est une aide à la jouabilité, en permettant de détecter la présence d'ennemis à proximité même s'ils sont hors champ. Les monstres sont comme une émanation de son esprit malade. Ils apparaissent dans des moments de crise. On pourrait poursuivre cette interprétation en comparant la caméra à la 3^{ème} personne dans ce monde du conflit psychique à l'hallucination autosomique (appelée également autoscopie externe, deutéroscopie, hallucination spéculaire) au cours de laquelle le névropathe voit sa propre image devant lui. Plus qu'un simple outil technique comme il l'est dans la plupart des jeux, le point de vue adopté par la caméra fait sens par son décalage, filant la métaphore du Moi-Peau et exprimant les différents degrés de conscience du personnage.

Le sème commun de la métaphore associant l'utilisateur et la représentation est le point de vue qui effectue une gradation de la perception de soi face à l'extérieur

2.5 De l'expérience du joueur à l'expérience du personnage

La métaphore du Moi-Peau opérerait comme un levier d'identification du soi du joueur au soi de l'écran. Les murs de l'appartement seraient une seconde peau du personnage, déplaçant le motif de l'identification de l'avatar à l'espace investi par lui. Or, comme nous l'avons vu lorsque nous avons abordé la décentration des fonctionnalités de gestion, cet espace est moins investi par le personnage que par la personne du joueur. Le personnage serait, de ce point de vue, réduit à la fonctionnalité de médium d'exploration, ce qui expliquerait que son caractère « insipide » ne soit pas ressenti par les joueurs comme un obstacle à l'immersion : cette extension de l'objet d'identification à un espace fixe

et d'action : un écran d'ordinateur et un pad dans un cas, et une arme avec télescope ou lorgnette et gâchette dans l'autre. Ce mode de visée crée une tension entre soi et le monde extérieur, avec surinvestissement du sujet pris comme angle de vision. Il favorise l'expression de soi en le personnage.

multiplierait ainsi les liens entre le joueur et l'espace de l'histoire et stimulerait ainsi la construction d'une histoire personnelle dans le texte logiciel. Le joueur a accès aux pensées du personnage, mais ces pensées ne donnent d'autre information qu'immédiate : il se rappelle mais ne fait pas de recoupement, ne perçoit pas les changements d'images. Le joueur a donc la charge d'interpréter à sa place.



Figure 94 Vue de l'appartement d'Eileen Galwin du trou pratiqué dans le mur du séjour ; vue sur la rue de la fenêtre de la chambre : « J'ai été immédiatement attiré par la façade extérieure de ce bâtiment et par la vue de la fenêtre ».

Du monde du cauchemar à celui de la lucidité, toutes les issues de l'appartement sont closes, avec cette seule restriction que dans le second, trois fenêtres permettent d'observer ce qui se passe à l'extérieur. Henry peut examiner ses voisins en vis-à-vis pendant de longues heures. Certains travaillent, font des assouplissements, sont assis devant la télévision, regardent parfois eux aussi à la fenêtre. De l'une il aperçoit l'embouchure d'un métro. Une femme brune en minijupe s'étire et descend les escaliers. Est-ce Eileen Galwin sa voisine mitoyenne ? Dans la séquence de l'appartement suivante, Henry découvrira, pratiqué dans le mur du salon derrière la commode, un trou duquel il peut l'observer. Au début elle est immobile, vaque à ses occupations. Puis à mesure que le personnage la regarde il semblerait que le degré d'intimité croît, que le regard se fasse intrusif. Elle se rase les aisselles, pleure de longues heures. De ces moments d'observation ne dépend pas le déroulement du scénario.

L'investissement répétitif et durable d'une représentation renforce les liens qui l'unissent à son manipulateur. Explorer l'appartement, regarder par les fenêtres, regarder sa voisine en cachette à travers le trou creusé dans le mur qui les sépare sont des actions totalement délibérées et ne conditionnent pas l'évolution du personnage dans le jeu. En revanche ces moments participent intensément du mouvement d'immersion du joueur,

confondu en le personnage par son absorption dans ces gestes intimes d'une vie quotidienne qui n'est pas la sienne et qu'il adopte pourtant.

2.6 Conclusion : un espace de visibilité de l'expérience intérieure

Cette étude a montré comment les métaphores de l'intériorité tissées dans les deux premières séquences de *Silent Hill 4* et filées dans le reste du jeu participaient de la construction de l'appartement comme espace psychique, et de l'extérieur comme espace de conflits primordiaux associés à une figure maternelle mortifère.

Silent Hill 4 a la particularité de proposer une métaphore du Moi-peau particulièrement explicite et développée. Les procédés stylistiques de l'alternance de la vision subjective et de la vision à la troisième personne, de la spatialisation des fonctionnalités de gestion, stimulent un décentrement du joueur à l'entité incarnée qui ne se confond plus avec le personnage mais en déborde pour investir à sa place le monde de jeu.

Le Moi-Peau s'opère par l'expérience sensorimotrice du monde. La dimension sensorimotrice des métaphores du Moi-Peau relevée dans le jeu montre que l'interactivité n'est pas le seul critère de définition de ce type de trope mais que l'on pourrait y ajouter le point de vue, qui ici bascule automatiquement d'un mode à un autre sans intervention d'une fonctionnalité interactive.

L'immersion consisterait en ces figures de fusion entre le Soi de l'utilisateur et le Soi de la représentation. De l'espace confiné de l'appartement à l'espace forclos de l'hallucination, le jeu se fait espace de visibilité d'une expérience intérieure. Le joueur se plonge dans la réclusion mentale du personnage. Henry est prisonnier de son appartement. Il est son appartement. Plus tard c'est par l'extérieur qu'il parviendra à ouvrir sa porte.

Certains joueurs disent avoir vu par la fenêtre une tête ou un masque tomber, d'autres pas et tentent d'y accéder sans succès. Le scénario du jeu est linéaire, mais pas l'expérience du joueur. La création résiderait bien en la réception du dispositif, même si le joueur ne s'y inscrit pas.

Comme le montre la psychologie du développement, le Soi et le corps sont inextricablement liés. L'interface de gestion crée une seconde pellicule qui s'interpose entre le corps de l'utilisateur et le monde de la représentation. A la lumière de Winnicott et de la psychologie

du développement, des chercheurs avancent que l'usage de cet autre dispositif de manifestation de soi participe de la construction de l'intériorité.

Au sein de ce dispositif de construction du monde, quel est l'impact de la représentation sur le Soi de l'utilisateur ? Le Soi serait ce que le monde ou l'autre ne peut coloniser, autrement dit ce que Soi seul puis modifier.

3. *Poïétique du geste mis en image : ergonomie des dispositifs artistiques*

Cette recherche étudie une interface gestuelle dans la perspective d'en questionner la signification poétique. Le décalage des fonctionnalités naturelles du corps, appréhendé comme correspondant aux tropes rhétoriques, crée des associations entre les images et les gestes opérés, habituellement associés à d'autres actions. Ce tropisme gestuel et conceptuel peut-il faire figure de style ou reste-t-il un obstacle paralysant à l'utilisabilité ? La question est donc ici d'envisager la pertinence de l'ergonomie dans les dispositifs artistiques mais aussi l'intentionnalité auctoriale dans l'interprétation éclairée de leur signification. Afin d'appliquer ce questionnement, nous avons choisi d'analyser l'installation *Mille Lieues* de l'artiste Cédric Doutriaux.

Si la dimension représentationnelle et interactive suffit à analyser les interfaces graphiques manipulées par des interfaces de saisie telles que la souris et le clavier, il en devient autrement dans le cadre des interfaces tangibles ou gestuelles. Ces interfaces, proposant un nouveau langage fait de gestes-commandes, ajoutent à ces niveaux de lecture des signes celui de leur procès de production à l'écran. Nous nous demanderons dans quelle mesure les commandes peuvent faire partie de la signification de l'œuvre poétique : en quoi le spectateur, interacteur du dispositif est amené à construire un langage corporel à l'écran et en quoi ce langage corporel participe de la signification de l'œuvre.

Cette recherche étudie une interface gestuelle dans la perspective d'en questionner la signification poétique. Le décalage des fonctionnalités naturelles du corps, appréhendé comme correspondant aux tropes rhétoriques, crée des associations entre les images et les gestes opérés, habituellement associés à d'autres actions. Or, les visiteurs des dispositifs interactifs, notamment débutants, se trouvent parfois en bien piètre situation lorsqu'ils se trouvent en prise avec une œuvre, oscillants entre indécision et curiosité, surtout lorsque son usage est loin d'être intuitif : la sémiosis devient alors d'une précarité qui pourrait remettre en question sa propre pertinence. Le tropisme³¹⁵ gestuel et conceptuel peut-il faire figure de

³¹⁵ *Tropisme* est employé ici au sens étymologique et rhétorique de « manière de s'exprimer, style » (Cf. A. Bailly, *tropos*, *Dictionnaire Grec-Français*, §4, p. 1967, Hachette, 1996) tout

style ou reste-t-il un obstacle paralysant à l'utilisabilité ? Autrement dit, la primauté qualitative de l'ergonomie pourrait pousser son exigence jusqu'à conférer à toute tentative de décalage sémiotique non comprise par l'utilisateur un caractère d'erreur, de « bug » d'utilisabilité ? D'un autre côté, l'expérience diégétique d'un dispositif artistique n'est-elle pas, plus qu'ailleurs, pour reprendre l'expression de Jacques Fontanille, un « nuage de possibles » ? Ces possibles, pour être légitimés dans l'analyse éclairée de l'œuvre interactive, doivent-ils en ce sens être envisagés en relation aux lectures pressenties de l'auteur, et donc en relation aux normes d'usages préconisées ? La question est donc ici d'envisager la pertinence de l'ergonomie dans les dispositifs artistiques et ainsi, en questionnement sous-jacent et secondaire, l'intentionnalité auctoriale dans l'interprétation éclairée de leur signification. Afin d'appliquer ce questionnement, nous avons choisi d'analyser l'installation *Mille Lieues* de l'artiste Cédric Doutriaux.

3.1 Construction de la recherche

Tout un pan de la recherche en sémiotique de l'interactivité se consacre actuellement à adapter les outils sémiotiques et linguistiques aux dispositifs interactifs. Texte, son et images sont analysés en tenant compte du geste opéré à l'écran, de sorte que les signes de l'écran sont analysés dans leur dimension représentationnelle (icônes, symboles) (Darras), interactive (Jeanneret, Bootz, Fourmentaux). L'interprétation des interfaces artistiques ou poétiques concentre, au-delà, des enjeux narratologiques (Réty, Bouchardon, Clément, Fontanille). En Norvège un groupe de recherche va jusqu'à parler de *poïétique de l'expérience*, en analysant les jeux vidéo. Dans la perspective de faire se converger ces courants d'analyse du signe interactif et de la fiction individuellement construite dans des œuvres interactives artistiquement légitimées d'une part et de ce courant d'analyse de l'expérience poïétique appliquée au jeu vidéo de l'autre, nous allons analyser l'expérience poïétique de production de la signification dans un dispositif artistique adaptatif *a priori* légitimé. Pour élaborer les outils d'analyse sémiotique nécessaires, nous avons eu recours aux méthodes de la psychomotricité en psychosociologie cognitive, utilisées notamment dans le courant dit du

en y joignant son acception de détournement de normes telle qu'il est notamment développé par Jacqueline Dangel en stylistique de la langue latine classique.

Cours d'action (Theureau), qui s'insère dans le courant plus large de l'*Action située* et se propose d'analyser l'ergonomie des interfaces avec des outils sémiotiques³¹⁶.

Interfaces graphiques, tangibles et gestuelles

L'interface est une zone, réelle ou virtuelle, qui sépare deux éléments. En informatique, ce terme désigne les éléments du dispositif qui permettent l'interaction entre l'homme et la machine : par exemple, la souris, le clavier, le microphone, les enceintes et l'écran composent une interface graphique et sonore. Les gestes opérés sont relatifs au maniement de la souris et du clavier.

Dans les interfaces tangibles³¹⁷ ou les interfaces gestuelles³¹⁸, le geste change. Dans le premier type, un objet du réel commande un autre objet par l'intermédiaire d'un traitement informatique dont le dispositif technique est au mieux invisible. Dans le second type, celui des interfaces gestuelles qui ont leur versant visuogestuel [Dalle 2004] ou orogestuel, des gestes de commande sont émis à destination de l'ordinateur sans aucun objet ou aucune interface de saisie concrets, et en n'ayant d'autre interface de manipulation que le corps humain. A la différence de l'interface tangible, l'interface gestuelle ne consiste pas en la manipulation d'objets réels du quotidien. Une interface gestuelle est une interface faite de gestes, c'est-à-dire un ensemble de codes qui ne se matérialisent que dans l'instant où ils sont produits. On pourrait considérer que ces gestes-commandes puissent faire l'objet d'une analyse sémiotique spécifique. Ce chapitre en propose une approche.

³¹⁶ Nous rendrons compte des détails de cette recherche méthodologique et appliquée de façon plus approfondie dans l'étude précédente sur *Silent Hill*.

³¹⁷ Il s'agit de remplacer l'interaction avec des objets virtuels (icône, menu etc.) par une interaction avec des objets physiques (pièce d'échec).

³¹⁸ « Plusieurs types d'interaction sont envisageables: (1) à partir d'une interface tangible, c'est à dire un objet réel manipulé par l'utilisateur. Cet objet possède une représentation symbolique dans l'application. Par exemple, cet objet peut être une baguette, un polyèdre, etc. (cf. 2); (2) interaction gestuelle simple. Par exemple, utilisation directe de la position de la main comme curseur. (3) Interaction gestuelle avancée. Par exemple, on peut s'attacher à reconnaître une certaine posture de l'utilisateur, laquelle pourra être utilisée soit pour déclencher des événements dans l'application, soit pour paramétrer un modèle géométrique d'avatar. » [Dehais 2003]

Le « syndrome d'immersion » dans les interfaces orogestuelles

La recherche IHM vise à adapter l'ordinateur à l'homme en proposant des interfaces intuitives, qui nécessitent un apprentissage réduit. Différentes études sont menées qui révèlent une difficulté à éviter le "syndrome d'immersion" (impossibilité de maintenir la situation de communication non médiatisée), c'est-à-dire à isoler des gestes assez caractéristiques pour être différents de ceux utilisés dans la communication intersubjective tout en n'étant pas trop fatigants à maintenir ou à opérer. La position relative au bras/avant-bras tendu est fatigante. Le modèle articulé bras en croix implique une phase d'initiation. Dans le cas d'une interface gestuelle filmée, les conventions relatives à la direction du regard ou à l'orientation de la tête nécessitent une résolution suffisante du visage incompatible avec la nécessité que l'utilisateur se positionne à plusieurs mètres de la caméra. L'ergonomie des interfaces homme-machine recherche ainsi l'intuitivité, de sorte à ce que le dispositif devienne invisible. En adoptant une perspective différente, non plus centrée sur l'intuitivité mais sur la signification poétique, le travail artistique, créatif ou d'analyse ne s'oriente pas en une recherche d'amélioration ergonomique, mais de questionnement de la signification.

Des interfaces graphiques aux interfaces tangibles ou gestuelles, le monde de la représentation change tout autant que le geste de commande, car le geste est « mis en » image. Nous employons volontairement ce « mis en » pour faire écho au « mis pour » de la définition peircienne du signe : « quelque chose mis pour quelque chose d'autre ». En effet, la cognition opère une association entre le geste et image produite, comme l'ont montré les théories expérialistes représentées par les travaux de Lakoff et Johnson sur les métaphores dans la vie quotidienne. L'expérience du monde participe de la construction cognitive et conceptuelle. Ces recherches sont évoquées ici pour insister sur les enjeux cognitifs des associations gestovisuelles.

L'art, sa légitimation et son interprétation en question

La typologie « organique » des interfaces artistiques proposée par Annick Bureau [1999] distingue les interfaces selon leur proximité « organique » au corps (proche/lointain), et d'autre part dans leur relation et leur adéquation au contenu. *Videoplace* de Myron Krueger (1974) figure parmi les œuvres pionnières qui détectent le corps et associent les gestes à des commandes, par le biais de capteurs ou de caméras: l'utilisateur interagit par le truchement de

son ombre avec des éléments graphiques. Dans le *Very Nervous System* de David Rockeby (1985), les mouvements de l'utilisateur sont détectés par une caméra vidéo et créent en temps réel un environnement sonore.



Figure 95 Videoplace de Myron Krueger (1974)

Dans cet art numérique qui repose sur l'interaction, l'œuvre n'est plus un objet, elle se construit entre le dispositif et son utilisateur. Son approche est jalonnée d'une suite de questionnements qui rendent son analyse sémiotique complexe : dépendant de l'utilisabilité et de l'ergonomie, mais aussi de la qualité du rendu graphique, la signification de l'œuvre n'est plus seulement le fruit de l'agilité cognitive du spectateur. Elle est langage, image, *artefact* au sens des théories de la cognition.

Le questionnement de l'œuvre d'art touche ainsi à ses limites : si l'ergonomie de l'œuvre n'est pas comprise telle qu'elle a été conçue, est-elle toujours œuvre ? Si elle n'est pas utilisée, jamais expérimentée, existe-t-elle ? Cette question n'a pas attendu les interfaces gestuelles pour se poser, elle est le propre de l'art qui utilise la technologie. « Il s'agit [pour l'artiste] d'initier des processus, de créer les conditions d'une expérience. » [Duguet 1996]. Devenu usager et réceptacle agissant de l'œuvre, le spectateur acquiert une importance qui tourne parfois le dispositif en instrument absurde lorsque le sens n'est pas perçu ou qu'à tâtons, l'expérimentation prend un autre chemin que celui qui était prévu.

Dans l'énoncé du questionnement se loge une affirmation loin d'être acquise. L'interaction entre l'homme et le dispositif est-elle bien l'essence même du dispositif artistique, ce par quoi il quitte son statut d'objet technique pour accéder à la dimension sacrée voire légitimée de l'œuvre d'art ? A l'examen de *Videoplace*, on pourrait en douter : les jeux de l'*i-toy* ou de la *WII* proposent le même type d'interaction et ne sont pas considérés comme des œuvres d'art. Selon Jean-Louis Boissier, l'art résiderait en la relation tissée entre le spectateur et les

différents éléments de l'œuvre, de sorte que c'est en cette relation qu'il faudrait chercher sa forme.

Il n'est pas question ici de penser la dimension artistique de l'œuvre numérique en général et encore moins de celle que nous aurons choisie en étude de cas³¹⁹. Il est question de contourner cet obstacle en pensant l'œuvre comme dispositif communicationnel médiatisé par ordinateur, c'est-à-dire d'une manière qui soit commune à la fois aux logiciels de communication (messagerie instantanée), aux logiciels ludiques (jeu vidéo, jeu massivement multijoueur) ou encore aux logiciels produits dans le champ artistique. La finalité de l'analyse est la compréhension de la signification véhiculée, en dehors de tout jugement de qualité, et telle qu'elle est pratiquée en sémiotique de la publicité, sémiotique du vêtement et sémiotique d'autres objets culturels dont les enjeux se situent en deçà de l'adéquation à des critères qualitatifs qui en font une œuvre d'art. Dans le champ des études de la communication médiatisée par ordinateur, elle pourrait être comparée à l'étude d'un journal intime en ligne d'une personne qui n'aurait pas de prétention littéraire. Par cette démarche nous tentons de prendre de la distance avec ces objets dont la dimension technologique et la profusion rendent peut-être vaine une analyse qui reposerait sur sa qualité encore trop déterminée par le contexte sociotechnique actuel valorisant la puissance du processeur, l'exotisme du capteur ou la qualité du graphisme, sans compter de la dimension processuelle des projets eux-mêmes en constante construction et reconstruction.

Choix de Mille Lieues

Mille Lieues est un espace virtuel partagé qui représente le territoire de la Dordogne, « territoire-mémoire avec ses grottes, ses châteaux, ses petites vallées imprégnées par l'homme ». Le territoire numérique garde des traces de chaque visiteur, se transforme au cours des visites. Dans les profondeurs des terres, les grottes contiennent les images des hommes qui les ont parcourues. Le visiteur explore l'espace virtuel par des gestes, mais ces gestes ne sont pas les mêmes que ceux qu'il produit pour se déplacer dans l'espace réel. Pour avancer dans le territoire numérique, d'autres gestes doivent être explorés et maîtrisés.

³¹⁹ En constituant et éprouvant les critères qui concourent à sa production, il serait en revanche intéressant de questionner des œuvres actuellement reconnues.

L'utilisateur face au dispositif doit dans un premier temps s'habituer à sa nouvelle corporéité pour être en mesure d'explorer cet espace. Le geste se fait production de signification.

L'installation *Mille Lieues* de l'artiste français Cédric Doutriaux a été choisie comme étude de cas car son interface gestuelle présente un décalage particulièrement prononcé des associations geste/commande, propre à poser les enjeux de la dualité signification tropique/utilisabilité. Du réel au virtuel, la signification est portée par des tropismes de l'interface qui en rendent l'accès fort peu intuitif. Les usagers essaient et peinent à suivre le chemin qu'ils souhaitent emprunter. De fait, la conception du dispositif n'a pas été réalisée dans un souci ergonomique, ce qui en fait un objet peu digne d'attention du point de vue de la recherche en informatique. Elles conduisent à un décalage des fonctionnalités du corps considéré comme interface. L'association entre un geste et son effet est dissociée. Comme le rappelle Jean-Marie Klinkenberg, la fonction poétique est certes à l'œuvre dans la poésie, mais aussi en publicité. Les procédés et effets de styles sont présents dans tous les champs de la communication. Cependant, ils ne sont pas toujours interprétés de la sorte : la conscience que l'objet est une œuvre littéraire ou plastique invite à lui trouver un sens tandis qu'ailleurs les tropismes peuvent être interprétés *a priori* comme des fautes de style. Au milieu de tous ces aléas, l'étude du style reste autonome, n'ayant finalement d'autre objet que l'examen des mécanismes de la signification.

Néanmoins, la question de la légitimité reste fondamentale, surtout lorsqu'il s'agit d'interpréter une œuvre : c'est toute la question de l'interprétation d'une page de profil de blog face à celle d'un tableau classique. Dans l'œuvre que nous analysons, de fait, la légitimité artistique s'est trouvée mise en question ; ce questionnement a rejailli lors du bilan de la résidence de l'artiste. Nous conserverons tout au long de l'analyse ce questionnement des limites de l'interprétation auquel nous répondrons en conclusion.

Récapitulatif du programme d'étude

Quelle est la place du langage corporel dans l'interprétation esthétique ou poïétique du dispositif ?

– Hypothèse : L'interface, proposant un autre langage corporel que celui qui est couramment utilisé, participerait ainsi de la construction de la signification globale du monde, et non plus seulement d'un objet.

La représentation de l'utilisateur dans *Mille Lieues*

Le titre évoque « les bottes de *Mille Lieues* », mais aussi l'expression « être à *Mille Lieues* de » : rêve d'enfant, franchissement de l'espace, mémoire. *Mille Lieues* stimule une impression d'étrangeté (au sens d'*extraneus* en latin, « extérieur, du dehors »). Les visiteurs, qui sont en effet des habitants de la Dordogne, explorent cette modélisation de leur paysage habituel sous un jour nouveau, de sorte que l'intérieur devient extérieur et que l'habituel devient étranger.

Le visiteur de l'installation et l'internaute accèdent au même espace partagé, mais ne sont pas représentés de la même manière et ne peuvent opérer les mêmes actions. Les visiteurs de l'installation sont représentés par des « tapis volants », rudimentaires rectangles de couleur (cf. Figure 2 : image 2) ; en criant (son, percussion etc. cf. figure 3) ils laissent dans l'espace une photographie³²¹ ainsi que quelques secondes du son entendu lors du déclenchement de l'enregistrement. Localisant sa représentation à proximité de la photographie, l'utilisateur entend le son ainsi produit et lié à l'image.

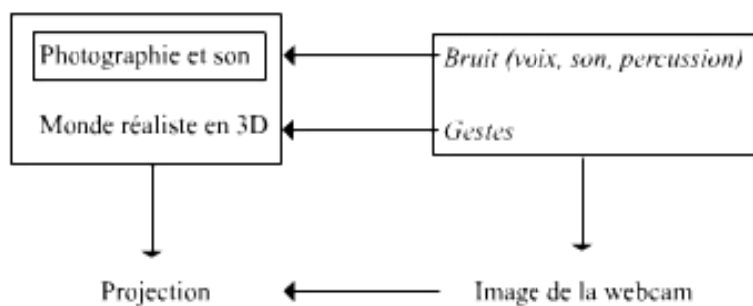


Figure 97 Relations entre geste, son et image dans *Mille Lieues*

L'internaute, quant à lui, ne peut inscrire son image, mais saisit au clavier des mots qui tombent et flottent dans le ciel, ce que ne peut pas faire le visiteur de l'installation. Il est représenté par un pseudonyme. Le territoire numérique garde ainsi des traces de chaque visiteur par des textes, des sons, et des images qui conservent la mémoire des gestes opérés.

³²¹ Les photographies sont déclenchées lorsque le micro détecte un son ; elles se détachent de l'écran et tombent dans l'espace en trois dimensions. Les unes et les autres sont mises en réseau, dans l'espace (photographies) de façon permanente et sur l'interface (vidéo) en temps réel.

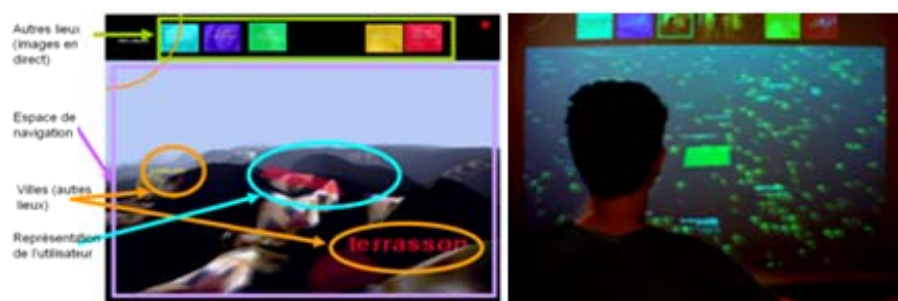


Figure 98 Interface (image 1 : représentation à l'écran ; image 2 : photographie d'utilisateur devant l'écran de projection)

Les lieux où sont installés les dispositifs sont représentés par des globes colorés : le CDDP (centre départemental de documentation pédagogique) de Périgueux, l'école communale de Coulaures, le Centre culturel de Terrasson, le Collège de Saint Aulay, la Médiathèque de Coursac. Ces lieux scolaires ou de culture, publics, sont destinés à accueillir des enfants et des adultes, c'est-à-dire un public mixte et surtout non initié : loin des installations des centres d'art contemporain, le dispositif oscille entre œuvre de création et dispositif de socialisation communautaire³²².

Un « territoire-mémoire »

L'artiste décrit la Dordogne comme un « territoire-mémoire avec ses grottes, ses châteaux, ses petites vallées imprégnées par l'homme. »

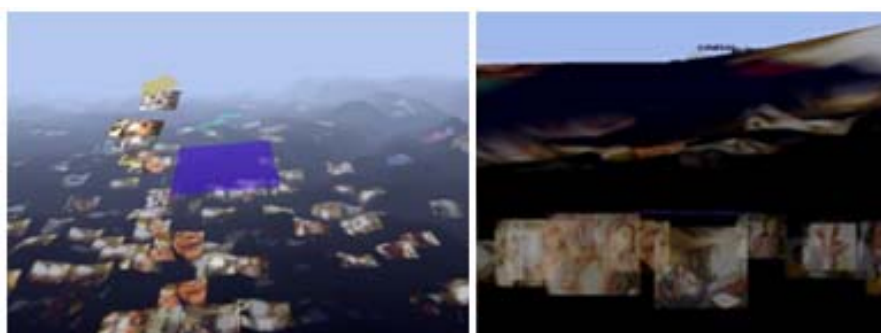


Figure 99 *Mille Lieux* (image 1 : vue du ciel ; image 2 : vue de la terre)

³²² Cette ambiguïté s'explique à la fois par une intention de l'artiste (supposée) et par le contexte de production de résidence artistique (effectif) dans lequel le dispositif a été conçu, avec sa vocation d'être proche des habitants.

La carte représente le territoire de la Dordogne (cf. figure 2, image 2 ; figure 4) : la modélisation est celle d'un espace réel, vu du ciel et de la terre. A la fois réaliste parce qu'il en représente les reliefs et les vallées (figure 5, image 1), il tend vers la fiction par la représentation des entrailles de la terre (figure 5, image 2). Le visiteur peut pénétrer les couches souterraines sans être limité par son corps. Du réel au symbolique, l'installation se veut stimuler la puissance de l'imaginaire, « réveillant les vieux rêves, comme marcher au plafond ou traverser les murs³²³. »

Par cette installation, il a souhaité créer une image du territoire imprégné par les hommes qui l'habitent. De fait, le lieu modélisé ressemble à la Dordogne et se pare peu à peu d'une mémoire qui n'est pas celle de la pierre mais celle de l'homme. Les images et les sons produits (voir cartes datées du 1 et 3 juin) tombent avec le temps sous la croûte terrestre et ne sont alors plus visibles et audibles en surface mais en profondeur : ce mouvement naturel des images qui disparaissent à l'œil nu pour rester dans la mémoire de la terre est une métaphore de l'histoire humaine et des territoires imprégnés par la mémoire des hommes qui y ont vécu. Le lieu devient ainsi, par la juxtaposition des images et leur amalgame dans l'espace dit « réaliste », peu à peu étranger à ce qu'il était auparavant. La mémoire des personnes envahit le territoire. Vues du ciel, les images photographiques des utilisateurs ressemblent à des terrains et des constructions. Du réel au virtuel, l'artiste transforme les détails du réel en les chargeant d'une portée symbolique, celle de la main humaine qui colonise le territoire.

Du geste à l'image

Le visiteur qui se déplace devant la surface de projection se rend rapidement compte que les mouvements qui lui permettent de se mouvoir dans le réel ne sont pas les mêmes que ceux qu'il devrait utiliser dans l'espace virtuel.

³²³ cf. site de l'installation de Cédric Doutriaux.

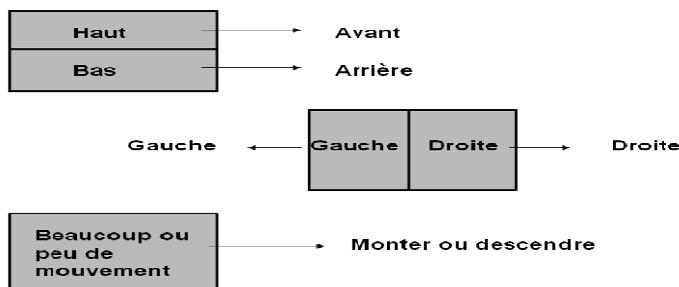


Figure 100 Zones de détection du mouvement et association par le programme à un mouvement de caméra

Comme nous l'avons vu, la représentation de l'utilisateur est un rectangle de la couleur. Sommaire, elle ne présente pas, comme l'avatar anthropomorphe, des indices de l'orientation du mouvement : un avatar marche à gauche, à droite etc. Ici, le rectangle est un élément fixe et ne donne pas en lui-même de clé pour comprendre dans quelle direction l'utilisateur avance. Pour ce faire, le seul indice est le mouvement de la caméra qui suggère le déplacement.

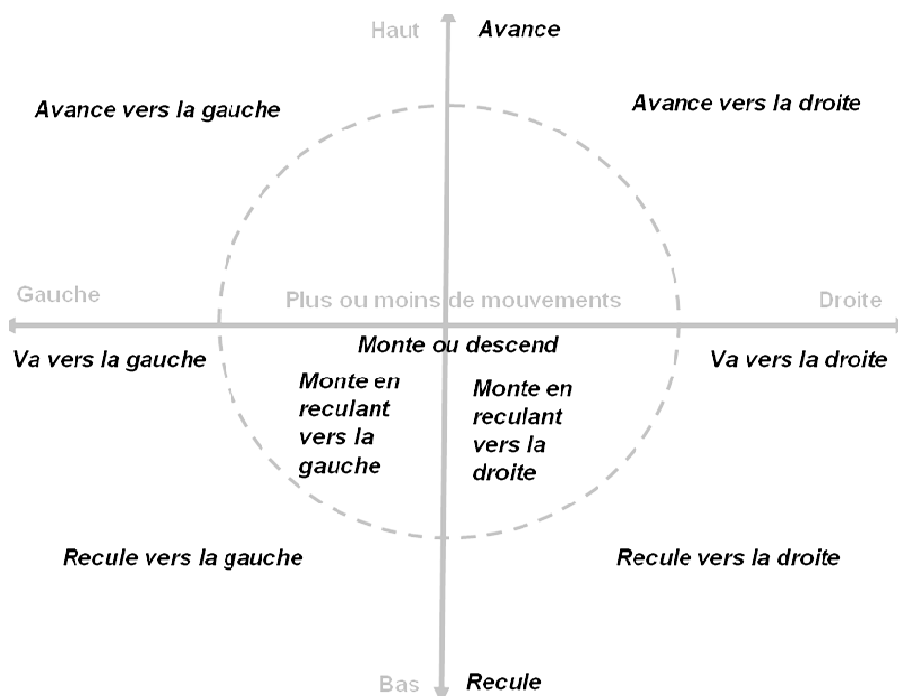


Figure 7 « Schéma corporel » de déplacement induit par le dispositif

Analyse du comportement des visiteurs

A la difficulté présentée par l'absence d'indicateur immédiat de la conversion des gestes en image, s'ajoute la méconnaissance du système de détection du mouvement par l'utilisateur. En effet, s'il ne se place pas exactement au centre de l'image, les oppositions droite et gauche perdent leur signification. De même, s'il est placé trop loin ou trop près, l'opposition haut/bas (Cf. Figure 5) perd de même sa pertinence. Plus encore, la caméra balaie un champ assez large. L'utilisateur qui n'a pas conscience que tout mouvement détecté, y compris celui des personnes qui peuvent se tenir en groupe, à gauche ou à droite, participent de la direction adoptée. Sur une photographie de webcam, une personne au premier plan est un utilisateur actif, tandis qu'en arrière plan, une personne passe sans prêter attention à la scène. L'utilisateur, immobile, peut avoir l'impression d'orienter la caméra de côté sans même avoir conscience que la personne qui passe derrière lui en est à l'origine. L'énigme s'obscurcit encore.

Le contrôle de la trajectoire de la caméra est une mission difficile du fait de l'illogisme de l'association entre un mouvement effectué avec le haut du corps et l'action d'avancer, de l'abondance des gestes et de l'action de monter. A l'observation de quelques utilisateurs en situation, cette mission difficile semble relevée pendant quelques minutes sans grand succès. Le mouvement latéral est compris, mais le reste des conversions (Cf. Figure 6 et 7) n'est pas réalisé. Les visiteurs, qu'ils soient seuls au centre de l'attention du groupe, en groupe, ou selon différentes configurations, tentent en vain de se déplacer.



Figure 8 Photographies d'utilisateurs prises par la webcam (image 1 : Centre culturel de Terrasson, image 2 et 3 : Médiathèque de Coursac)

L'abondance de gestes opérés en première phase d'utilisation laissant place à l'économie attentive, l'utilisateur est poussé à se concentrer. Le geste se fait presque tangible en l'effort

de produire la commande souhaitée. Du plaisir de se mouvoir dans des mouvements chorégraphiques dont l'esthétisme est encouragé par la présence de l'image-miroir à l'écran, l'utilisateur apprend pas à pas à faire coïncider la perception de son corps au schéma corporel suggéré par la machine. L'apprentissage et le procès de transcodage découvrent le langage d'un corps second, plus cérébral.

La carte vue du ciel, que l'utilisateur découvre en se positionnant devant la projection, est petite et finalement assez monotone. Le tableau de conversion (Figure 6) rappelle que l'acte de descendre est provoqué par l'immobilité, tandis que l'abondance de mouvements, que l'on observe en première phase d'expérimentation, provoque l'élévation dans le ciel : les utilisateurs novices, s'agitant pour comprendre comment se déplacer, restent de ce fait dans une position de vue plongeante tandis que les phases d'attente immobile produisent une descente - arrêtée dès que l'utilisateur tente de la maîtriser par des gestes, qui provoque le mouvement (Figure 7 : zone centrale). L'usager se tenant immobile provoque la descente de la caméra dans les profondeurs de la seconde carte imaginaire, sous terre. L'apprentissage se fait pas à pas, et oriente l'utilisateur au cœur de la mémoire véhiculée.

Une fois descendu, le visiteur découvre l'étendue souterraine pleine d'images et de sons : pour s'y déplacer, tout comme en surface il doit faire des gestes (par exemple, pour avancer : mouvement dans la partie supérieure de l'écran), tout en conservant une immobilité assez stable pour ne pas provoquer la remontée. Pour y naviguer, le visiteur doit se tenir immobile comme nous venons de le voir, tout en stimulant cette fois l'avancée par de légers mouvements. Le déplacement sous terre nécessite donc une parfaite maîtrise du langage d'orientation par des gestes assez subtils se mouvoir dans la couche de mémoire de la représentation. Cette posture de maîtrise et de sobriété s'appariant à la visite des entrailles de la terre et de la mémoire des personnes, produit un sentiment de recueil et de méditation. Accéder à la mémoire est une affaire d'initiés.

3.3 Conclusion : le modelage du geste en image

Par-delà les préoccupations ergonomiques, légitimes dans des dispositifs communicationnels ou fonctionnels mais vides de sens du fait de l'intuitivité, le geste, en décalage, acquiert une signification. Le déplacement de l'avatar dans *Mille Lieues* est contrôlé

par une infinité de gestes et de combinaisons pour une mobilité très réduite et dont les règles sont opaques.

Au terme d'un long apprentissage, certains visiteurs parviennent à se déplacer avec des gestes très maîtrisés, d'une économie drastique. Dans des séances dédiées, une personne est chargée de donner les instructions et propose quelques exercices de déplacement. Le dispositif devient alors un cadre dans lequel les visiteurs s'exercent à se déplacer en respectant des règles qu'ils doivent apprendre. En tendant à se déplacer par des gestes infimes, ils entrent dans une sorte d'entente avec le Système qui devient comme une seconde peau, un second schéma corporel dans lequel ils s'évadent. L'accès à la carte souterraine, qui enferme les empreintes laissées par les visiteurs, est conditionné par l'immobilité, son exploration à la maîtrise parfaite des mouvements et du langage corporel du déplacement. Le décalage des gestes et la déformation du schéma corporel invitent l'utilisateur à s'immerger en le Système pour en découvrir la codification.

A la différence des interfaces oro-gestuelles dédiées à la vie courante, le dispositif artistique est une ouverture dans un espace séparé de la vie réelle. Si les premières tendent d'éviter le syndrome d'immersion, les interfaces artistiques le recherchent. De cette volonté d'interfacer immédiatement réel et virtuel naît le monde de l'expérience poétique. Si les contrôles sont opaques, il n'en reste pas moins que les visiteurs observés qui ne semblent pas comprendre ni intégrer la logique de déplacement font tout de même une expérience d'immersion. Se laissant aller à des dérives oro-gestuelles aux connotations chorégraphiques, religieuses, ou simplement dispersées, ils semblent prendre plaisir à lâcher prise. Ce lâcher prise du déplacement et de la maîtrise intellectuelle est ici légitimé par l'inscription du dispositif dans un espace culturel officiel (bibliothèque, école). Parce que le dispositif y est en présentation, le visiteur peut s'abandonner sous le couvert de la croyance en la légitimité de son expérience. Ce n'est pas parce que de l'extérieur, ces gestes semblent non signifiants qu'ils ne font pas sens pour la personne qui les opère. Observant les usagers, on sent un basculement ou une tentation de basculer dans une ivresse du geste narcissisé par l'écran. Perceptibles pour un tiers, les connotations de rituel magique, de danse, laissent à penser qu'ils dévoilent une attribution de signification personnelle et intime au dispositif.

La signification peut émerger de deux manières différentes : au moment où le geste se fait tangible pour devenir commande, ou au moment où le geste s'abandonne à lui-même en un narcissisme de la représentation à l'écran. Dans un cas, le geste est ajusté, expérimenté, dans le second, bien que laissé à la dérive, il acquiert une signification globale qui relève d'une fiction intime que chacun se raconte à soi-même. *Modelé* (gr. *poiein*) sous le motif d'une volonté de maîtrise ou d'un lâcher prise, le geste décentre l'œuvre en le corps de son usager jusqu'à devenir un signe enrôlé dans une histoire individuelle.

Une étude poïétique du geste mis en images pourrait poursuivre ces deux perspectives par l'étude du geste envisagé comme production de sens.

4. *Ritournelle poétique et poïétique de la signification*

Dans cette recherche, nous allons nous interroger sur la mise en image du verbe dans la poésie électronique afin de contribuer à l'analyse des conditions d'émergence de la signification chez le lecteur de poésies numériques (méthodologie d'analyse, approche appliquée et spécifique), en l'occurrence de deux adaptations numériques de textes poétiques (poème, chanson).

Cette réflexion a été stimulée par la consultation des œuvres de Cyril Noyelle, notamment *Le dernier souvenir*, adaptation du poème du même titre de Leconte de Lisle, *Ma rose*, adaptation interactive de la chanson pop *In search of My Rose* du groupe *The tear garden*, ainsi que l'animation non textuelle (mais visuelle et sonore) *Le coup des étoiles mortes*. Ces travaux utilisent et jouent sur la répétition comme procédé stylistique, procédé dont nous avons déjà commencé une analyse à propos de *One day in Japan*, œuvre interactive du collectif Studiometis. Nous avons donc eu envie, comme nous allons de détailler dans une première partie, de prolonger notre analyse ébauchée du rôle de la répétition dans les œuvres interactives par une étude sur la notion de ritournelle dans ces adaptations interactives de poésies.

Dans *Le dernier souvenir*, l'interactivité permet de manipuler les vers ; à chaque activation par un clic de souris ou cliqué-glissé, une voix prononce les mots écrits, invitant à disséquer la signification du poème d'une part par cette manipulation étrange du verbe en image et en son, mais invitant aussi d'autre part à une ritournelle visuelle et sonore entêtante. Le poème devient éternité. D'où vient ce sentiment d'éternité ? En quoi cette mise en forme multimédia provoque-t-elle l'empathie au point de stimuler une impression d'éternité ? Pourquoi suis-je touchée³²⁴ par cette mise en forme ? Dans quelle mesure envisager l'empathie dans l'interprétation d'une œuvre ? Ce questionnement général, que l'on pourrait finalement appliquer à toute œuvre, qu'elle soit numérique ou non, prend une tournure toute particulière lorsque l'on aborde le champ de l'e-poetry, à la fois dans l'approche de l'interactivité comme acteur de la signification et dans l'approche de la production du sens.

³²⁴ Ce questionnement est évoqué par Barthes dans *La chambre claire* et *Le plaisir du texte*.

4.1 Répétition, ritournelle, agencement

A l'origine de cette réflexion, une impression récurrente, celle de d'une consultation en boucle, de la répétition, d'une sorte d'ivresse manipulatoire, qui m'ont conduite, en approfondissant la problématique, à la notion de *ritournelle* développée notamment par Deleuze et Guattari. La ritournelle est bien cette petite chanson que je me fredonne à moi-même, dans un état de fusion avec mon intériorité, un effet d'immersion en moi-même par l'intermédiaire d'un objet, ici une interface multimédia. Dans sa dimension conceptuelle, la ritournelle touche à la régression rassurante (pour la psychanalyse), à l'acte pré-crétif (pour la philosophie). En tant que notion convoquant l'intériorité, elle ne pouvait que relever avant tout d'une implication de moi-même³²⁵ en tant que sujet ressentant, et s'associer à mes autres expériences de ritournelle dont je devais assumer la subjectivité pour être en mesure de la dépasser et construire un discours analytique. Dans cette première partie de construction de la recherche, c'est ce travail de *désubjectivisation* par le travail méticuleux de dissection de mes propres émotions et connotations que je vais conduire et analyser, afin de m'en affranchir et passer à un je paradigmatique dans les deux parties qui la suivront.

*La ritournelle*³²⁶

One day in Japan est une interface qui permet de consulter des boucles de photographies prises pendant un voyage au japon de l'artiste sur le mode du Veejaying (cf. : figure 1). Au son d'un mix, l'utilisateur peut choisir et faire défiler les boucles. A l'occasion de l'analyse de cette œuvre, nous nous interrogeons sur ce plaisir de manipuler l'image à l'écran, sur le geste mis en image, et nous y développons l'idée de l'accès à une sorte d'éternité par l'opération et l'agencement de la répétition.

³²⁵ Quand bien même ne toucherait-elle pas à l'intériorité. Cf. « Le malheur d'être incapable d'états neutres autrement que par la réflexion et l'effort. Ce qu'un idiot obtient d'emblée, il faut qu'on se démène nuit et jour pour y atteindre, et seulement par à-coups ! » Cioran, *De l'inconvénient d'être né*, Gallimard, 1973, p.132.

³²⁶ Nous l'employons ici dans son sens premier (la ritournelle est « une activité de chantonnement pour soi-même, de chantonnement privé, et non public, un peu ritualisée, marquée par la simplicité (une qualité technique faible, à la portée de chacun) et par la répétition » [Sauvagnargues : 1]) puis plus loin dans son sens conceptuel (Deleuze et Guattari).

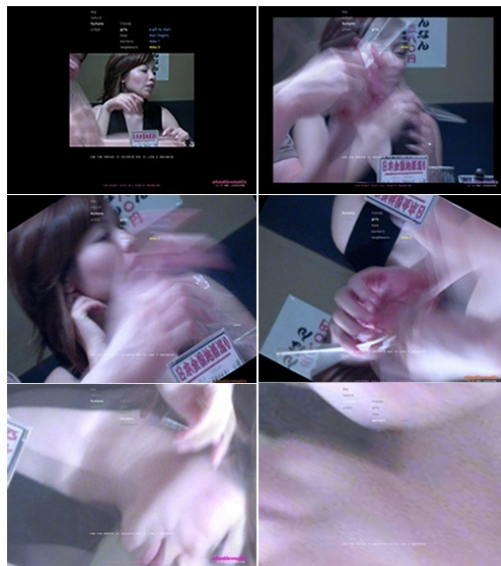


Figure 101 One day in Japan, Studiometis

Le chantonement pour soi-même, privé, simple répétitif s'objectalisant en une éternité faite de répétitions, la ritournelle se fait synesthésie et se décentre pour plonger l'utilisateur dans le *flow* de sa manipulation. Manipulant les objets audioscripto-visuels à l'écran, m'inscrivant en la lecture du poème ou la mélodie de la chanson, à chaque consultation il me semblait me réfugier³²⁷ dans un monde suave de régression et autocentré. Cette sorte d'ivresse manipulatoire, synesthésique, cette immersion intime dans le dispositif, me permettait de donner forme à une ritournelle intérieure stimulée ailleurs par la lecture d'un poème, l'écoute d'une chanson. Elle me permettait ici d'aller encore plus loin dans ce plaisir de la répétition et de l'étourdissement, teintés de cette douce saveur de régression que corroborait la congruence du son, du geste et de l'image en l'objectalisation de ma pulsion de *fouille* à l'écran. Comme j'aurais examiné et dépoussiéré patiemment un sol aride pour en extraire des traces du passé, je m'immergeais en l'image pour y trouver la Signification, une signification idéalisée dans un procès instinctif et essentialiste proche de l'état créatif.

La ritournelle selon Deleuze et Guattari consiste à ordonner le chaos. Chantonner pour soi seul (c'est-à-dire ici trouver une correspondance entre la ritournelle personnelle et l'interface par l'entremise du dispositif) est un premier pas vers l'acte créatif. La figure 1, par exemple,

³²⁷ « La ritournelle (...) peut être décrite sur le plan psychologique comme une conduite d'auto-apaisement. » [Sauvagnargues : 1]

témoigne de ce premier pas vers l'acte créatif : elle est une cristallisation de mon expérience de consultation, une tentative d'exprimer la subjectivité de mon parcours, fouillant l'image pour atteindre ce *je-ne-sais* quoi qui me préoccupait alors [Georges 2006], que je tentais de déceler avec pour instruments la répétition et les outils d'investigation de l'image mis à disposition par le dispositif. En ce témoignage, cette trace, ou même en mon expérience d'alors ne réside certes pas l'essence l'œuvre : nous considérons en effet que son auteur/concepteur/programmeur reste le principal opérateur en créant les conditions d'émergence de cette ritournelle dont je témoigne. Néanmoins, cet usage pré-esthétique de l'usager peut être considéré comme faisant partie des multiples possibilités de lecture.

Le poème textuel, dans sa forme écrite sur papier, demande plus que les autres genres tels que la fiction ou l'argumentation, une lecture aux multiples entrées. Ces entrées sont d'autant plus multiples lorsque l'on se place au niveau de l'ouvrage, c'est-à-dire ici le recueil de poèmes³²⁸. Un recueil de poèmes peut se lire au hasard du feuilletage des pages, dès la première lecture. Tout comme de petits poèmes, les boucles d'images se proposent, dans *One day in japan*, dans leur *pluralité associative*. La singularité du parcours y est encore accrue par la possibilité de régler soi-même des paramètres de couleur, zoom, etc. Le zoom donne l'impression d'être dans l'image, de l'habiter, les réglages de la saturation, de la couleur, des contrastes, de la vitesse et du sens de rotation, font émerger des figures singulières, des éléments graphiques que le traitement numérique révèle, découvertes qui ne pourraient se manifester qu'en partie dans le discours ou à l'écran, car l'expérience est intérieure. Alors comment en rendre compte dans toute leur infinitude ? En permettant avant tout de limiter la généralité du propos ou l'épanchement inutile d'une vague mais lancinante impression, l'étude appliquée de deux œuvres s'est révélée la méthode la plus rigoureuse.

Corpus de poésie électronique

Comme nous l'avons déjà dit dans l'introduction, *Le dernier souvenir* est une adaptation du poème du même titre de Leconte de Lisle, et *Ma rose*, une adaptation interactive de la chanson pop *In search of My Rose* du groupe *The tear garden*. Ces deux œuvres sont des

³²⁸ Nous n'aurons pas recours dans ce cas à la notion de pluralité telle qu'elle est développée dans S/Z.

animations Flash interactives créées spécifiquement pour le web, ce qui les range dans la catégorie des œuvres de *Net Art*. A l'égard de la poésie numérique, ces œuvres ont ceci de particulier que le texte n'est pas produit par l'auteur de l'animation, mais adapté sous une forme interactive, dans un cadre de création poétique dans lequel texte, images et sons s'unissent en un langage « total » :

« c'est le rêve romantique d'un langage total intégrant tous les sens, tous les médias, tout le corps qui m'a conduit de la création littéraire à la création flash de même qu'un goût immodéré pour les lignes de codes. (...) Si je devais souhaiter l'avènement d'un univers virtuel conforme à mes goûts ce serait celui de *Silent Hill* revu et augmenté par Raymond Roussel et Michel Leiris (Proust à la recherche du temps perdu ET rêvé). La seule constance dans la réalité c'est celle que veulent bien lui accorder mon langage et ma névrose. La seule constance c'est l'aspiration à la constance, à l'amour inconditionnel.»³²⁹

Cyril Noyelle a réalisé plusieurs œuvres qui relèvent de la poésie numérique de type textuelle. Son site en propose une classification : les *clips de texte*³³⁰ (8) sont distingués des *animations de texte interactives*³³¹ (4), ainsi que des *collaborations et hommages*³³² (6) – catégorie qui mêle animations sonores, visuelles et interactives sans distinction. Par ailleurs une catégorie

³²⁹ Ce texte est extrait d'un mail envoyé par Cyril Noyelle à nous-même du mardi 23 janvier 2007.

³³⁰ «Clips de texte

- *And death shall have no dominion* (548 Ko) - Dylan Thomas
- *Cent vingt-cinq* (661 Ko) - Jean-Luc Bertini
- *L'espoir à tout prix* (565 Ko) - André Verdet
- *Litanie de la révélation* (477 Ko + streaming) - Le Clézio
- *Recyclage* (363 Ko) - Jacques du Pasquier
- *Requies* (235 Ko + streaming) - Leconte de Lisle
- *Soubresauts* (335 Ko + streaming) - Samuel Beckett
- *Un cavalier cloué* (118 Ko + streaming) - Jacques du Pasquier »

³³¹ « Animations de texte interactives

- *Canons* (382 Ko) - "chanson" L. I. de mars
- *Consécutions* (364 Ko) - "le mort" Charles Pennequin
- *Le dernier souvenir* (409 Ko) - "Le dernier souvenir" Leconte de Lisle
- *Ma rose* (503 Ko) "in search of *My Rose*" The tear garden"

³³² « Collaborations-hommages (clips mis à part)

- *Des voix sur le net* (92 Ko + streaming) - Anthologie de poésie sonore
- *For the rebel in all of us* (TM) (550 Ko) - "war(z)" Philippe Boissard
- *Hystérie* (432 Ko) - "de la vie des marionnettes" Ingmar Bergman
- *Mariés* (713 Ko) - "mariés" Hervé Trochain
- *Variations en diaporama mineur* (116 Ko) - "bord de mer" Franck Juery »

est consacrée aux *clips* (9 -non interactifs), aux *jeux* (2). Les autres animations, à dominante sonore et visuelle, sont classées par thématiques : *couples* (14), *regards* (8) *guerres* (11), *morts* (12), *filles* (9), *solitudes* (29).

Le degré d'interactivité, critère important dans l'interprétation d'une œuvre et dans la qualité créative de la mise en forme du texte, par nature non interactif et linéaire, a été retenu comme critère pertinent dans le choix du corpus, puisqu'il est question ici d'envisager la mise en forme interactive d'une œuvre de poésie textuelle, quelle qu'en soit la modalité d'interactivité. Nous n'avons pas choisi seulement des œuvres d'un fort niveau d'interactivité (niveau 2/3), mais aussi des œuvres d'un degré d'interactivité de niveau 0 ou 1.

Ceci dit, bien que le degré d'interactivité n'ait pas été choisi comme critère pertinent, il n'empêche qu'il pose particulièrement question du point de vue des procédés de style. En effet, pour reprendre l'exemple des poèmes de Leconte de Lisle, leur médium original, l'écrit, leur support, la feuille de papier, induisent une forme de lecture linéaire.

Les deux œuvres que nous avons choisies appartiennent à la catégorie des animations de texte interactives. Elles ont en commun avec les animations non interactives une même mise en page de l'écran d'accueil, noir et blanc, une image en fond, et la mention des différents acteurs et références de l'animation. Tandis que ces dernières sont présentées sous forme de *player* dont on ne peut pas toujours manipuler le curseur³³³, celles que nous étudions présentent un degré d'interactivité plus élevé (que nous nous attacherons à étudier dans la partie sur l'interactivité).

Le coup des étoiles mortes se distingue de *Ma rose* et de *Dernier souvenir* en cela que cette animation ne fait pas intervenir le texte. Souhaitant nous concentrer sur des poésies textuelles afin de faire se converger plus facilement des remarques transversales de niveau spécifique, nous ne la traiterons pas comme élément du corpus principal mais du corpus secondaire puisqu'elle permet, comme nous le verrons plus loin, de donner des clés d'interprétation.

³³³ En cela elles sont d'ailleurs interactives (de niveau faible), puisque le curseur de déplacement du *player* fait partie de l'interface de l'animation.

4.2 Poïétique de la signification

Comme le souligne la recherche sur l'hypertexte, l'analyse de l'interactivité ne peut se passer d'une posture pragmatiste prenant en compte les conditions de réception de l'œuvre. Mais si l'on ne considère plus seulement l'objet « œuvre », mais l'objet « œuvre » en tant qu'il se manifeste dans la singularité de la consultation, il faut aller plus loin en considérant non plus l'œuvre en tant qu'objet, mais l'œuvre comme dispositif de représentation.

Peindre un tableau et voir le tableau sont deux activités bien distinctes. Tandis que dans le processus de réception, l'œuvre se donne toute entière à voir ou à explorer, l'artiste est tout entier dans le faire. La mise en exposition de l'œuvre (processus pendant lequel on pourrait dire que l'artiste passe de sa position de créateur pour devenir récepteur et légitimateur) n'intervient pas sans un certain *lâcher-prise* sur sa signification. Cyril Noyelle a réalisé une série de 110 animations en 2002 et 2003. Au cours de cette pratique fiévreuse, on distingue l'apparition d'un vocabulaire de formes, toutes convergeant vers les mêmes idées obsessionnelles de la femme mortifère, du suicide sur un fond de pornographie et de vision désabusée de l'existence. Si l'artiste a certainement éprouvé ces sentiments obsessionnels tout au cours de son acte créatif, le public de son côté ne les partage pas nécessairement³³⁴, et ce n'est pas non plus l'objet de l'analyse poïétique que de les reconstruire. L'œuvre est morte à lui-même. Il nous faut reconstruire un métarécit collectivement partageable. Il semble donc bien qu'une poïétique de la signification qui s'attacherait uniquement à saisir le sens émergeant pendant le processus créatif, comme le préconise la poïétique, ne serait ici que partielle.

Concernant les modalités de consultation, à moins de ne disposer d'un cahier des charges certifié par son auteur, les limites de l'œuvre interactive (interactivité, images, sons), ne se donnent pas toujours à voir dans leur intégralité, contrairement au cinéma : seul l'artiste sait

³³⁴ Ces animations ont été présentées à une trentaine d'étudiants de licence qui ont eu la possibilité de les expérimenter quelques dizaines de minutes : si certains comprenaient que l'auteur avait exprimé son point de vue personnel, ils ne le partageaient pas mais parvenaient néanmoins à comprendre les messages véhiculés. Le processus créatif et le processus de réception ne se déroulent pas dans la même temporalité mais il m'a semblé que les étudiants parvenaient à ressentir les sentiments de l'auteur comme ils auraient regardé à travers une vitrine.

ce qu'il a produit dans son intégralité. Mais alors, comment penser ce processus lorsque l'on n'est pas l'auteur d'une œuvre et qu'on ne fait que la recevoir ?

Concernant les modalités affectives de consultation en tant qu'elles sont productrices de sens, l'interprétation se fonde non seulement sur les zones explorées, mais aussi sur les autres œuvres consultées, sur l'*architexte*. Du côté du créateur, le processus de production est enchâssé dans un processus de création lui-même fait de toutes les œuvres précédemment réalisées. Cet individualisme de la création et de la réception, cette solitude personnelle, du côté de l'auteur comme du visiteur, connotent l'objet, sans qu'il soit besoin d'évoquer les expériences intimes et personnelles.

Différents recours peuvent être invoqués ou expérimentés pour contourner ces biais méthodologiques : faire un entretien avec l'artiste pour savoir comment s'est déroulé le processus de création ; partir (classiquement) de sa production en partant du principe que toute expression verbale est construction. Nous avons eu plusieurs entretiens informels avec Cyril Noyelle en 2002 et 2003, lors du processus créatif ; nous échangeons à propos de nos productions mutuelles ; à cette occasion j'ai pu prendre connaissance de certaines informations qui nous seront ici utiles, notamment concernant sa gestion des retours de son entourage dans la modification de ses animations ; à l'occasion de l'écriture de ce texte, nous avons eu un autre entretien par mail que nous avons restitué en partie ici sous forme de citations. Il n'en reste que l'expérience verbalisée, notamment dans le discours analytique ou poïétique, est encore plus partielle, étant conditionnée par la faculté de s'exprimer verbalement, par la relation intersubjective et par l'état d'esprit de l'ici et maintenant de la consultation, de l'entretien, de l'écriture. Ces entretiens ne suffisent donc pas à pallier le manque d'informations sur le processus créatif.

Tout parcours, toute expérience, est pris dans le flux temporel qui singularise ce qui était multiple. Si dans sa texture l'œuvre est un réseau de possibles, dans la concrétude de la consultation, l'interactivité et l'opacité des associations opérées sont « mises à plat ». Pour prendre comme exemple un cas-limite de consultation, les vidéos (non interactives, de type documentaire) de parcours d'une œuvre interactive n'en donnent qu'une vision conditionnée par l'usager filmé. Pour un tiers qui regarde la scène, l'œuvre n'est *de facto* plus interactive

mais composée d'une structure proposée par l'auteur, visitée et choisie par une seconde personne.

Si l'on se dégage de la conception de l'œuvre comme structure pour tenter d'appréhender le texte (au sens de *texta*) dans sa pluralité, il est nécessaire d'assumer paradoxalement cette subjectivité du discours et des expériences rapportées³³⁵. Dans l'expérience de création tout comme dans l'expérience de réception, cette subjectivité interprétative tend à s'objectiver et se dépouiller des signes de l'émotion dans l'universalité idéale du discours théorique, ce qui n'est pas spécifique au numérique. Ma perception se forgeant à la rencontre du réel et de ma culture, chaque élément consulté, qu'il appartienne ou non au réseau informationnel ou à la structure composant l'œuvre même (*architexte*), s'associe à des expériences identitaires personnelles et participe de leur construction. Dans tous les cas, il y a production de signification, l'œuvre n'étant plus l'objet dont la signification est à conquérir, mais offerte comme matériau à s'approprier.

La notion de *poiétique de la signification* va nous servir à appréhender l'œuvre interactive comme expérience et source de représentations et non pas comme objet. L'interprétation entendue comme *production (poièsis)*³³⁶ de signification ne se situe pas au niveau de la manifestation mais au niveau de l'attribution de signification - donc de ce point de vue, non pas de l'acte, mais de sa conceptualisation, considérée à la suite des expérencialistes comme étroitement dépendante des interactions avec le monde. A cette condition l'interprétation personnelle est *production* au point que les deux mouvements qui participent de la production de la signification se rassemblent, issus du travail du cerveau sur la matière et des résistances de la matière ainsi manipulée par l'intermédiaire des dispositifs corporel et informatique fondus en un même appareillage.

En résumé, aux confins de la transmission, nous nous accordons avec la conception selon laquelle le discours égocentré de l'*aisthèsis* n'est que difficilement conciliable avec la

³³⁵ Cf. : entretien compréhensif, ethnométhodologie.

³³⁶ Le terme de production ne désigne donc pas ici un objet concret mais une représentation. Son usage, étymologiquement remotivé (le grec *poiein* désigne bien la création en prise avec la matière, connote les mains qui malaxent la terre pour façonner un objet), insiste ici sur la concrétude de la sémiotique, en prise avec l'outil informatique et ses représentations à l'écran, qui forment un espace intermédiaire que d'aucuns qualifient d'ailleurs de *transitionnel* (en référence à la notion d'*objet transitionnel* de Winnicott) dans d'autres contextes.

dimension scientifique du discours analytique qui demande une certaine universalisation. Nous voulons en revanche insister sur la spécificité de l'œuvre interactive à cet égard : dans ce contexte, l'universalisation est elle-même illusoire puisqu'elle dépend uniquement de ce que le théoricien perçoit de l'œuvre. L'énonciateur, même s'il efface ses marques d'énonciation, se situe toujours dans l'ici et maintenant de sa consultation. La tendance holistique à universaliser le propos en retranchant toute trace d'expression des émotions et d'irrationalité - en raison peut-être de leur obscénité épistémologique, ne pourrait ici que rester superficielle. Il est donc nécessaire de s'engager personnellement et sortir le *je* de la littérature et des essais, tout en conservant une universalité du propos, condition de sa mise en paradigme. C'est la raison pour laquelle apparaissent des marques d'énonciation par endroits (« je »), tandis qu'à d'autres elles sont effacées, conformément au style scientifique (tournures impersonnelles).

À présent que la question de notre approche théorique et méthodologique est éclaircie, nous allons nous demander, en analysant ces poèmes interactifs, en quoi l'on peut parler de ritournelle, et quels sont les enjeux de l'interactivité de ce point de vue.

4.3 Interactivité et production de signification

Dans cette partie nous allons examiner l'interactivité dans les deux œuvres étudiées, et nous demander en quoi la structure interactive peut participer de la stimulation d'une ritournelle, afin de mieux cerner l'acheminement de l'utilisateur vers un état créatif et de préciser la structure formelle (la *texta* hypertextuelle) qui participe de la détermination de la production de signification.

Expérience et production de signification

Certaines mouvances artistiques contemporaines insistent sur l'importance de l'expérience dans le processus créatif, au point que certains, comme Jean-Paul Thibaud, affirment que l'œuvre n'est que dans le processus, ici collectif, de mise en relation intersubjective et de posture individuelle [Le Strat 2005, Thibaud 2007, Georges 2006], poursuivant l'expérimentation des idées développées par des mouvements artistiques des

années 70. Or ces expériences ne se déroulent pas en ligne mais en présence : comment penser une esthétique de l'existence dans le cadre d'une animation flash interactive ?

Le processus de création est celui qui génère les conditions de naissance de la signification. Le sens naît d'abord des mains de l'auteur qui, une fois qu'il a achevé son travail, le met à disposition du public. Parfois, le public peut lui-même participer à ce processus en alimentant l'œuvre de ses créations ou touches personnelles. Ce n'est pas le cas des œuvres dont nous parlons ici. Espace de l'auteur et espace du public sont-ils alors si distinctement séparés ? En examinant la situation de plus près, il s'avère que cette séparation est cousue de fils qui les lient l'un l'autre. Même si elle ne s'inscrit pas en la mémoire du dispositif, l'expérience s'inscrit en la représentation et la représentation s'inscrit en l'expérience. L'étude de l'interactivité se situe à cette exacte lime. Agencement formel et technique de zones hypertextuelles, la *texta* manifeste la mesure de l'appropriation accordée par le créateur à l'utilisateur pressenti. En cela elle est un critère définitoire de la pluralité lectorielle. La spécificité de l'interactivité est l'expérience, l'agencement du contenu.

Poésie et ergonomie

L'interactivité est potentiellement, pour le créateur, un outil de structuration du discours, proche d'une carte conceptuelle, permettant de pratiquer des relations entre des objets, d'ouvrir des passages et creuser des interstices. Elle est également soumise à des règles simples d'ergonomie et de web design qui tendent à se normaliser. D'ailleurs, Cyril Noyelle a reformulé et simplifié ses animations en tenant compte des réactions rapportées par son entourage³³⁷. Si telle personne ne parvenait pas à accéder à certaines séquences de l'animation, s'il se rendait compte que la personne avait tourné en rond, il reprenait son animation pour rendre son interactivité plus explicite. Des années plus tard, lui-même pense qu'il n'est pas allé assez loin. On peut se questionner sur la pertinence de cette démarche clarificatrice du poème, proche de tests utilisateurs.

Un poème numérique doit-il être ergonomique ? Il y a fort à penser que non. Le poème par nature se donnerait dans son opacité : les mots attirent l'attention sur eux-mêmes (cf. : la

³³⁷ Ces informations sont issues de souvenirs d'entretiens informels pendant la période de création.

fonction poétique de Jakobson), ils s'hystérisent, s'anomalisent ; cette opacité du poème stimule l'interprétation, la naissance de l'intuition de signification. Lorsque l'on examine l'évolution chronologique de la production de Cyril Noyelle, les zones interactives sont rendues de plus en plus manifestement, l'interactivité s'altère et finit par devenir proche du diaporama. Or déclencher une animation dont on a longuement cherché le stimulus donne un sentiment d'appropriation empathique supérieur à celui qui serait suscité par un discours linéaire ou une mise en scène linéaire de discours dont l'ordre est bien balisé. Le choix et la découverte des zones interactives donne le sentiment d'une réalisation personnelle, proche de la création³³⁸.

La question ne se pose pas en ces termes dans la littérature « sur papier » : l'ergonomie consisterait, si l'on poussait le parallélisme à ce point, à la normativité grammaticale et à la question de la figure de style comme distorsion de l'usage normatif. Ici, l'ergonomie est donc envisagée comme une normativisation des usages et des formes. Mais il est question aussi, dans la poésie électronique, et l'on ne peut trouver de parallèle autre que l'interprétation plurielle, de l'ouverture du sens par le créateur en tant qu'elle est déterminée et souhaitée intentionnellement par lui, en tant qu'elle est mise en forme technique de zones interactives.

Le dernier souvenir

Dans *Le dernier souvenir*, le poème de Leconte de Lisle est fragmenté en unités de textes. Ces unités peuvent être constituées de groupes de mots ou de mots seuls, ce pourquoi nous les appellerons dès maintenant *lexies*, en référence à la notion de Barthes telle qu'elle est définie dans *S/Z* (1970). Avant d'analyser ce découpage, examinons l'interface et ses fonctionnalités dans la finalité de cerner les conditions de production de la ritournelle.

Une première partie de l'animation se joue linéairement, c'est-à-dire sans que le passage d'un écran à l'autre ne soit déterminé par l'utilisateur ou proposé à l'interactivité : c'est le cas des séquences 2 et 3 qui s'enchaînent automatiquement. En revanche, la seconde partie de l'animation est caractérisée par le déclenchement manuel par l'utilisateur des écrans X1 à X3

³³⁸ Ce que mettait en scène explicitement *One day in Japan* que le collectif Studiometis appelle « logiciel de veejaying »

depuis un menu. Ce menu est disponible dès l'écran 3 et le reste à tout moment : l'utilisateur est dès lors maître de son parcours, et peut décider sous quel mode consulter le texte.

Dans la première partie (hors écran d'accueil), les zones d'interactivité permettent de manipuler les lexies et un discret bouton circulaire en bas de l'écran permet de revenir à l'accueil. Dans la seconde partie, en plus de ces possibilités s'ajoute donc celle de passer à un autre mode de consultation. Du début de l'animation à la fin, les zones d'interactivité deviennent donc plus nombreuses, une plus grande liberté est laissée à l'utilisateur.

Le dernier souvenir	Interface			Mode de consultation du texte			Conséquences de la manipulation des lexies				
	Séquences		Menu	Actions possibles	Mode linéaire	Mode inertie	Mode ronde	Changement de couleur	Mouvement	Répétition du son	Rebondissement
Linéaire (1)		Ac cueil	0	Déclencher l'animation	Pas de lexies						
		Ru pture		Manipuler les lexies Revenir à l'accueil	x			x	x		
			1			x		x	x	x	x
Choix (2)	1	Co ntinuité	1	Manipuler les lexies Revenir à l'accueil			x	x	x	x	
	2					x		x	x	x	x
	3	Ru pture		Passer à un autre mode	x	x		x	x	x	

Tableau 1 Description de l'interface et des fonctionnalités dans *Le dernier souvenir*. Les trois modes que sont le mode *linéaire*, *inertie* et *ronde*, proposent des présentations du texte différentes.

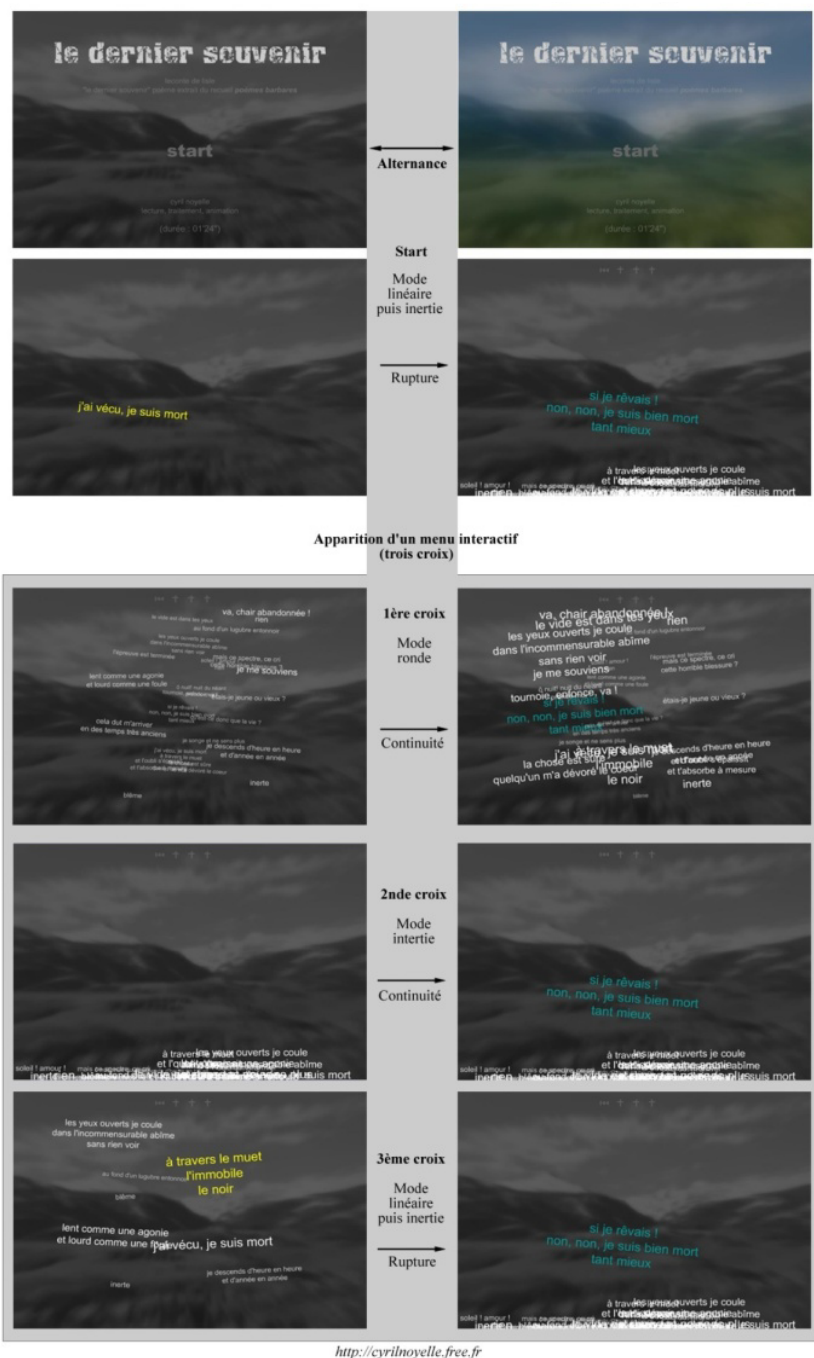


Figure 102 *Le dernier souvenir*, de Leconte de Lisle, adapté par Cyril Noyelle.

La première partie, de par son défilement linéaire ou automatique, est comme une proposition de lecture de l'artiste. Il n'est pas possible de passer cette étape, même si, après une première consultation, je souhaiterais utiliser le mode ronde plutôt que le mode *linéaire* puis le mode *inertie*. L'absence de menu n'est donc pas simplement une erreur d'ergonomie comme on

pourrait le croire si l'on faisait des tests et que l'on remarquerait que l'utilisateur s'impatiente de ne pouvoir immédiatement accéder au mode de son choix. Cette absence de menu met en avant cette proposition de visite du texte par l'artiste.

Répondant peut-être à un souci de donner le texte dans une discursivité initialement fidèle à la lecture sur papier, la lecture linéaire une fois terminée se brise formellement. Les fragments sont projetés avec violence, dans des grincements de cordes griffées. Le texte, flottant dans une ritournelle euphorique et apaisante, choit, inerte. Cette rupture intervient comme une prise de conscience, un démantèlement de l'illusion. Le texte se donne alors en fragments amassés. Les mots se cachent les uns derrière les autres. L'interaction avec ces morceaux en provoque la répétition lamentable et décousue, puis tisse peu à peu un second poème plus personnel.

Ma rose

Dans *Ma rose*, le schéma de l'interactivité est beaucoup plus simple. A l'écran d'accueil suit un écran qui restera le même pendant toute la durée d'utilisation. L'utilisateur peut alors cliquer à tout moment sur l'une des zones interactives. Il n'y a pas de menu qui permette de passer à un autre mode de consultation.

Ma rose	Zones d'interactivité	Boucle	musique	chant	texte	Autre image
Accueil	Zone 0	non	x			
Ecran permanent	Zone 1	1	x			
	Zone 2	2	x			
	Zone 3	3	x	x	x	
	Zone 4	4	x	x	x	
	Zone 5	5	x	x	x	
	Zone 6	6	x	x	x	
	Zone 7	7	x	x	x	
	Zone 8	8	x			x

Figure 103 Schéma des zones interactives et de la modalité des boucles correspondantes dans *Ma rose*

La figure ci-dessus montre que toutes les boucles ne sont pas textuelles : les boucles 1, 2 et 8 sont des intermédiaires. La boucle 8 est la seule qui montre une image.

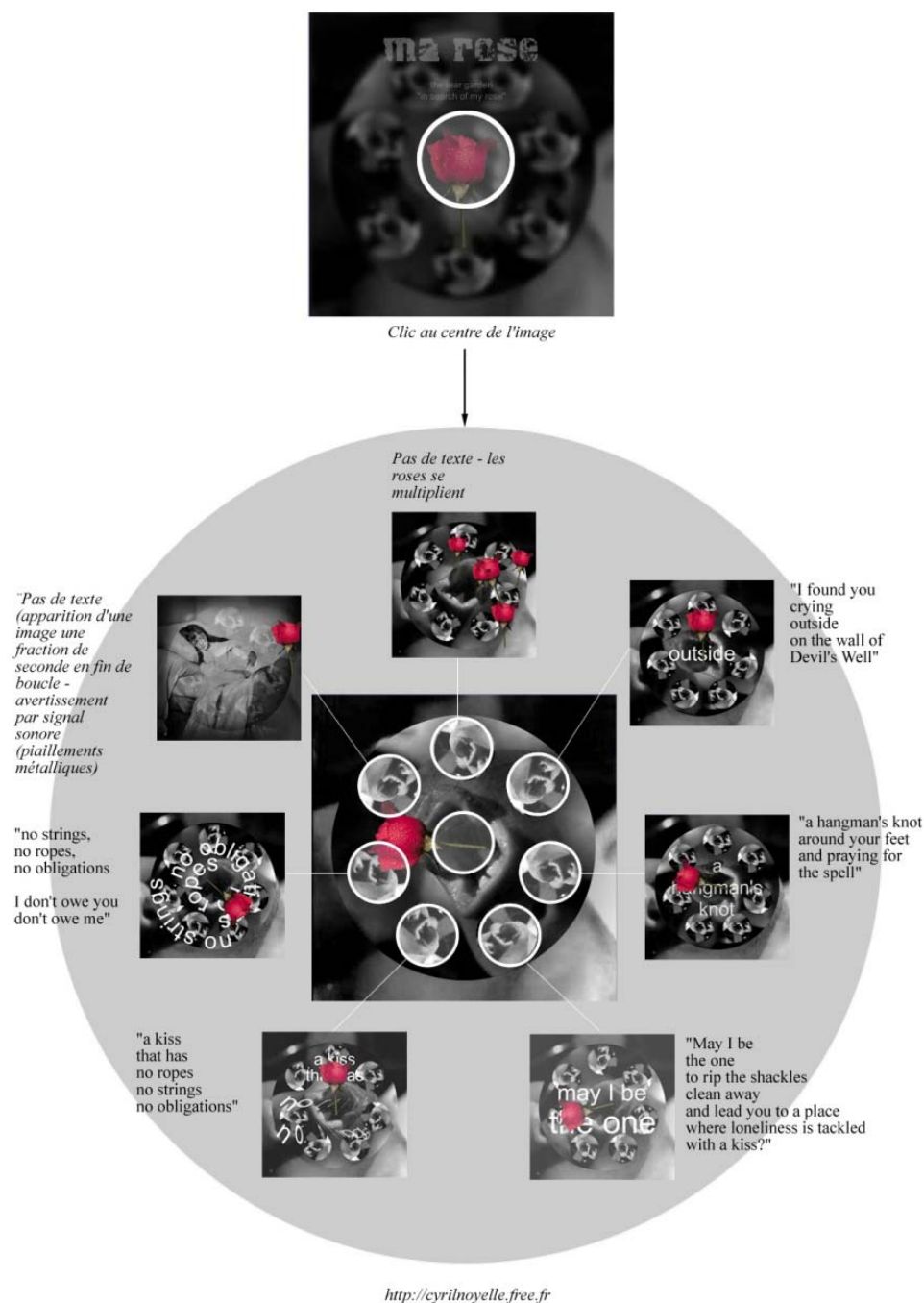


Figure 104 *Ma rose*, Cyril Noyelle : schéma de l'interactivité (les parties blanches transparentes encadrées de blanc opaque signalent les zones interactives et ne font donc pas partie de l'œuvre originale)

Dans *Ma Rose*, le morceau original est découpé en plusieurs boucles avec lesquelles je crée une ritournelle : dans cette mise en mots tout comme dans *Derniers souvenirs*, après la prise

de connaissance globale du morceau, je suis amenée à le prolonger en interagissant avec les éléments graphiques : l'interactivité permet de poursuivre l'expérience de consultation en cliquant.

Dans *Ma Rose*, des cercles ressemblant à des lecteurs de disques vinyl déclenchent les boucles sonores. Dans *Derniers souvenirs*, des groupes de vers composant le poème flottent en tourbillonnant et l'utilisateur peut les manipuler, déclenchant une relecture unique. Dans *My Rose*, les sons s'éliminent l'un l'autre, tandis que dans *Mes souvenirs*, les sons se superposent tout comme dans *Canon*.

4.4 Ritournelle et interactivité

A présent que nous avons donné un aperçu des fonctionnalités des deux animations choisies, réfléchissons aux procédés interactifs qui stimulent la ritournelle. On distingue plusieurs figures qui l'évoquent : celles de la répétition, de la boucle, de la circularité.

Le poème et le morceau, dans leur version originale, produisent déjà une ritournelle par la répétition. Dans *Le dernier souvenir*, « rien » est répété. De même, *In search of My Rose* répète en boucle pendant toute une moitié du morceau les mêmes paroles « no strings, no ropes... » : l'interprétation interactive approfondit la dimension de la répétition. Dans *My Rose*, les samples sont joués en boucle. Dans *Le dernier souvenir*, l'activation par un clic d'une lexie provoque sa répétition. « Dans mes animations, on peut laisser se répéter les choses inlassablement jusqu'à ce qu'un clic, un déplacement, déclenche un nouveau moment répétitif. L'enjeu est un rêve de surhumanité: la maîtrise du temps. » La ritournelle se fait accès à une dimension éternelle. En activant la répétition, l'utilisateur est amené aussi à en maîtriser l'ordre, « ordonner le chaos ».

Dès l'écran d'accueil du *Dernier souvenir* apparaissent des préfigurations de la répétition, liée à une brisure³³⁹. Sur l'écran d'accueil, le passage du noir et blanc à la couleur

³³⁹ On pourrait associer cette figure de la rupture à celle qui se produit dans la série des *Silent Hill* lorsque le héros a une crise schizophrénique : le personnage montre des signes de malaise et l'environnement se couvre de sang ; il passe dans un autre monde à tel point qu'il doit

de l'image de fond est appuyé par un son métallique dysphorique. Ce bref passage du noir et blanc à la couleur est généralement utilisé dans les animations comme une prise de conscience ou une idée lancinante et obsessionnelle, généralement morbide. Dans *Le coup des étoiles mortes*, cet effet s'associe à la pulsion de suicide représentée par un cercueil, un fusil, et associée à l'apparition de la figure de l'auteur, celle du singe, lui aussi leitmotif de la figure de l'artiste torturé. Cette présentation n'est pas systématique aux autres animations textuelles présentées sous la même mise en page comme nous l'avons déjà évoqué. L'écran clignote (accentuation de l'effet annoncé par la couleur) et se lance comme un apaisement. Cet apaisement dure tout au long de la lecture en mode *linéaire* du poème ; il est rompu par le passage dysphorique au mode *inertie*, au son de verre violemment brisé.



Figure 105 *Le coup des étoiles mortes*, Cyril Noyelle

Dans le mode *linéaire* le texte est lu du début à la fin, d'une voix d'outre-tombe, tandis que dans le mode *ronde*, les lexies apparaissent toutes simultanément sans lecture. Dans les deux cas, les lexies, une fois apparues, semblent tourner selon un mouvement circulaire horizontal, de sorte qu'elles donnent l'impression de s'éloigner et de se rapprocher (conséquence de la

revisiter toutes les cartes qui ont changé. Cf. notre article *Immersion et intériorité dans Silent Hill 4*, actes de la conférence Ludovia 2006.

diminution de la taille des caractères, cette version de flash ne permettant pas la 3D réelle). Ces deux modes ont en commun également une musique de foire. Cette musique de manège et cette ronde de lexies (ritournelle de connotation) trouvent leur unité dans le motif du cercle, de sorte que le mouvement circulaire des lexies évoque le manège et sa ritournelle associée à l'étourdissement. Dans *Le coup des étoiles mortes*, le manège est associé à la figure de la famille, au monde de l'enfance, à la mélancolie et à la douleur d'un état qui ne reviendra plus, à présent que tout est terminé. « Nous voyons le passé », répète-il en boucle.

« C'est la base disons "romantique" de la plupart de mes animations, le cerveau humain fonctionne essentiellement sur le mode de la nostalgie, nostalgie créatrice. J'ai besoin d'imaginer que le passé fut un jour brillant même si c'est faux, même si l'obscurité a en fait toujours régné et que seuls le cerveau, l'imagination, l'esprit entretiennent la nécessité de nos illusions. »

La ritournelle évoque alors la dimension obsessionnelle du souvenir, des représentations rassurantes et illusoires dans lesquelles la vie se loge toute entière et que seul le suicide peut réaliser. La ritournelle est métaphorique de la pulsion de mort, obsessionnelle et irrépressible. Dans *Ma rose*, cette même figure de la circularité est récurrente. Dès l'écran d'accueil, l'image de fond représente une forme circulaire à l'intérieure de laquelle 7 cercles sont répartis. Sur l'écran principal, les zones d'interactivité sont disposées en forme de cercle (ritournelle de circularité). Une photographie de bouche ouverte, aux lèvres contractées et dentue tourne sur elle-même. Le cercle connote le disque vinyl, la zone circulaire la platine de mix. Chaque clic active la rotation de la zone et arrête les autres. Parmi les lexies rotatives et circulaires, « no strings, no ropes, no obligations » renvoie à l'idée générale du morceau, celle d'un amour platonique, absolu et sans attache. La présence d'un rythme et de paroles incite cependant l'utilisateur à en créer un tout harmonieux, de sorte qu'il est invité à gérer les rythmes de boucles (par exemple, lire une boucle 2 fois pour la lexie que l'on considère comme étant le refrain). S'agit-il de «mettre les moments cruciaux en boucle pour mieux les assimiler et choisir mon moment de dépassement » ? La répétition porte alors en elle une dimension salvatrice, curative, rassurante.

Les figures de la ritournelle portent une dimension d'éternité et de mort, d'obsession et de tentative de guérison. Guérir en assimilant, en ressassant les souvenirs, les ingérant le

souvenir de toutes les manières, sous tous les angles, de toutes les entrées possibles. Lire le texte dans un sens, dans l'autre, le décomposer, en extraire des fragments, les séparer, réfléchir, assimiler pour un jour échapper à ces images obsessionnelles. Se nourrir aussi d'une autre nourriture que la sienne. En s'appropriant les paroles d'un autres ; les animations d'un autre, je tente de comprendre la leçon cachée, la signification comme un secret magique de guérison, une histoire d'initiation.

Nous nous sommes posée la question des mécanismes à l'origine de l'empathie affective dans la poésie numérique. L'examen des points de vue possibles portés sur l'œuvre dans la situation de communication spécifique aux médias en ligne nous a permis de mieux cerner les implicites de la posture d'analyse d'une œuvre en ligne et d'argumenter la pertinence de la posture du métarécit dans la perspective d'analyser les mécanismes de production de la signification.

5. *Synthèse*

Dans ce chapitre *Applications*, nous avons étudié quatre dispositifs interactifs. Nous examinons des questions que nous avons souhaité approfondir, issues de la classification typologique.

Étude 1 : Stratégies d'automédiation dans Livejournal

L'étude de *Livejournal* est une application de la classification des traces de la personne. L'hexis numérique a été mise en évidence afin de comprendre comment le logiciel stimulait une stratégie de présentation de soi. En cela il est une application du chapitre sur l'hystérisation de *Dispositifs métamorphiques*. Nous avons montré comment les outils de mise en relation (moteurs de recherche, navigation par « favoris » (sociatifs), « centres d'intérêts » (épithètes), comme nous l'avons précédemment noté dans la phanérologie avec évoquant les embrayeurs secondaires, le dispositif valorise certaines manières de donner forme à sa représentation : il implique une hexis consensuelle au sens où elle reflète le pouvoir représentationnel local.

Étude 2 : Intériorité dans Silent Hill

Dans l'analyse de *Silent Hill*, les fonctionnalités de gestion et de contrôle et les métaphores indicielles interactives ont permis d'analyser une facette du phénomène de l'immersion. Le rapprochement entre le l'habitacle et la métaphore nous a permis de concevoir l'immersion comme entrée progressive en le dispositif, exprimée par des redondances conceptuelles telles que celles de l'intériorité.

Étude 3 : Ergonomie dans Mille Lieues

Dans l'étude de *Mille Lieues*, nous avons approfondi la question des contrôles en examinant un dispositif gestuel : l'étude du *système de contrôle* de l'interface nous a permis d'associer le concept de métaphore aux contrôles, de sorte à mettre en évidence le sème commun entre le geste et l'effet du geste. Une étude prenant en compte exclusivement des critères d'ergonomie considérerait ce dispositif comme un *malentendu*. Or, l'étude de cette installation montre que même si ergonomiquement elle est *mal* conçue, elle provoque chez

certains spectateurs des expériences d'entrée dans un univers diégétique : cette étude marque la distance méthodologique que nous prenons par rapport à l'ergonomie, qui considère, finalement, ce qui est *bien* ou *mal* de faire. Cette étude de *Mille Lieues* a conduit à mettre en évidence un *a priori* culturel que nous avons, celui de prétendre à refléter les opinions des usagers en général. À partir de cette analyse, et suite à un questionnement posé par l'analyse de *Silent Hill*, nous avons décidé de considérer les points de vue des spectateurs acteurs comme des cas résiduels, et de les analyser et comme cas résiduels.

Le dernier souvenir et Ma rose

Nous avons poussé le raisonnement sur les cas résiduels plus loin dans la quatrième analyse qui porte sur des animations interactives de création. Mettant en image et en mouvement des poèmes ou des chansons, les animations que nous avons étudiées nous ont permis, en les pratiquant nous-mêmes, de comprendre comment l'interactivité réflexe pour être opératrice de surdétermination.

VII. Poïétique de la signification (Mythologies)

Ce dernier chapitre de la thèse, récapitule les apports d'Applications pour expliciter comment, du *phaneron* au *phainomemon*, se construit la signification *hypostasiée* de la personne à l'écran.

Dans la phanéroscopie, les signes de l'interface qui manifestent de l'identité ont été classés. Ils constituent le *phaneron*. Sa description a visé à constituer une sorte de système invariant de l'agencement représentationnel.

Dans ce chapitre, à la suite d'*Applications*, nous tirons les conséquences des déviances et des écarts observés, dans l'appropriation de la structure invariante par les usagers (déviances) ou dans les dispositifs artistiques *tropiques* présentant des figures de style.

Un qui pro quo ?rappel de la problématique

La *Représentation de soi* à l'écran est produite par une personne *pour laquelle elle tient (stat pro)*. Représentation de soi dans le jeu et la communication recouvrent une même authenticité de la construction identitaire, « qu'elle corresponde ou non à une réalité » (le *phaneron*). Elle manifeste une stratégie en même temps qu'elle la structure. Cependant, rien ne prouve le lien entre l'image en ligne et sa source : l'interprétation n'est pas exactement conforme au signe tel qu'il est analysé en pragmatique. Il se produit une sorte de distorsion sémiotique entre la représentation concrète (le *phaneron*) et la signification attribuée (le *phainomenon*). Cette distorsion n'est pas un phénomène secondaire à la signification, relevant de mécanismes connotatifs qui opéreraient en seconde main de la dénotation, comme l'analyse Barthes dans *Mythologies* (1970) : à l'écran, cette distorsion est nécessaire pour comprendre ce que signifie la représentation, c'est-à-dire une personne.

On aurait pu considérer que l'interprétation de la personne interviendrait en objet second, tandis que la représentation aurait un interprétant immédiat, et ainsi utiliser le système d'analyse peircien. Or, cela n'aurait pas compte de la dimension interactive du signe, que la notion d'indice ne suffit pas à prendre en charge. Aussi, cette recherche, a tenté de reformuler légèrement et progressivement la perspective adoptée pour parler de *cette* situation de signification à l'écran.

La construction de signification ou décision sémiotique

A l'écran, l'interactivité implique de prendre en compte la construction de signification, qui s'acquiert au cours d'un apprentissage que nous avons mis en évidence dans dispositifs métamorphiques, mais ce n'est pas tout : en effet, il n'est pas seulement d'apprendre et d'être initié mais aussi de perpétuer l'apprentissage et d'initier à son tour, en cela de participer à la sémiotisation des représentations. Identité et immersion sont liés : le sujet interprète une représentation comme /soi/ ou /personne/ parce qu'il est enrôlé dans la diégèse propre au logiciel. Ainsi, *Dispositif métamorphique* initie un questionnement sur l'immersion : la représentation de soi à l'écran et la représentation abstractive de soi trouveraient leur point commun en la fiction identitaire qui est une construction sémiotique apprise au cours de l'apprentissage.

Ainsi, nous avons utilisé le concept de décision sémiotique tel qu'il est développé par Jean-Marie Klinkenberg. La décision sémiotique est le procès par lequel le sujet attribue une signification : ce concept est propre à penser la signification dans sa construction. Le questionnement de l'immersion implique de prendre en charge à la fois la décision sémiotique et le *flow* immersif, ce flux tendu, qui lie le sujet au monde diégétique par l'opération de son propre esprit qui « tisse » (*textum*) une histoire entre les informations qu'il découvre à l'écran. Pour l'expliquer, nous avons construit deux dispositifs analytiques (des concepts) : l'habitable et l'hexis.

L'hexis et l'habitable

Le signe qui représente la personne consiste en un double mouvement d'inscription (produit d'une interaction) et d'information (une forme donnée par l'inscription). Ce double mouvement produit un phénomène de surinterprétation, l'hystérisation ou mythologie identitaire.

L'hexis correspond à l'information de soi, l'habitable à l'inscription de soi. Inscription et information désignent des procès, hexis et information sont des dispositifs conceptuels qui permettent une analyse appliquée.

Pour déterminer le troisième terme de la triade inscription-information-hystérisation vers la triade habitable-hexis-mythologie, nous avons, par la classification, mis en système

l'agencement des deux premiers éléments (des observables, des phanera) de sorte à déterminer la relation avec le troisième terme.

Un acte représentationnel

Pour fonder profondément l'agencement phanérologique, le *phaneron* a été analysé comme produit d'un acte représentationnel : des concepts linguistiques utilisés par la linguistique verbale ont été mis en regard avec les unités signifiantes qui manifestent la personne à l'écran. L'acte représentationnel correspond à l'acte énonciatif de la linguistique verbale.

Considérer la représentation comme énoncé conduit à considérer le sujet comme sujet de l'énoncé : les outils conceptuels ont été dès lors subjectivés et l'analyse également. Cette perspective est comparable à la posture de la poïétique, si ce n'est qu'à l'écran, le produit du geste est une signification.

L'analyse appliquée de quatre dispositifs interactifs a permis de consolider les outils présentés dans la phanérologie par l'examen des figures de style de l'interaction et de concevoir une poïétique de la signification, c'est-à-dire des outils méthodologiques qui permettent d'analyser l'œuvre interactive comme production de signification.

La représentation comme expérience ontologique

A la lumière de l'analyse pragmatique de la conscience de soi de William James et de l'analyse sémiocognitive de la décentration de Daniel Peraya et Jean-Pierre Meunier, la représentation de soi a été analysée comme dispositif *centré* présentant des unités qui stimulent la *décentration*. Les enjeux de l'étude appliquée de ce phénomène outrepassent notre problématique et pourraient conduire à évaluer la capacité du logiciel à stimuler un apprentissage.

La représentation de l'utilisateur est un cadre dans lequel se façonne la subjectivité dans un double mouvement d'inscription-interprétation de /soi/. Les sujets modèlent et remodelent leur représentation jusqu'à ressentir une authenticité. Ainsi, le dispositif hexique conduit le sujet à réfléchir sur lui-même et à se décentrer pour trouver la posture sociale qui lui convient. Il en est autrement de savoir si cette posture peut être la même dans le réel, mais les usagers interrogés semblent le penser. Patiemment, à tâtons, le sujet tente de se détacher du déterminisme identitaire propre à la dimension permanente du *phaneron* pour se déployer

légèrement plus loin, se rapprochant peu à peu d'une vérité de soi-même encore fragile que l'écran tend à rendre tangible.

Cette expérience de soi se double d'une expérience de l'autre par l'opération de l'intersubjectivité. Les usagers manifestent un intérêt particulier pour l'observation sociologique, considérant l'éventail des représentations de l'autre comme représentatif de la société. Cela ne correspond certes pas à une réalité, mais ce qui nous importe n'est pas la réalité, mais la représentation qu'en ont les sujets.

Dans cette dernière partie de la thèse, nous allons synthétiser les apports et résultats précédemment exposés dans le chapitre *Applications* afin de répondre aux questions définies dans *Programme de recherche* : comment se construit la signification dans la situation de présence à l'écran ? Comment cerner les conditions d'émergence de la décision sémiotique ?

1. *L'hexis numérique (synthèse)*

L'étude exploratoire *Dispositifs métamorphiques* a dressé les lignes d'approche de la représentation comme *habitacle* communicationnel ou *hexis*. Les recherches de Christine Detrez sur l'*hexis corporelle* dans son ouvrage *La construction sociale du corps* permet d'approfondir le concept d'*hexis numérique*. Ce concept unifie les réponses à la problématique que nous avons posée en développant l'outil conceptuel qu'est la représentation de soi.

« L'analyse de la notion d'*hexis* corporelle, équivalent grec de l'*habitus* latin, se réfère à la théorie plus générale de cet habitus. Elle désigne la manifestation corporelle, incorporée, de l'*habitus* : elle est ce qui transforme, effectivement, le corps selon les usages sociaux spécifiques à chaque groupe, donnant cette coïncidence qui fait s'étonner avec la même candeur naïve que Madame de La Fayette quelques siècles plus tôt qu'on ait si souvent le physique de l'emploi. L'*hexis* corporelle s'ajoute ainsi au corps en place, déjà physiquement et morphologiquement déterminé par le goût, qui va orienter l'individu vers telle ou telle prédilection alimentaire, telle ou telle activité physique. » [Detrez 1998 : 163]

Avant de penser l'*hexis* numérique, approfondissons cette parenté entre *hexis* et *habitus*.

L'*hexis* est un mot grec, ἕξις, qui réfère à l'action de posséder, à la possession. Il dénote également la manière d'être. Par suite il désigne la faculté ou la capacité résultant de l'expérience, ou métonymiquement, l'expérience, chez Platon.

Ce terme vient du verbe ἔχω (*écho*) qui signifie « j'ai » : l'*hexis* est une action et une possession. Le suffixe en -σις est un commun aux noms d'action : on peut le comparer à φύσις qui présente la même suffixation et dénote « l'action de faire naître, la formation, la production » d'où « la nature ». L'*hexis* réfère donc à l'action de posséder quelque chose.

L'*habitus* latin désigne « la manière d'être, le dehors, l'aspect extérieur, la conformation physique ». Il réfère aux traits du visage, à la disposition du visage, de la physionomie, au costume, à l'embonpoint. Dans un second sens, il désigne la mise, la tenue : la mise des bergers, le vêtement, puis, au sens figuré, la manière d'être, l'état (la manière d'être de l'Italie, la nature des vêtements, des armes, la tenue du style ; confection, constitution ; disposition d'esprit, sentiment).

Habitus vient du verbe *habeo*. Le fréquentatif *habito*, signifie « avoir souvent, habiter ». *Habito* signifie habiter, occuper. *Habitudō* (« notre » habitude) signifie la manière d'être, l'état, l'extérieur. La forme fréquentative est particulièrement intéressante pour analyser le phénomène de l'écran puisque, tout comme les membres des communautés doivent se fréquenter répétitivement pour faire exister la communauté, l'habitable est ce qui est possédé de façon répétitive : il désigne l'habitation, et plutôt la notion de territoire intérieur.

L'habitable est le dispositif de contrôle de la représentation. Il est lié à la représentation, la représentation en est l'extrémité tandis que le sujet est aux commandes de cette extrémité. Le lien entre l'hexis et l'habitable peut ainsi être formulé de la façon suivante : l'habitable est le dispositif de l'habitus ou de l'hexis, tout comme le spectacle est le dispositif lié à l'action de voir (*spectare*). L'habitable peut être mis en relation avec le phénomène des *otakus*, ces personnes qui restent enfermées chez elles et vivent dans le virtuel. Ce terme japonais est composé de la préposition honorifique *o-* (お) et du substantif *taku* (宅) « maison, demeure, le chez-soi » signifie étymologiquement « votre maison ». Les *otakus* seraient donc, par cet intéressant phénomène de d'association étymologique, les personnes dont la bulle communicationnelle ou habitacle se confond avec l'habitable numérique.

Un langage et une construction sociale

Christine Detrez considère que l'hexis peut être analysée et classifiée comme un langage.

« L'hexis corporelle peut ainsi être décodée comme un langage, un système sémiotique, ou chaque signe fait sens. En cela, le langage corporel reproduit les distinctions du langage verbal par leur translation dans le domaine gestuel : s'opposent ainsi, véritable réplique des comportements alimentaires, le franc-parler populaire et le langage censuré de la bourgeoisie, mais également, qui les reproduisent et les reflètent, « la gesticulation et la presse, les mines et les mimiques » et la lenteur, la retenue et l'impassibilité (Bourdieu 1979, page 197). L'hexis corporelle est ainsi particulièrement signifiante, car, produit de l'incorporation de l'habitus, elle fonctionne en deçà de la conscience et du discours par la place occupée dans l'espace physique. » Detrez 1998, 163-164

Cette analyse est un argument cité en faveur de la validité scientifique de notre phanérologie, qui utilise le système conceptuel de la linguistique comparée. L'hexis doit être analysée comme un espace dans lequel le geste est un opérateur linguistique de la signification.

Tout comme nous l'avons fait dans *Dispositifs métamorphiques* en synthétisant les théories de l'identité sociale, Christine Detrez lie l'hexis aux théories de la présentation de soi de Goffman et particulièrement à l'*aisance* qui réfère à l'adéquation du rôle social joué factuellement par la personne.

« Plus généralement, si la théorie de l'hexis corporelle explique ainsi comment les usages sociaux peuvent s'incorporer au point de ne plus être conscients, elle ne place plus le corps sur le registre de l'avoir, mais sur le registre de l'être : le corps n'est plus dissocié de l'homme, il l'est, le représente tout entier à chaque mouvement, comme un être social. » [Detrez 1998 : 165]

La théorie de l'hexis de Christine Detrez permet donc à la fois d'unifier la réponse que nous donnons à la problématique de la représentation de soi à l'écran, mais aussi d'inscrire cette démarche dans une perspective plus large qui est celle de l'étude des représentations comme construction de signification : c'est en effet la position qu'elle défend dans l'ouvrage cité.

En prolongeant cette analyse, on peut analyser la construction sociale de la représentation du corps comme un processus conceptuel métaphorique.

« La métaphore n'est pas un phénomène essentiellement linguistique. C'est avant tout un processus de production de sens, qui peut apparaître indépendamment du média utilisé, et des signes de communication (...) Dans cette optique, la métaphore en langue ne fait que refléter un processus cognitif générique. Ce processus consiste, de manière simplifiée, à mettre en relation deux objets cognitifs d'une certaine manière. L'un alors appelé la 'source' de la métaphore, exprime un aspect de l'autre, qui devient la 'cible' de la métaphore » [Ferrari 1997, 14]

Nous avons, dans notre étude de *Silent Hill*, développé les outils appliqués qui tirent conséquence de ce rapprochement entre le processus de construction de /soi/ et la métaphore conceptuelle. L'enjeu de la décision sémiotique se trouve en l'effort cognitif opéré par le sujet pour lier deux niveaux de cognition, celui de l'observable (*phaneron*) et celui de la représentation en pensée (le *phainomenon*).

A l'écran, la métaphore conceptuelle peut être déterminée de façon beaucoup plus objective que dans le réel, puisqu'il suffit pour cela d'observer les unités significatives présentées par

l'écran (le *phaneron*) et plus généralement par le dispositif technique. Nous l'avons décomposée en deux phases : l'étude de l'observable (phanerologie) et l'étude de la signification (mythologie ou pourrait-on dire, *phainoménologie*).

Le schéma ci-dessous résume l'étude phanérologique de l'avatar et des représentations de soi. On observe un dédoublement de la centration par l'opération de l'interactivité.

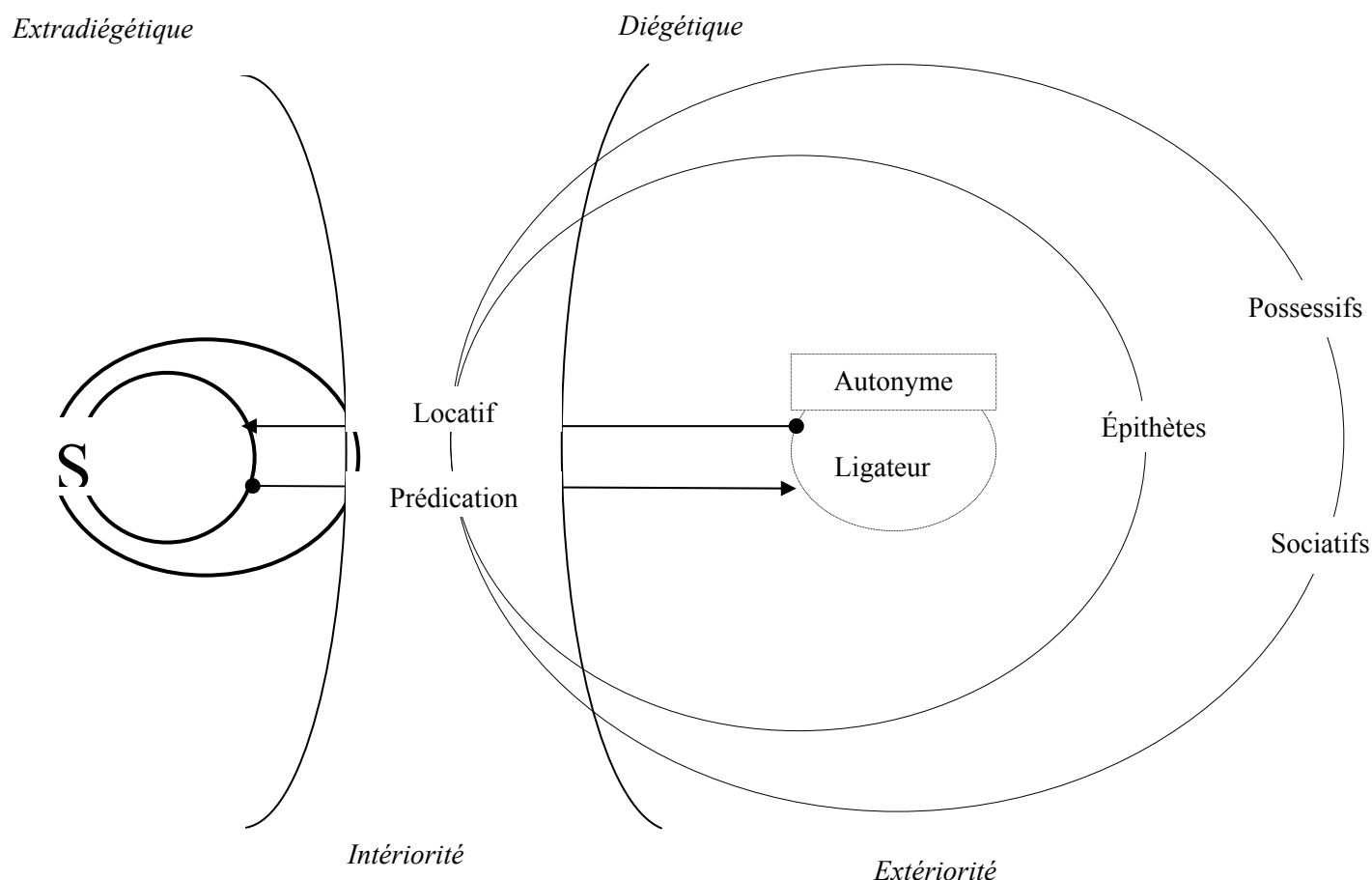


Figure 106 Représentation de soi : étude phanérologique de l'observable (schéma synthétique)

L'interface de gestion crée une première pellicule qui s'interpose entre le corps de l'utilisateur et le monde de la représentation concrète (*phaneron*) qui est une mise en images de la représentation en pensée (une observation abstractive).

Le ligateur (informé par la prédication-inscription) constitue un second pôle de centration, à l'intérieur de l'espace diégétique : ainsi ce double cercle se constitue des phanera, c'est-à-dire les embrayeurs primaires (locatifs, autonome, ligateur et prédication) et les embrayeurs secondaires (épithètes, possessifs et sociatifs), ainsi que les principes d'agencement (diégétique et extra diégétique, intériorité et extériorité).

Dans la figure ci-dessous, la double ellipse en gras réfère à la manette et aux contrôles (1^{er} pôle de centration), la seconde ellipse les embrayeurs primaires et secondaires. Ces ellipses ne sont pas discontinues : elles sont des représentations concrètes et observables.

Locatif et prédication

Le locatif et la prédication font le lien entre le monde de l'écran et le monde du corps concret.

La prédication procède du prédicat : elle dénote les mouvements ou le geste du sujet qui actualise l'inscription. La prédication est le procès de l'inscription (première ellipse du ligateur autonome) et détermine l'information du sujet en le monde diégétique (seconde ellipse des épithètes, possessifs et sociatifs).

Le locatif indique (au sens peircien) le contexte matériel du sujet. Les unités significatives qui le constituent ne sont pas *volontairement* émises par le sujet mais, souvent, involontairement : en cela ils font partie de la prédication (ce sont des embrayeurs primaires) car ils inscrivent le sujet à son insu dans le dispositif technique (cf. l'exemple de l'adresse *IP* développé dans *Dispositif métamorphique* et repris dans la phanérologie).

La prédication est pleinement appréhendée par le sujet qui produit les gestes, mais elle n'est perceptible que partiellement à l'écran, pour un tiers distant, par les locatifs (et les embrayeurs). Ces deux dynamiques de prédication et de *localisation* (procès du locatif) constituent les deux versants poïétiques et pragmatiques de la représentation. L'un crée et modèle (prédication-poïétique) et indique la concrète réelle du sujet dans le dispositif technique (locatif-pragmatique). L'ensemble embraye la signification.

Dans un contexte de représentation en absence, ces deux dynamiques sont essentielles pour comprendre la signification. La signification se construit avec pour fondement ces deux mouvements qui sont à la fois techniques et sémiotiques.

Embrayeurs primaires et secondaires (centration et décentration)

Revenons sur les embrayeurs primaires et secondaires. Les embrayeurs primaires (l'autonyme et le ligateur) se situent dans une première ellipse cercle et les possessifs et sociatifs se situent dans une seconde ellipse.

Dans la partie sur les embrayeurs secondaires, nous avons lié possessifs, épithètes et sociatifs en soulignant que les épithètes se réfèrent prioritairement au sujet. Nous avons signifié aussi que ce qui les relie ensemble est, dans certains logiciels communautaires, leur fonction indirecte de mettre en relation les usagers par le biais des moteurs de recherche ou des autres modes de mise en relation (cf. *Livejournal*). C'est la raison pour laquelle nous avons représenté les types de représentation de sorte à ce qu'ils produisent des ouvertures du monde nodal des embrayeurs primaires (qui réfèrent au sujet) et le monde périphérique des éléments qui ouvrent le sujet à l'intersubjectivité.

Ces deux ellipses ne signifient donc pas des espaces diégétiques différents, ni des conceptions différentes de la représentation. Le sujet considèrerait prioritairement l'ensemble des embrayeurs primaires comme représentatifs de sa personne, tandis que les possessifs et sociatifs appartiendraient à une autre classe de représentations intermédiaires entre lui-même et le monde communautaire – or, ils font bel et bien partie de la représentation personnelle en cela qu'ils participent de l'individuation du sujet (ils sont différents chez un autre et par conséquent le déterminent comme individu par distinction d'un autre).

Ces représentations produisent une sorte de gradation du soi central au soi périphérique comme nous reprenons cette expression de Damasio (Cf. *Le sentiment même de soi*) pour rappeler que cet agencement est une translation de la décentration de la conscience de soi de William James : les signes ne sont pas des représentations en pensée comme le sont ces concepts cognitifs ou psychosociaux (pragmatiques), mais notre analyse phanérologique a démontré concrètement que l'analogie était pertinente. Ces deux ellipses forment les contours externes de l'hexis numérique, soit la pellicule externe du Moi-Peau, comme nous l'avons montré dans l'étude de *Silent Hill*.

Intériorité et extériorité hexiques : des espaces modulables

Situer l'intériorité et l'extériorité nécessite de considérer la représentation de l'interlocuteur, c'est-à-dire les signes observables non pas par le sujet, mais par l'interlocuteur.

L'extériorité de la représentation se constitue de toute la face visible de ces embrayeurs : l'avatar, le pseudonyme, les centres d'intérêt, le niveau du personnage, son métier, les amis, ces informations qui sont parfois manifestées publiquement, c'est-à-dire perceptible partout tout autre usager ou membre de la communauté, ces informations constituent l'extériorité de l'hexis numérique.

Par un exemple, dans *Myspace*, le sujet change ses amis, change sa représentation, écrit ses courriers électroniques et ses *commentaires* dans un espace qui n'est pas visible en dehors de cette action : ces espaces proposent des outils pour agir la représentation mais ne sont invisibles ni appréhendés comme représentant le sujet. Cet espace est visible pour le sujet, mais pas pour un tiers.

L'intériorité hexique se constitue des signes qui sont situés en « backoffice » : c'est-à-dire l'espace de configuration et de gestion de la représentation. Or, parfois, ce backoffice (qui peut être étendu à une seconde interface, incluse dans l'espace diégétique mais invisible pour un tiers comme c'est le cas dans *Silent Hill*) contient des embrayeurs secondaires. L'intériorité et l'extériorité varient suivant les logiciels.

Dans *Anarchy Online*, possessifs, sociatifs et épithètes sont des informations privées. Ils sont partiellement inconnus des autres joueurs qui ne perçoivent que le ligateur et l'autonyme.

Dans *Myspace*, tout est visible.

Dans *Livejournal*, l'ensemble de la représentation peut être dissimulée aux yeux d'un tiers (et accessible uniquement aux amis).

Dans *My Rose*, il n'y a pas de représentation de soi visible, pas même pour le sujet : seule la prédication est observable.

Les trois ensembles d'embrayeurs secondaires (épithètes, possessifs et sociatifs) qui sont représentés sur ces deux ellipses peuvent donc passer à l'intérieur de la parenthèse inversée, c'est-à-dire appartenir qu'à l'intériorité. En ce cas, l'espace de l'intériorité se transforme en espace d'intimité. L'intimité est ce qui est visible pour certains et non pour d'autres. Parfois

même, l'ensemble de ces informations visuelles peut être invisible, et seule la prédication l'est. L'espace de l'intériorité et de l'extériorité sont modulables. Hors ligne, c'est-à-dire sans présence d'un autre, le personnage est exposé au regard de tiers paradigmatique et indéterminé (les personnages non joueurs). On retrouve donc bien cet espace de l'intériorité et de l'extériorité.

L'espace diégétique et l'espace extradiégétique.

Nous avons indiqué l'espace diégétique et extradiégétique au sommet de chaque parenthèse pour signifier que leurs limites ne sont pas clairement définies, tout comme l'intériorité et l'extériorité dont elles dépendent.

En principe, l'espace extradiégétique se situe à la lisière du visible et en deçà de la lisière du visible tandis que l'espace diégétique se situerait au-delà.

Dans un MMORPG, cette position est facile à concevoir : l'espace diégétique est celui qui concerne le jeu et le personnage dans le monde du jeu, par exemple tout ce qui a trait à ma pratique ludique dans *Anarchy*. L'espace extra diégétique concerne tout ce qui n'a pas trait à ma pratique d'*Anarchy Online* à l'écran : un logiciel pratiqué en parallèle, toute information pouvant avoir une influence sur le *phaneron* (le sujet montre à un ami coprésent son personnage avec la souris ; il pratique un autre logiciel en même temps). Ces activités se situent hors de la diégèse propre au logiciel mais sont incluses dans une diégèse qui englobe toutes les diégèses « de l'écran », à la différence des diégèses « *IRL* ».

On peut ainsi distinguer plusieurs espaces diégétiques qui s'incluent les uns dans les autres. Cette distinction tient aux cadres que l'on se pose soi-même en regard des rôles sociaux joués dans l'espace communautaire. Elle n'est pas spécifique à l'écran mais donne forme à cet agencement des diégèses identitaires.

Ainsi dans la vie réelle, le sujet peut lier son travail à différents espaces sociaux. Lorsqu'il est au travail, en entreprise, il ne se présente pas nécessairement de la même manière en réunion avec un client. L'ensemble de ces identités appartiennent toutefois à une diégèse, celle de son travail, qu'il peut distinguer de celle de sa vie de famille.

À l'intérieur de cette diégèse, la diégèse qu'il présente à son client (sous la forme de sa présentation) n'est pas nécessairement la même que celle qui concourt à la présentation de soi

dans le cadre de l'entreprise, qui inclue le client comme un objet, une représentation participant de mon activité. Erving Goffman illustre très bien ce phénomène avec l'exemple des garçons de café.

La distinction des espaces extradiégétique et diégétique est subtile : elle relève de la réflexion sur la posture adoptée par le sujet par rapport au monde de représentation en général.

2. *Figures de l'immersion hexique (synthèse)*

Nous venons de synthétiser la phanérologie. A présent, nous allons synthétiser les outils d'analyse appliquée du *phainomenon*, qui découlent de l'effort cognitif à l'œuvre dans la translation du monde extradiégétique au monde diégétique. Ainsi, nous serons en mesure de préciser le phénomène d'hystérisation.

Dans *Silent Hill*, nous avons analysé l'effort cognitif déployé dans l'interprétation des tropes. Cet effort, dans les dispositifs interactifs, est rendu tangible par l'interaction. Le spectateur, interacteur du dispositif, est amené (au sens propre, par la main qui tient la commande) à construire un langage corporel à l'écran. Ce langage corporel participe de la signification de l'œuvre. Le décalage des fonctionnalités naturelles du corps s'opère par associations entre les images et les gestes opérés, habituellement associés à d'autres actions.

Les métaphores prédictives (ou indicielles) et les métaphores d'agencement

Des grilles d'analyse de la métaphore se fondant sur ce phénomène de dissociation ont été mises en place dans *Applications*. Elles permettent d'analyser le procès de construction de la signification en distinguant le niveau de *lecture* des signes (*phaneron*, observable) et le procès de production à l'écran (*phainomenon*, mythologie, signification).

L'action change la relation du sujet à la signification. Ces métaphores embrayent une transformation. Elles participent de l'investissement du *phaneron* en *phainomenon* (un appartement devient espace psychique, l'extérieur un espace de conflits primordiaux).

L'interactivité n'est pas le seul critère de définition de ce tropisme mais l'on pourrait y ajouter le point de vue (caméra), qui ici bascule automatiquement d'un mode à un autre sans intervention d'une fonctionnalité interactive ou encore l'agencement technique des fonctionnalités de gestion.

Geste détecté par le système	Effet associé à l'image	Concordance			Effet à l'image
Direction et rythme (actualisation)		Action	Direct	Mouvement opéré	Mouvement ou action

Figure 107 Table générique de conversion des gestes en image

Embrasseur de la métaphore	Métaphores spatiales et conceptuelles	Comparé	Comparant	Sème commun
La prédication	Fonctionnelle	Personnage	Espace fonctionnel	Intériorité psychique et corporelle
	Diégétique	Espace fonctionnel	Espace diégétique	
L'agencement	Conceptuelle	Espace diégétique	Personne	

Figure 108 Les métaphores “prédicatives” (ou indicielles) et d'agencement

Les procédés stylistiques de l'agencement stimulent un décentrement du joueur au personnage car ils constituent les opérateurs de l'immersion hexique. En effet, ce tropisme gestuel et conceptuel devient figure de style s'il fait l'objet d'une décision sémiotique, sans laquelle le sujet considère qu'elle est une maladresse. En effet, comme on l'a vu dans *Mille Lieux*, ces figures ne sont pas toujours fondées d'un point de vue sémiotique : du « grand art » à la maladresse, il n'y a qu'un pas ! ... que franchit (ou non) le lecteur ou le spectateur. L'analyse sémiotique doit donc en tirer les conséquences.

Une représentation in absentia hystérisée

Comme nous l'avons conclu dans *Dispositif métamorphique*, le dispositif renvoie à un agencement sémiotique *in absentia*. L'émetteur étant *in absentia* de la situation de présence, le *phainomenon* se fonde sur le *phaneron* et non pas sur la personne. Le signe qui représente l'émetteur peut être pris pour l'émetteur du message. Or, tout comme nous l'ajoutons, le phénomène d'hystérisation ne peut être expliqué par ce constat. Un mot choisi, au départ,

arbitrairement, par un joueur pour se désigner n'acquerrait-il pas au cours de son usage un sens qui le lierait à la construction diégétique personnelle de son expérience ? C'est toute la question de l'authenticité et de la décision sémiotique. Ainsi, un joueur peut décider a posteriori que le pseudonyme qu'il s'est choisi est emblématique de sa personne. Cette décision intervient du fait de l'interaction avec les autres membres par l'intermédiaire de l'hexis numérique. Cette représentation n'est donc pas seulement une figure en absence, mais une figure en absence que l'interactivité rend tangible.

Revenons au principe du signe, en l'occurrence au « *qui pro quo* » que nous avons présenté dans le Programme de recherche comme découlant de la définition médiévale *aliquid stat pro aliquo*. La décision de considérer une unité (un « *qui* » ou un « *aliquid* ») comme embrayeur de signification (un « *aliquo* » ou un « *quo* ») est une conséquence de l'arbitraire³⁴⁰ du signe, qui provoque un effort cognitif particulier (le [*stat*] *pro*).

« Le rôle de la mémoire et de l'apprentissage, voire du dressage, est supérieur dans le cas des signes arbitraires. La forme que prend leur signifiant ne peut être retenue que par un effort particulier. Cet effort de mémoire crée un lien psychologique très dense entre signifiant d'une part, signifié et référent de l'autre. » [Klinkenberg, 1996 : 157]

Les /soi/ de l'écran sont éminemment arbitraires. Rien ne valide l'adéquation physique entre la photographie et son émetteur. En absence de preuve factuelle de ressemblance entre l'utilisateur et sa représentation, - cette absence est d'ailleurs particulièrement problématique dans les sites de rencontre -, l'utilisateur est bien obligé d'admettre que les images qui représentent les autres utilisateurs leur ressemblent d'une certaine manière : la réalité cède le pas à la croyance.

Pour expliquer ce phénomène, nous avons montré dans la phanérologie, en annonçant la question de la surdétermination, que ce phénomène était corolaire d'une hypostase de l'image en regard du texte. La dimension arbitraire du ligateur autonome, contrebalancée par le phénomène de redondance intercodique texte-image, tend à une association de coréférence déterminée qualitativement davantage par l'image que par le pseudonyme ou encore le geste

³⁴⁰ La définition de l'arbitraire du signe qu'utilise Klinkenberg dans cet exemple est à entendre en regard du concept de décision sémiotique: pour Klinkenberg, tous les signes ne sont pas arbitraires au même degré, contrairement au concept structural de l'arbitraire du signe linguistique.

prédicatif. La dimension iconique prend le pas sur la réalité technique. L'*information* prend le pas sur l'*inscription*.

Comme de souligne Peirce, l'indicialité entretient avec l'iconicité des liens tangibles :

« un Indice est un signe qui fait référence à l'Objet qu'il dénote en vertu du fait qu'il est réellement affecté par cet Objet. (...) Dans la mesure où l'Indice est affecté par l'Objet, il a nécessairement certaines qualités en commun avec cet Objet, et c'est sous ce rapport qu'il réfère à l'Objet. Il implique, par conséquent, une certaine relation iconique à l'Objet, mais un icône d'un genre particulier ; et ce n'est pas la simple ressemblance à son Objet, même sous ces rapports, qui en font un signe mais les modifications réelles qu'il subit de la part de l'Objet. » Peirce, C.S., 1960.

Les notions de personne et d'identité sont une construction interprétative qui se tisse entre les objets disparates de l'interface par un effort cognitif et gestuel pour créer du sens là où il n'y a qu'absence. Le scénario du jeu ou la représentation de l'interlocuteur peuvent être disparates et insensés, l'expérience du sujet ne le sera jamais, s'il en prend la décision.

L'immersion et le décalage

L'immersion consiste en une figure de fusion entre le Soi de l'utilisateur et le Soi de la représentation. Elle est une décision active du sujet qui fait effort cognitivement et gestuellement pour lier les fragments observables.

Dans une chat-room, il est aisé de décider que ces signes sont « sans queue ni tête », par contre, dans un dispositif légitimé il en est autrement. A la différence des interfaces dédiées à la vie courante (messagerie instantanée, networking social), le dispositif artistique est une ouverture dans un espace explicitement et légitimement séparé de la vie réelle. Le lâcher prise du déplacement et de la maîtrise intellectuelle est parfois, comme dans *Mille Lieues*, légitimé et donc encouragé par l'inscription du dispositif dans un espace culturel officiel (bibliothèque, école). Parce que le dispositif y est en présentation, le visiteur peut s'abandonner sous le couvert de la croyance en la légitimité de son expérience.

Dans *Silent Hill*, il est moins question de légitimité que de volonté de croyance : les usagers souhaitent avoir peur, il font effort pour stimuler leur immersion et tendent, suivant le regard critique ou non qu'ils portent sur le dispositif, de décider ou non qu'il a un sens.

Ce n'est pas parce ces gestes semblent non signifiants pour un tiers qu'ils ne font pas sens pour la personne qui les opère.

Le décalage des gestes et la déformation du *schéma corporel* hexique invitent le sujet à s'immerger pour expérimenter la codification. Dans ce temps d'apprentissage, tentant de se déplacer, de saisir un objet, d'accéder à l'information qu'il cherche, le sujet entre dans un flow en entente avec le système qui devient comme une seconde peau, un second schéma corporel, soit une hexis dans laquelle ils finissent par s'évader.

La signification peut émerger de deux manières différentes : au moment où le geste se fait tangible pour devenir commande validée par l'effet pressenti, ou au moment où le geste s'abandonne à lui-même en un narcissisme de la représentation à l'écran. Dans un cas, le geste est ajusté, expérimenté, dans le second, bien que laissé à la dérive, il acquiert une signification globale qui relève d'une fiction intime que chacun se raconte à soi-même.

Modelé (gr. *poiein*) sous le motif d'une volonté de maîtrise ou d'un lâcher prise, le geste décentre l'œuvre en le corps de son usager jusqu'à devenir un signe enrôlé dans une histoire individuelle.

L'étude poïétique du geste mis en images poursuit ces deux perspectives par l'étude du geste envisagé comme production de sens.

3. *Des expériences de pensée partagées*

Dans le programme de recherche, nous avons décrit les outils méthodologiques construits pour permettre la double approche de la *représentation de soi* et de la *représentation de l'interlocuteur* : l'observation documentaire (dont fait partie l'observation-crédation) et l'observation par entretiens. Ces deux perspectives pragmatiques et poétiques s'inscrivent dans le schéma synthétique par la dimension prédicative et locative.

La sémiologie de l'audiovisuel peut ne pas différencier la poétique de la pragmatique. En effet, le spectateur ne change pas le film. Le film de cinéma se manifeste du début à la fin dans l'espace de la projection sans que les usagers aient à être pris en compte dans la théorisation.

Par contre, les œuvres interactives et les logiciels interactifs par extension, comme nous l'avons montré dans les trois premiers chapitres, dépendent des usages qui en sont faits. Non seulement dans le devenir technique du logiciel (cf. approche sociotechnique), mais surtout, le produit interactif propose un espace à interagir : l'histoire dépend de l'interaction. Si le sujet cesse d'interagir, l'histoire se termine. L'histoire dépend également de la décision de se raconter une histoire. Cette histoire n'est la même pour personne.

Les cas résiduels

Les cas résiduels ont été longtemps mis de côté par la recherche parce qu'ils ne correspondaient pas à des observations récurrentes et n'étaient donc pas interprétés comme pertinents.

En informatique, le débogage conduit à envisager en priorité les bugs répétitifs, comme nous le disait Nathalie Henry (en 2003), chercheuse en informatique à l'INRIA qui travaille à la programmation de petites applications qui permettraient de visualiser ces cas résiduels. Selon elle, ces cas résiduels manifestent des problèmes ergonomiques difficiles à déceler autrement. La prise en compte de cas représentatifs est également le principe de l'analyse qualitative telle qu'elle est pratiquée en entreprise. Cette question préoccupe beaucoup les départements marketing, pour qui l'idéal serait de combiner la rapidité et l'abondance créative des focus groupes avec la précision statistique de l'analyse quantitative qui n'est pas forcément

manifeste de la cible. La *saturation* sous-tend (c'est son principe) une forme d'hypostase des cas récurrents.

Lorsque l'on travaille sur des objets en construction, ils n'ont pas encore fait l'objet d'un consensus qui puisse se répercuter de façon représentative sur l'échantillon représentatif – il n'y en a pas. A cet égard, l'analyse des dispositifs interactifs est particulièrement intéressante car elle pousse la méthodologie à faire des efforts pour dépasser le piège de la représentativité, particulièrement précaire à l'écran. Une analyse du sens qui prétendrait à une herméneutique doit s'affranchir de cette considération de la norme dominante pour se pencher sur le résiduel. Pour cela, une partie de sa méthodologie doit privilégier l'expérience singulière.

Des propositions d'expériences

La diégèse produite par l'interaction avec le monde de la représentation à l'écran est comparable à une fiction de pensée. Comme nous l'avons montré dans notre recherche sur la ritournelle poétique, la pratique répétitive et l'interactivité réflexe manifestent une empathie gestuelle avec le logiciel et stimulent ainsi une expérience de pensée inséparable de l'expérience immersive³⁴¹.

L'expérience diégétique est plurielle : elle est un « nuage de possibles » comme le formule élégamment Jacques Fontanille (1999). Dans les dispositifs interactifs de création, la particularité de l'expérience diégétique est d'autant plus importante à prendre en compte, que ces dispositifs se présentent clairement des propositions d'expérience. *Silent Hill*, *Mille Lieues*, *My Rose*, et *Le dernier souvenir*, sont bien des propositions d'expérience : d'un sentiment d'horreur, de l'impression de voler, d'un chantonnement pour soi-même ou d'empathie avec un texte poétique.

Analyse sémiotique et légitimation de l'œuvre

L'analyse du *phainomenon* déplace le champ d'observation de l'objet-œuvre (phanérologie) pour se focaliser sur l'expérience en tant qu'objet créatif (poïétique de la

³⁴¹ La ritournelle est un cas particulier présenté par la répétition. Elle est une expérience rassurante.

signification, mythologie). Il s'agit d'étudier les conditions d'émergence de l'expérience de la signification.

Dans *Mille Lieux*, nous faisons comprendre que le dispositif n'a pas été conçu pour suggérer une œuvre et que néanmoins, ce dispositif, même maladroit, stimule une expérience de l'œuvre créative. Ce discours qui prend du recul par rapport à l'intention de l'auteur. Il ne le nie pas, mais prend de la distance avec lui. Ce qui nous intéresse est l'expérience, en tant qu'elle est visible chez les autres ou chez nous-mêmes en tant que théoricien.

La posture d'observation-crédation a participé pleinement de la méthodologie. Elle n'est pas une posture de légitimation. L'analyse ne porte donc pas de jugement.

Posture du chercheur en expérience

L'analyse poétique de l'œuvre artistique ne peut se fonder sur une autre expérience que celle du théoricien, car son explication est en elle-même une expérience de pensée. Ce n'est pas un argument en faveur de la non-scientificité du discours : en effet l'expérience de pensée est, comme le montre Christian Dours dans *Personne et personnage* [Dours 2002], une pleine expérience philosophique : les écritures de soi sont également des expériences de pensée. Elles participent de la construction d'une réflexion.

Le vécu du théoricien manifeste un vécu possible. Mais pour qu'il ne soit pas d'une partialité solipsiste (*trop* résiduelle...), il est nécessaire d'en faire expérience plus intensément³⁴², de sorte à se mettre dans différents états d'esprit pour consulter le même dispositif technique, et

³⁴² Les recherches que nous avons menées s'inscrivaient dans une démarche de recherche méthodologique: il s'agissait d'appliquer les outils et de vérifier leur pertinence pour l'analyse de la construction de signification et de l'immersion. En cela, elles pourraient aller plus loin en se détachant de cette préoccupation et finalement tendre à construire, avec le dispositif, une réflexion.

Nous avons donc orienté l'analyse appliquée de sorte à élaborer des grilles d'analyse et des schémas qu'aucun des joueurs, usagers ou visiteurs n'auraient trouvé intérêt à concevoir. Il est donc bien question d'une théorisation purement théoricienne, ce n'est pas du ressort de l'utilisateur qui ne trouve de plaisir dans la l'utilisation du dispositif.

Ce sont des outils qui relèvent d'une pensée qui souhaite mettre en système des expériences de soi-même en tant que le sujet de l'interaction. En cela ils correspondent d'ailleurs à la définition de la grammaire de Jean-Marie Klinkenberg, que nous avons citée dans le programme de recherche: le théoricien et le joueur, usager, chateur, blogueur n'ont pas les mêmes finalités d'utilisation du dispositif; cependant, le théoricien, ayant conscience de ses propres finalités peut faire effort pour s'en distancier et retrouver sa place d'utilisateur.

le vivre émotionnellement de différentes manières. Nous avons analysé les dispositifs en tentant de mettre en exergue notre vécu personnel ainsi que les traces de celui des autres usagers. La méthodologie poïétique de l'observation-crédation permet de quitter l'habitable du théoricien et vivre l'expérience interactive dans sa pleine particularité, mais surtout elle permet de l'utiliser comme moteur de la théorisation.

En quoi consiste une poïétique par rapport à une pragmatique ?

Il est important, empruntant une voie telle que celle-ci, de considérer la différence entre le point de vue du théoricien et de l'utilisateur. La réduction des représentations en pensée permet de vivre les événements de la vie quotidienne avec une économie cognitive. Cette dernière permet de ne pas toujours tout remettre en question et de faciliter l'engagement. Ce phénomène est une réalité cognitive et sociale : on peut dire que le sémioticien prend en charge l'économie cognitive des autres membres de la communauté pour pointer le regard de ceux qui le cherchent (généralement les autres chercheurs) sur les éléments qui peuvent générer un questionnement, ou donner des réponses à des problématiques personnelles liées à l'image interactive.

En conséquence, la dimension poïétique de l'œuvre interactive et des dispositifs en général prend en compte le point de vue du spectateur comme autant d'interprétants du logiciel. Ces interprétants sont son objet. Elle ne peut toutefois se passer de l'analyse du *phaneron* car les représentations font sens pour le logiciel en contexte, elles parlent de l'*agency*.

4. Mythologie identitaire

Dans cette recherche, et particulièrement dans *Dispositif métamorphique*, nous avons distingué la présence et la vivance, qui correspondent aux concepts de Sconce (*presence* et *liveness*) et de Lisbet Klastrup (worldness « vivance » en tant qu'expérience).

Pour étayer cette distinction en la mettant en perspective avec l'hexis numérique, on peut associer ces concepts à deux aspects du *phaneron* : le *ruthmos* et le *schéma* qui sont, en certaines de leurs acceptions, synonymes en grec mais se différencient par le fait que *ruthmos* désigne le mouvement tandis que *schéma* désigne la forme.

Ruthmos (rythme) dénote un « mouvement réglé et mesuré : mesure, cadence, rythme (Platon) ». L'expression *meta ruthmou* signifie « en mesure, en cadence, harmonie d'une période, nombre oratoire ».

Schéma (l'apparence) a deux sens principaux : il dénote d'une part la manière d'être et d'autre part l'apparence extérieure. Dans son sens premier de manière d'être, il dénote une forme, une figure, l'extérieur d'une personne (Eschyle, Euripide) : celle d'une chose (d'un rocher), d'un visage (bouche, visage), d'un agencement de personnes au sens propre ou figuré (d'une armée rangée en bataille, forme de l'état, constitution politique). Par suite, sous le motif de l'extérieur d'une personne, il désigne par métonymie le vêtement (habillement, costume).

vivance	présence	
(rhème)	(thème)	
<i>ruthmos</i>	<i>schéma</i>	<i>phainomenon</i>
inscription	information	hystérisation
<i>phaneron</i>		

Figure 109 Récapitulatif terminologique de la *vivance* et de la *présence*

La *vivance* a trait au prédicat, au rhème, à l'inscription : c'est la qualité de ce qui se manifeste de façon répétitive, de sorte à donner un rythme (*ruthmos*) à la présence. Le geste devient vivance par la décision sémiotique.

Notons que *ruthmos* et *schéma* sont un couple qui n'est pas en opposition dans la langue grecque puisqu'ils sont synonymes en l'acception de « manière d'être », bien que *ruthmos* soit

plus employé pour les formes d'objets et d'abstrait³⁴³, et *schéma* pour les personnes et les paroles³⁴⁴. Ce couple n'est donc pas dichotomique, il renvoie à l'une et l'autre facette du même phénomène de présentation de soi : l'hexis numérique.

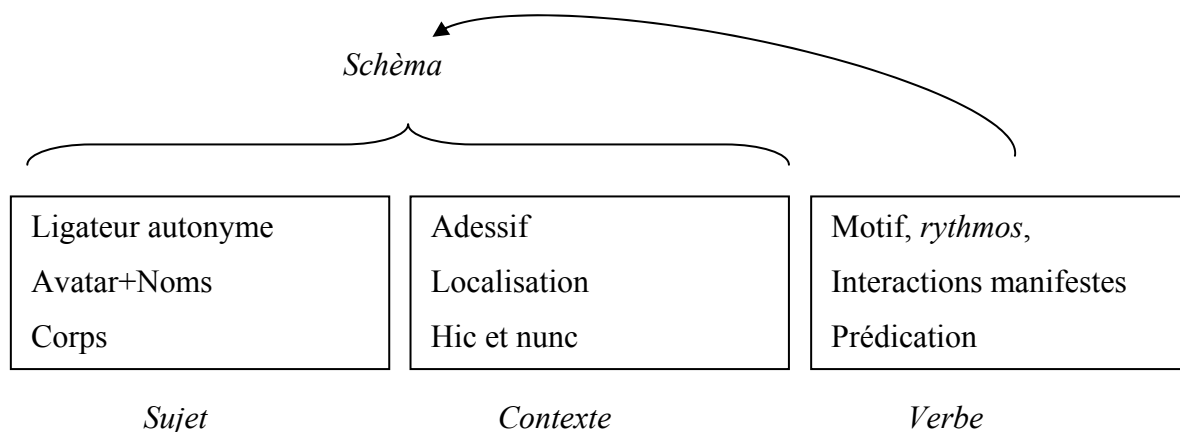


Figure 110 L'hexis numérique: du *phaneron* au *phainomenon*

Mythologie identitaire

La mythologie identitaire est le procès global de construction de l'hexis numérique. Nous l'appelons mythologie pour insister sur sa parenté avec le système mythique de Barthes, que nous avons exprimé également par le tableau suivant qui s'inspire du schéma théorique présenté dans *Mythologies*. Nous aurions pu tout aussi bien l'appeler *phainoménologie*. L'ensemble gris désigne le *phainomenon* qui englobe un premier système composé du *phaneron* le (Priméité) de l'image de l'utilisateur (Secondéité) et ce que nous avons appelé, dans la partie précédente de construction de la recherche, l'*inscription* (Tiercéité), et qui à son tour, s'inscrit dans un procès d'interprétance de type mythique en raison même de cette inclusion.

³⁴³ « Forme d'une chose (d'un caractère d'écriture (Hérodote), d'une chaussure, d'un vêtement, d'un plat (plus tardif), d'une figure de géométrie. »

³⁴⁴ "Maintien (avoir l'air d'un roi, l'air humble) ; au pluriel : attitudes du corps, gestes (*schēmata lexeos* : caractères extérieurs du discours, c.à.d. exposition du discours par le débit et le geste ; *schēmata ta komodia(i)s* ; abstrait figure géométrique, figure de rhétorique, figure du syllogisme » (*schéma*).

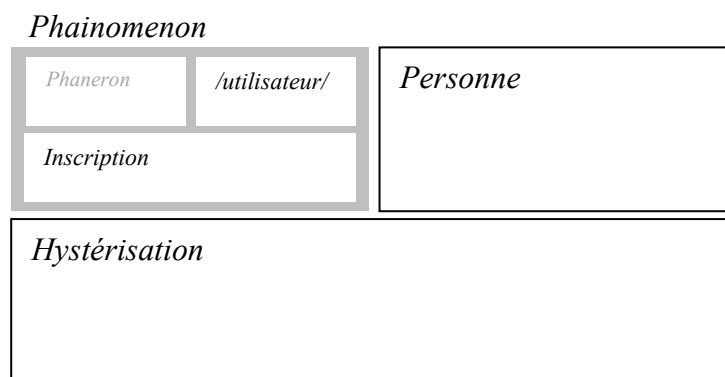


Figure 111 « Mythologie » identitaire

Économie énonciative du *phainomememon*

Dans ce schéma, nous avons représenté le *phaneron* dans sa relation triadique à l'inscription et à l'information. Par suite, on peut réinscrire ce système d'inclusion en deux triangles qui constituent ainsi deux niveaux d'interprétance, le niveau du *phainomenon* s'inscrivant dans une abstraction du niveau du *phaneron*. Ce qui relie le phaneron au phainomenon est l'interaction.

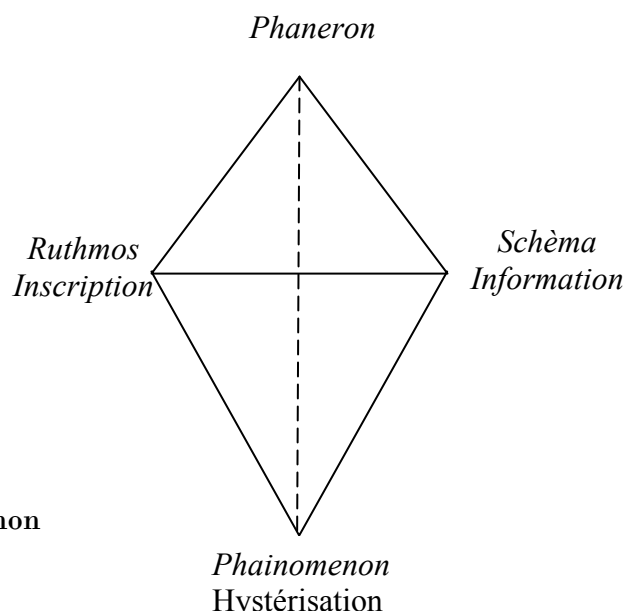


Figure 112 Du phaneron au phainomenon

Conclusion: représentation et expérience

« Nous allons de l'absence à la présence, du vide au plein, en vertu de l'illusion fondamentale de notre entendement. »

Henri Bergson, *L'évolution créatrice*.

De l'absence à la présence, du vide au plein, la représentation de soi à l'écran est une *présence* et un *plein* que le sujet crée par un dispositif technique que l'entendement unifie. Elle est une illusion de présence et de plein. L'écran donne emprise à cette illusion.

Les usagers témoignent d'expériences immersives pendant lesquelles ils coïncident pleinement avec leur personnage. Des témoins rapportent avec émotion leurs expéditions dans les déserts d'*Everquest*, les levers de soleil rougeoyants après une longue nuit de combats sanglante, la pénible avancée dans le tunnel, l'exploration méticuleuse d'un donjon, à la recherche des objets magiques.

Les expériences à l'écran s'inscrivent dans le temps du quotidien. Au début de *Silent Hill 3*, le héros parcourt les chemins sinueux et embrumés d'une forêt pendant de longues minutes pour accéder à la ville. Cette soumission du déplacement du personnage aux lois de l'espace plonge progressivement le joueur par la contiguïté de son geste dans l'espace de la représentation. En ces moments l'espace virtuel s'enclasse dans le réel au point de prendre le pas sur lui.

Dans les moments où le sujet est *immergé* et dans les moments où il ne l'est pas, l'interface n'a pas changé, elle est toujours la même : l'immersion n'est pas immédiatement observable par un tiers (elle n'est pas un *phaneron*). Ce caractère de non observable ne range pas ce champ d'étude dans un hors-champ scientifique.

L'expérience de production de signification dans l'interprétation de la représentation technique en image de soi (/soi/), tout comme l'identité et le sentiment de présence en général, est un phénomène éminemment individuel et contextuel (culture, histoire personnelle, situation actuelle). Cette thèse s'appuie sur cette dimension subjectivée pour construire un dispositif conceptuel adapté à l'étude appliquée du phénomène d'immersion et à l'analyse sémiotique de la construction de signification. Ainsi la typologie phanérologique et l'analyse

poïétique permettent d'analyser les représentations dans la perspective subjectivée d'interprétation et de construction de signification.

L'identité à l'écran est une construction comme l'identité en général, si ce n'est qu'elle produit un objet concret. Elle donne forme à ce qui est complexe par un phénomène de modelage et de remodelage. Elle conduit le sujet à questionner ce qui le caractérise et par là son identité : qui suis-je ? Pour qui ? A quels égards ? et à agir par cette image de lui-même.

Extension du geste du sujet et image de lui-même, la représentation de soi contracte certaines propriétés de ce caractère subjectile : elle est présente et vivante, elle se manifeste elle-même, agit et évolue. Mobilité/rythme, permanence/précarité, intériorité/extériorité.

En ce mouvement continué de réduction-abstraction, elle peut contracter une dimension d'expérience ontologique. Il s'agit bien de créer une représentation de l'image que l'on a de soi et d'en faire expérience dans une simulation de réalité. Or cette simulation s'inscrit bien dans une expérience concrète : le réel étant lui-même, pour le sujet, inséparable de son dispositif perceptif, une représentation.

Le geste d'interagir stimule un effort cognitif de sémiotisation. L'acte de se représenter à l'écran implique en lui-même, une expérience de pensée.

L'étude des métaphores conceptuelles d'interactivité et d'agencement permet de localiser les indices stimulant des glissements de la signification. La signification de la représentation de soi est à chercher dans la pluralité technique, sociale et cognitive de ces agencements en abyme continuellement construits.

Comment situer le phénomène, si l'on ne considère plus le résultat de la représentation, et que les témoignages s'inscrivent eux-mêmes dans l'abyme représentationnel qu'ils évoquent ? Pour étudier le phénomène de construction identitaire, il est nécessaire d'observer, mais aussi de créer une représentation, c'est-à-dire en quelque manière, de se prendre au jeu. Il ne reste plus au théoricien qu'à prendre sa place de théoricien inclus dans la situation de présence qu'il étudie, face aux représentations de l'écran tout comme face aux personnes, en considérant leur corps et leurs paroles comme des représentations d'eux-mêmes. L'approche conceptuelle de l'expérience représentationnelle inclut donc pleinement la considération des cas résiduels dans le procès de construction identitaire : elle se rapproche de l'expérience de pensée philosophique.

On peut lire l'œuvre de Roberto Juarroz comme une recherche poétique sur le monde et l'existence. Ses poèmes évoquent la manipulation de représentations pures (les *choses*) dont il ne cherche pas à comprendre le contenu, mais le principe les agençant. Il se trouve non pas à l'extérieur mais en lui-même : « j'inverse chaque chose et je m'assieds de dos à l'ensemble. » Ne se trouve-t-il pas en le mouvement même de se tourner vers elles – ou de s'en détourner ?

Dès lors que tout est représentation, le vide ne s'oppose plus au plein mais à la forme que dessine le mouvement. Ce principe archétypal, enseigné dans les théogonies, est aussi, celui de certaines théories du signe. Cette parenté conceptuelle, pour ce qui concerne la sémiotique peircienne ou saussurienne, n'est pas une illumination mais est issue de la logique qui s'origine dans le pythagorisme, qui effectue originellement le lien entre science et religion.

Bien que la pensée scientifique se soit affranchie du régime de la croyance et de la subjectivité, des structures logiques archétypales rémanent, en deçà ou au-delà des emprises culturelles.

« [...]

Je ne cherche désormais ni ne trouve.

Je ne suis ici ni ailleurs.

Je me refais au-delà du souci.

Je me consacre aux marges de l'homme et
cultive en un fond qui n'existe pas l'infime
tendresse de ne pas être. »

Roberto Juarroz. *Poésies verticales*.

Bibliographie

AJURIAGUERRA, Julian de (1970). *Manuel de psychiatrie de l'enfant*. Paris : Masson, 1970.

ALLARD, Laurence et VANDENBERGHE Frédéric (2002). « L'invention de soi ? Étude de quelques usages expressifs d'Internet, l'exemple des Nets d'Or » [en ligne]. Actes du colloque *Bogues, globalisme et pluralisme*, Montréal, 24 au 27 avril 2002. Presses de l'Université Laval, 2003. - 169 p. Disponible sur : <http://www.er.uqam.ca/nobel/gricis/actes/>

ANDRE, Elisabeth, MULLER, Jochen, et RIST, Thomas (1996). « The ppp persona: a multipurpose animated presentation agent » [en ligne]. *Proceedings of the International Workshop on Advanced Visual Interfaces*: Gubbio, Italy, 1996, p. 245-247. ACM Press, 1996. Disponible sur : <http://portal.acm.org/>

ANZIEU, Didier (1985). *Le Moi-peau*. Paris: Dunod, 1985. - 291 p.

ARIYASU, Kyoko, YAMADA, Ichiro, SUMIYOSHI, Hideki, SHIBATA, Masahiro et YAGI, Nobuyuki (2005). « Visualization of Text-Based Dialog in a Virtual Classroom for e-Learning » [En ligne]. in *IEICE Transactions on Informations and Systems*, Volume E88-D, n°5, 2005. Disponible sur : <http://ietisy.oxfordjournals.org/>

- AUGE, Marc (1986). *Un ethnologue dans le métro*. Paris : Hachette Littératures, 1986.
- BACHELARD, Gaston (2004). *La Poétique de l'espace*, Paris: Quadrige, PUF, 2004.
- BALPE, Jean-Pierre (2000). *Contextes de l'art numérique*. Paris : Hermès, 2000.
- BARBOZA, Pierre (2003). « L'expérience du spectateur, à propos de deux des œuvres d'Antoine Schmitt » [En ligne]. Séminaire *Action sur l'image*, 2 avril 2003. Paris : Laboratoire Paragraphe, Université Paris 8. 1-7. Disponible sur : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/>
- BAREILLE, Christophe (2005). « Pour une reconnaissance de l'approche ethnographique en sciences de l'information et de la communication ou pourquoi l'étude des utilisations de l'internet doit aussi se faire par l'immersion numérique ». In *Actes de travaux du groupe de travail Sociologie de la communication*. XVIIe congrès international des sociologues de langue française, Tours, 5-9 juillet 2004. AISLF, janvier 2005. 1-8.
- BARTHES, Roland (1973). *Le plaisir du Texte*. Paris : Seuil, 1973.
- BARTHES, Roland (1970). *Mythologies*. Paris : Seuil, 1970.
- BARTHES, Roland (1970). *S/Z*. Paris : Seuil, 1970.
- BAUDEL, Thomas (1995). *Morphologie de l'interaction humain-ordinateur : étude de modèles d'interaction gestuelle*. Thèse de doctorat, Université de Paris-Sud, U.F.R. scientifique d'Orsay, décembre 1995.
- BEAUD, Stéphane et WEBER, Florence (1998). *Guide de l'enquête de terrain : produire et analyser des données ethnographiques*. Paris: La Découverte, 1998.
- BECHAR-ISRAELI, Haya (1995). « From (Bonehead) to (cLoNehEAd): Nicknames, play and identity on Internet relay chat » [En ligne]. In *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1995. Disponible sur : <http://209.130.1.169/jcmc/vol1/issue2/bechar.html>
- BÉGUIN, Pascal et CLOT, Yves (2004). « L'action située dans le développement de l'activité » [En ligne]. In *Activités*, 1 (2), 2004. 27-49. Disponible sur : <http://www.activites.org/v1n2/beguin.fr.pdf>

BÉGUIN-VERBRUGGE, Annette (2003). « Hypermédias pour apprendre: le réglage de l'attention ». In *Hypertextes hypermédias: créer du sens à l'ère numérique (H2PTM'03)*. Paris : Hermès, 2003. 325-335.

BERNIER, Christiane et LAFLAMME, Simon (2005). « Femmes, hommes et usages d'Internet : ségrégation ou différenciation ? ». In *Actes de travaux du groupe de travail Sociologie de la communication*. XVIIe congrès international des sociologues de langue française, Tours, 5-9 juillet 2004. AISLF, janvier 2005. 9-18.

Bickmore, Timothy, COOK Linda, CHURCHILL, Elizabeth et SULLIVAN, Joseph (1998). « Animated Autonomous Personal Representatives ». In *Proceedings of the Second International Conference on Autonomous Agents*. Minneapolis: 1998.

BICKMORE, Timothy, SULLIVAN, Joseph, CHURCHILL, Elizabeth, BLY, Sara et COOK, Linda (2006). « Method and apparatus for creating personal autonomous avatars » [En ligne]. *Patent Storm*, 28 février 2006. Disponible sur: <http://www.patentstorm.us/patents/7006098-fulltext.html>

BLUMBERG, Bruce et GALYEAN, Tinsley (1995). « Multi-level Direction of Autonomous Creatures for Real-time Virtual Environments » [En ligne]. *Computer Graphics*, 1995. 47-54. Disponible sur : <http://citeseer.ist.psu.edu/blumberg95multilevel.html>

BOISSIER, Jean-Louis (2004). *La relation comme forme : l'interactivité en art*. Genève, Saint-Denis : Centre pour l'image contemporaine, Haute école d'arts appliqués, Université Paris 8, 2004. - 312 p.

BONGCHEOL Park, HEEJIN, Chung, TOMOYUKI, Nishita et SUNG YONG, Shin (2005). « A feature-based approach to facial expression cloning: Virtual Humans and Social Agents ». In *Computer Animation and Virtual Worlds*, volume 16. July 2005. John Wiley and Sons, 2005.

BOOTZ, Philippe (2000). « La littérature animée programmée : du mixage des sens à une réévaluation de la lecture » [En ligne]. MIM, Laboratoire Musique et Informatique de Marseille. Marseille, 2000. Disponible sur : www.labomim.org/

BOUCHARDON, Serge et GUITALLA, Franck (2003). « Récit interactif, sens et réflexivité » [En ligne]. In *Hypertextes hypermédias : créer du sens à l'ère numérique*,

H2PTM'03. Paris : Hermès, 2003. 35-46. Disponible sur : http://www.utc.fr/~bouchard/articles/Bouchardon_article-colloque-H2PTM'03.pdf

BOUTAUD, Jean-Jacques (1998). *Sémiotique et communication*. Paris : L'Harmattan, 1998. - 318 p.

BOUVEROT, Danielle (1969). « Comparaison et métaphore ». In *Le français moderne*, 37ème année, 2. D'Artrey, 1969.

BOUZOUITA, Samia (2005). « Étude de quelques marqueurs *démarcatifs* du discours oral » [En ligne]. In Actes des VIIIèmes RJC ED268 *Langage et langues*, Université Paris 3, 21 mai 2005. 55-58. Disponible sur http://www.cavi.univ-paris3.fr/ilpga/ED/activites/RJC2005_actes/RJC8/

BOYD, Danah (2005). « Broken Metaphors: Blogging as Liminal Practice » [En ligne]. *Media Ecology Association Conference (MEA 2005)*, New York, USA, 22-26 juin 2005. Disponible sur : <http://www.danah.org/papers/MEABrokenMetaphors.pdf>

BROUDOUX, Evelyne (2003). *Outils, pratiques autoritatives du texte, constitution du champ de la littérature numérique*. Thèse de doctorat, Université Paris 8, 2003.

BUREAUD, Annick (2003). « Pour une typologie des interfaces artistiques » [En ligne]. *Interfaces et sensorialité*, Poissant, Louise (dir.) Québec : Presses de l'Université du Québec, 2003. Disponible sur : <http://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInterfacesArt.php>

CABAL, Christian (2003). *Méthodes d'identification des personnes par la biométrie : sur les méthodes scientifiques d'identification des personnes à partir de données biométriques et les techniques de mise en œuvre* [En ligne]. Paris : Office parlementaire d'évaluation des choix scientifiques et technologiques, rapport n° 938, 16 juin 2003. Disponible sur <http://www.assemblee-nationale.fr/12/rap-off/i0938.asp>

CAILLOIS, Roger (1962). *Esthétique généralisée*. Paris : Gallimard, 1962.

CAILLOIS, Roger (1958). *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*. Paris, Gallimard, 1958.

CALABRESE, Omar (2006). *L'Art de l'autoportrait*. Paris : Citadelles & Mazenod, 2006. - 390 p.

CARBINI, Sébastien, DELPHIN-POULAT, Lionel, PERRON, Laurence, BERNIER, Olivier et VIALLET, Jean-Emmanuel (2005). « Interaction Multimodale oro-gestuelle Personne Libre ». In *Actes de Coresa 2005*, Rennes, novembre 2005. 195- 200.

CARMAGNAT, Fanny, DEVILLE, Julie et MARDON, Aurélia (2004). « Une vitrine idéalisante : les usages des sites familiaux ». In *Réseaux*, 123. Paris, Lavoisier, 2004. 175-203.

CARMAGNAT, Fanny (2005). « Les sites familiaux sur Internet le reflet d'une famille idéale ». In *Actes de travaux du groupe de travail Sociologie de la communication*. XVIIe congrès international des sociologues de langue française, Tours, 5-9 juillet 2004. AISLF, janvier 2005. 58-64.

CASELL, Justine, BICKMORE, Tim, CAMBELL, Lee, VILHJALMSSON, Hannes, et YAN Hao (2001). « More than just a pretty face: conversational protocols and the affordances of embodiment ». *Knowledge-Based Systems*, 2001. 14-22.

CAUQUELIN, Anne (2003). *Exposition de soi, du journal intime aux webcams*. Paris : Eshel, 2003.

CHAPELAIN, Brigitte (2002). « Écritures en ligne et communautés : approches pluridisciplinaires ; spécificités et complémentarités des problématiques ». Actes du colloque *Écritures en ligne : pratiques et communautés*, Université de Rennes 2, 26-27 Septembre 2002. CERCOR/CERSIC, 2002.

CHARLIER, Philippe et PEETERS, Hugues (1995). « Pour une sémio-pragmatique des dispositifs multimédia : propositions de catégories d'analyse pertinentes » [En ligne]. In *Le dispositif : entre usage et concept*, 25, Jacquinot-Delaunay, G. et Monnoyer, L. (dir.). Paris : Hermès, CNRS Éditions, 1999. Disponible sur : <http://www.comu.ucl.ac.be/reco/grems/hugoweb/semhplpl.htm>

CHEK, Yang Foo et KOIVISTO, Elina (2004). « Defining grief play in MMORPGs: player and developer perceptions ». In *Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology (ACE '04)*, septembre 2004.

CLÉMENT, Jean (1995). « Du texte à l'hypertexte: vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle » [En ligne]. In *Hypertextes et hypermédias: Réalisations, Outils, Méthodes (H2PTM'95)*. Paris : Hermès, 1995. Disponible sur : <http://www.hypermedia.univ-paris8.fr>

COHEN, Jean (1966). *Structure du langage poétique*. Paris: Flammarion, 1966.

COIRO, Julie (2003). « Reading comprehension on the Internet: Expanding our understanding of reading comprehension to encompass new literacies » [En ligne]. In *The Reading Teacher*, 56 (6) , 2003. 458–464. Disponible sur : <http://www.readingonline.org>

COLLARD, Anne-Sophie (2003). *La métaphore dans l'hypermédia : approche théorique et cognitive de la définition de la métaphore dans l'hypermédia* [En ligne]. Mémoire de DEA de l'Université de Louvain-la-Neuve, septembre 2003. Disponible sur : <http://www.comu.ucl.ac.be/reco/GReMS/annesoweb/annesoh.htm>

COMBI, David (2004). « Éléments de compréhension de la socialisation électronique » [En ligne]. 2004. Disponible sur : http://www.univ-valenciennes.fr/rdm/article.php3?id_article=225

COUCHOT, Edmond (1998). *La Technologie dans l'art*. Paris, Chambon, 1998.

CUNNINGHAM, Douglas W., BREIDT, Martin, KLEINER, Mario, WALLRAVEN, Christian, BULTHOFF, Heinrich et PLANCK, Max (2003). « The inaccuracy and insincerity of real faces ». In *Proceedings of Visualization, Imaging, and Image Processing 2003*. 7-12.

CRAIPEAU, Sylvie, DUBEY, Gérard et GUCHET, Xavier (2004). *La biométrie : usages et représentations*. Rapport final du projet incitatif GET 2003, 2004.

CRYSTAL, David (2001). *Language and the Internet*. Cambridge : Cambridge University Press, 2001.

DALLE, Patrice et CUXAC, Christian (2004). « Interaction gestuelle : rapport final du RTP 14 Communication et Dialogue » [En ligne]. In *Action Spécifique, Interaction Gestuelle, Étude et développement de la communication Homme-Machine visuo-gestuelle*, 49, février 2004. Disponible sur : http://www.irit.fr/ACTIVITES/EQ_TCI/EQUIPE/dalle/AS-IG/AS49RapFinal.pdf

DAMASIO, Antonio (2002). *Le sentiment même de soi*. Paris : Odile Jacob, 2002.

DARRAS, Bernard et KINLER Anna M (1997). « L'entrée dans la graphosphère : les icônes de gestes et de traces ». In *Multimédia et information (MEI) : Icône-image*, 6. Darras, B. (dir.). Paris : L'Harmattan, 1997. 99-111.

- DARRAS, Bernard (2006). « Sémiotique pragmatique et photographie numérique. Le cas de la retouche photographique ». In *RSSI Recherche Sémiotique Semiotic Inquiry*. Canada : 2006.
- DARRAS, Bernard (2006-2). « Enquête sémiotique ». *Images et sémiotique : sémiotique pragmatique et cognitive*. Darras, B. (dir.). Paris : Publications de la Sorbonne, 2006. 59-76.
- DEHAIS, Christophe (2003). « Projet long TAM : réalité augmentée pour l'interaction gestuelle » [En ligne]. 2003. Disponible sur : <http://www.enseeiht.fr/~dehais> (juin 2006)
- DELEDALLE, Gérard (1978). « Commentaire ». *Écrits sur le signe*, Delledalle, G. (éd.). Paris : Seuil, 1978. 203-252.
- DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix (1980). « De la ritournelle ». *Mille plateaux*. Paris : Éditions de Minuit, 1980. 381-433.
- DEPÉTRIS, Jean-Pierre (2003). « Qu'est-ce qu'un texte ? » [En ligne]. 2003. Disponible sur : http://jdepétris.free.fr/what_a_text/txt_fr/text0.html
- DERAY, K. (2002). « Avatars: A Shifting Interaction ». Pan-Sydney Workshop on Visual Information Processing. In *Conferences in Research and Practice in Information Technology*, 11, Sydney, 2002.
- DESEILLIGNY, Oriane (2003). « L'écriture de journaux intimes sur internet, mise en forme de soi ou création d'une image de soi ? ». In *Hypertextes hypermédias: créer du sens à l'ère numérique (H2PTM'03)*. 67-76.
- DÉTREZ, Christine (2002). *La construction sociale du corps*. Paris : Paris : Seuil, 2002.
- DEVILLE, Julie et MARDON, Aurélia (2002). « Internet et relations familiales : enquête auprès d'utilisateurs de sites familiaux ». Rapport *France Telecom Recherche et développement*, avril 2002.
- DI CROSTA, Marida (2003). « L'image actée au cinéma : sens dessus dessous ? ». Texte de travail issu du séminaire *Action sur l'image : pour l'élaboration d'un vocabulaire critique*, séance du 28 mai 2003.
- DILLER, Anne-Marie (1991). « Cohérence métaphorique, action verbale et action mentale ». In *Communications*, n°53. Paris : Seuil, 1991.

DOURS, Christian (2003). *Personne, personnage : les fictions de l'identité personnelle*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2003.

DROUILLON, Frédéric (2003). « Le calcul de la beauté : le principe de Pinocchio ». In *Du sujet : Théorie et Praxis*, textes des séminaires et travaux de recherche, recueil n°6, novembre 2003. Paris : Fondation de la maison des sciences de l'homme, 2003.

DUBOIS, Jean, MITTERAND, Henri et DAUZAT, Albert (1993). *Dictionnaire étymologique et historique du français*. Paris : Larousse, 1993.

DUGUET, Anne-Marie (1996). « Jeffrey Shaw: From Expanded Cinema to Virtual Reality » [En ligne]. In *Artifices 4 : langages en perspective*, 6 novembre-5 décembre 1996. Disponible sur : http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/duguet.html

DUPRIEZ, Bernard (1984). *Gradus : les procédés littéraires*. Paris : 10/18, 1984.

ECO, Umberto (1988). *Le signe*. Paris : Le livre de poche, 1988. - 275 p.

EVERAERT-DESMEDT, Nicole (2006). « La sémiotique de Peirce » [En ligne]. In *Signo*, Louis Hébert (dir.). Rimouski, Québec : 2003. Disponible sur : <http://www.signosemio.com>.

FERNBACK, Jan et THOMPSON, Brad (1995). « Virtual communities : abort, retry, failure? » [En ligne]. 1995. Disponible sur : <http://www.well.com/user/hlr/texts/VCCivil.html>

FERRARI, Stéphane (1997). *Méthode et outils informatiques pour le traitement des métaphores dans les documents écrits*. Thèse de doctorat; Université de Paris-Sud; U.F.R. scientifique d'Orsay, 1997.

FONTANILLE, Jacques (1999). « Préface » [En ligne]. In *Littérature, informatique, lecture*, Vuillemin Alain et Lenoble Michel (dir.). Limoges : Presses universitaires de Limoges, 1999. Disponible sur : <http://www.arts.uottawa.ca/astrolabe>

FOURMENTRAUX, Jean-Paul (2005). *Le Net art*. In *Medium*, 6. Paris: Babylone, 2005.

FORNEL, Michel de (1994). « Le cadre interactionnel de l'échange visiophonique ». In *Réseaux*, 64, mars-avril 1994. Paris: Lavoisier, 1994. 107-132.

GARFINKEL, Howard (1984). *Studies in Ethnomethodology*. Oxford: Polity Press/Blackwell Publishers, 1984.

GEE, James Paul (2003). *What Video Games Have To Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GEORGES, Fanny (2005). « Stratégies d'automédiation : de la création de soi au jeu des intersubjectivités ». In *Hypertextes hypermédias (H2PTM'05)*. Paris, Hermès, 2005.

GIBSON, William (1984). *Neuromancien*. Paris : J'ai Lu, 1984.

GINGRAS, Martine (1996). *Le cyborg, sa langue, sa loi, son territoire : promenades ethnographiques dans les environnements textuels multiutilisateurs*. Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal, 1996.

GOFFMAN, Erving (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne : la présentation de soi*. Paris : Éditions de Minuit, 1973.

GOFFMAN, Erving (1974). *Les rites d'interaction*. Paris : Éditions de minuit, 1974.

GREIMAS, Algirdas Julien, COURTÉS Joseph (1979). *Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris: Hachette Université, 1979.

GRANOVETTER, Mark (1973). « The strength of weak ties ». In *American Journal of Sociology*, 78, 1973.

GRELLIER, Delphine (2005). « La figuration de la mort dans les jeux vidéo de rôles et d'aventures. De la fonction euphémisante de l'imaginaire » [En ligne]. In *OMNSH*, 17 février 2005. Disponible sur : http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=54

GRISON, Benoît (2004). « Des Sciences Sociales à l'Anthropologie Cognitive. Les généalogies de la Cognition Située » [En ligne]. In *Activités*, 1 (2), 2004. 26-34. Disponible sur : <http://www.activites.org/v1n2/grison.pdf>

GROSSEN, Michèle (2001). « La notion de contexte : quelle définition pour quelle psychologie ? Un essai de mise au point ». In *Apprentissage, développement et significations*, Bernié, J. P. (Dir.). Bordeaux: PUB, 2001. 59-77.

GRUGIER, Maxence (2003). « L'utopie cyborg : réinvention de l'humain dans un futur sur-technologique ». In *Quasimodo, Modifications corporelles*, n°7, 2003. 223-237.

GUIOSE, Marc (2003). *Fondements théoriques et techniques de la relaxation de première année de psychomotricité* [En ligne]. Cours dispensé à la Faculté de médecine Pitié-

Salpêtrière, Université Paris VI Pierre et Marie Curie, 2003. Disponible sur : <http://www.chups.jussieu.fr/polysPSM/psychomot/relaxation1/index.html>

HABERMAS, Jürgen (1973). *La technique et la science comme "idéologie"*. Paris : Gallimard, 1973. 215 p.

HAOYANG, Che, QIANGFENG Zhang (2005). « MOO: revival or extinction? », In *Special issue on virtual communities, ACM SIGGROUP Bulletin archive*, 25(2), février 2005. 14- 18.

HARAWAY, Donna (1985). « Manifesto for Cyborgs: science technology, and socialist feminism in the 1980's? » [En ligne]. In *Socialist review*, 80, 1985. Disponible sur <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>

HÉBRARD, Christophe (2001). « Le village virtuel 3d : introduction à une ethnologie des communautés virtuelles » [En ligne]. In *Ethnologies comparées*, Miroirs identitaires, 2, 2001. Disponible sur : <http://recherche.univ-montp3.fr/mambo/cerce/r2/c.h.htm>

HEER, Jeffrey et BOYD, Danah (2005). « Vizster: Visualizing Online Social Networks » [En ligne]. Article soumis à *IEEE Symposium on Information Visualization (InfoViz 2005)*. 1-8. Disponible sur: <http://jheer.org/publications/2005-Vizster-InfoVis.pdf>

HERT, Philippe (1999). « Quasi-oralité de l'écriture électronique et lien social : la construction du vraisemblable dans les communautés scientifiques ». In *Réseaux*, 17 (97). Paris: Lavoisier, 1999. 211-259.

HERZ, Jessie (1995). *Surfing the Internet: a Nethead's adventures on-Line*. Boston: Brown, 1995.

HILLERY, George (1955). « Definition of Community: Areas of Agreement ». In *Rural Sociology*, 20, 1955. 111-123.

HOUDÉ, Olivier, KAYSER, Daniel, KOENIG, Olivier, PROUST, Joëlle et RASTIER François (2003). *Vocabulaire de sciences cognitives: Neurosciences, psychologie, intelligence artificielle, linguistique et philosophie*. Paris: PUF, 1ère éd., 1998. - 462 p.

HUTCHINS, Edwin (1995). *Cognition in the wild*. Cambridge, M.A.: MIT Press, 1995.

HUTCHINS, Edwin et KLAUSEN, Tove (1992). « Distributed cognition in an airline cockpit ». In *Communication and cognition at work*, Middleton, D. et Engeström, Y. (dir.). Berverly Hills CA: Sage books, 1992. 15-34.

JAKOBSON, Roman (1976). *Six leçons sur le son et le sens*. Paris : Éditions de Minuit, 1976.

JACQUINOT-DELAUNAY, Geneviève et MONNOYER, Laurence (dir.) (1999). *Le dispositif : entre usage et concept*, 25. Paris : Hermès, CNRS Éditions, 1999.

JAMES, William (1890). « The Consciousness of Self » [En ligne]. In *The Principles of Psychology*, 10, 1890. Toronto: Green York University, Christopher D. (ed.). Disponible sur: <http://psychclassics.yorku.ca/James/Principles/index.htm>

JANSEN, Bernard, SPINK, Amanda et SARACEVIC, Tefko (2000). « Real life, real users, and real needs: A study and analysis of user queries on the web ». In *Information Processing and Management*, 36, 2000. 207–227.

JAURÉGUIBERRY, Francis (2000). « Le moi, le soi et Internet ». In *Sociologie et Sociétés*, 32, 2. Québec : 2000.

JEHEE, Lee, JINXIANG, Chai, REITSMA, Paul, HODGINS, Jessica et POLLARD, Nancy (2002). « Interactive control of avatars animated with human motion data ». In *Proceedings SIGGRAPH 2002*. ACM: 2002. 491-500.

JOHNSON-LAIRD, Philip (1983). *Mental Models*. Harvard: Harvard University Press, 1983.

JONES, Steven (dir.) (1995). *Cybersociety : computer-mediated communication and community*. London : Sage Publications, 1995.

KATZ, Albert (1989). « On choosing the vehicles of metaphors: referential concreteness, semantic distances, and individual differences ». In *Journal of Memory and language*, 28, 4. Academic Press, 1989.

KAUFMANN, Jean-Claude (2004). *L'invention de soi. Une théorie de l'identité*. Paris : Armand Colin, 2004. - 352 p.

KERBRAT-ORECCHIONI, Catherine (1994). « Rhétorique et pragmatique: les figures revisitées ». In *Langue française*, 101. Paris : Larousse, 1994.

KING, James et O'BRIEN, David (2002). « Adolescents' multiliteracies and their teachers' needs to know: Toward a digital detente ». In *Adolescents and literacies in a digital world*, Alvermann, D.E. (dir.). New York: Peter Lang, 2002. 40–50

KINZER, Charles (2003). « The importance of recognizing the expanding boundaries of literacy » [En ligne]. In *Reading Online*, 6(10). Retrieved December 13, 2003. Disponible sur: <http://www.readingonline.org/electronic/electronic/index.asp?HREF=electronic/kinzer/index.html>

KINZER, C.K., & LEANDER, K. (2003). « Technology and the language arts: Implications of an expanded definition of literacy ». In *Handbook of research on teaching the English language arts*, Flood, J. Lapp, D., Squire, J.R. et Jensen, J.M. (éd.). Mahwah, NJ: Erlbaum, 2nd ed, 2003. 546–566

KLAstrup, Lisbeth (2003). « A Poetics of Virtual Worlds ». In *Proceedings of the Fifth International Digital Arts and Culture Conference (RMIT)*, Melbourne, 19-23 mai 2003.

KLEIN, Annabelle (1999). *Pour une approche narrative de l'identité. Les dispositifs biographiques comme cadres de l'expérience identitaire*. Mémoire de Licence en psychologie, Université de Louvain-La-Neuve, 1999.

KLEIN, Annabelle et MARION, Philippe (1996). « Reconnaissance et identité face à l'espace médiatique ». In *Recherches en communication*, 6. Louvain-La-Neuve : Université de Louvain-La-Neuve, 1996. 39-64

KLEIN, Annabelle (2001). « Les homepages, nouvelles écritures de soi, nouvelles lectures de l'autre » [En ligne]. In *Spirale, Nouveaux outils, nouvelles écritures, nouvelles lectures*, 28. Lille : Université Lille III, 2001. 67-83. Disponible sur: <http://www.univ-lille3.fr/www/revues/spirale>

KLEIN, Annabelle et BRACKELAIRE, Jean-Luc (1999). « Le dispositif : une aide aux identités en crise ». In *Le dispositif: entre usage et concept*, 25, Jacquinet-Delaunay, G. et Monnoyer, L. (dir.). Paris : Hermès, CNRS Éditions, 1999. 67-81.

KLINKENBERG, Jean-Marie (1996). *Précis de sémiotique générale*. Paris : De Boeck . 1996 . - 500 p .

KOBO, Abe (2001). *L'homme-boîte*. Paris : Stock, 2001.

KODA, Tomoko (1996). *Agents with Faces: A Study on the Effect of Personification of Software Agents*, thèse de Master, MIT Media Lab, 1996.

LAKOFF, George et JOHNSON, Mark (1985). *Les métaphores dans la vie quotidienne*. Paris : Éditions de Minuit, 1985.

LANKSHEAR, Colin et KNOBEL, Michele (2003). « New Technologies in Early Childhood ». In *Literacy Research, Journal of Early Childhood Literacy*, 3, 2003. 59-82

LARKIN, Jill et SIMON, Herbert (1987). « Why a diagram is (sometimes) worth ten thousand words ». In *Cognitive Science*, 11, 1987. 65-99.

LATOUR, Bruno (1985). « Les 'Vues de l'Esprit: une introduction à l'anthropologie des sciences et des techniques ». In *Culture Technique*, 14, 5-29. « Visualisation and Cognition: Thinking with Eyes and Hands ». In *Knowledge and Society Studies in the Sociology of Culture Past and Present*, 6, Kuklick, H. (éd.). Stanford: Jai Press, 1985. 1-40

LATZKO-TOTH, Guillaume (1998). *Les tribus irc*, Mémoire de maîtrise en communication, Université du Québec à Montréal, juin 1998.

LAVAUD, Sophie (2006). « Les images/systèmes : des alter ego autonomes ». In *L'image actée*, Barboza Pierre et Weissberg Jean-Louis (dir.). Paris : L'Harmattan, 2006.

LE DOUARIN, Laurence (2004). « Le savoir-faire informatique domestique : une typologie des relations entre conjoints. Analyse croisée des discours époux/épouses », In *Actes de travaux du groupe de travail Sociologie de la communication*. XVIIe congrès international des sociologues de langue française, Tours, 5-9 juillet 2004. AISLF, janvier 2005. 236-244.

LE STRAT, Pascal-Nicolas (2005). « Le récit d'expérience » [En ligne]. *Iscra 2005*. 2005. 1-5 Disponible sur: <http://www.iscra.fr/fichier.php?id=177>

LEATHERS, Dale (1997). *Successful Nonverbal Communication*. Needham Heights, MA: Allen Bacon, 1997.

LEBHAR, Emmanuelle (2005). « Small worlds, an introduction to the small world phenomenon » [En ligne]. *Valparaiso summer school on complex systems*, 10-14 janvier 2005. Disponible sur: <http://www.liafa.jussieu.fr/~elebhar/exposes/lebhar1.pdf>

LEJEUNE Philippe (1975). *Le Pacte autobiographique*. Paris: Seuil, 1975.

LEONARD, Andrew (1997). *Bots. The Origin of a New Species*. San Francisco : Hardwired, 1997

LEU, Donald, KINZER , Charles, COIRO, Julie, et CAMMACK, Dana (2004). « Toward a Theory of New Literacies Emerging From the Internet and Other Information and Communication Technologies ». In *Theoretical Models and Processes of Reading* Ruddell, R.B. et Unrau, N.J. (éd.). Newark, DE: International Reading Association, 2004. 1570-1613.

LEVY, Pierre (1995). *Qu'est-ce que le virtuel ?* [En ligne]. Paris : La Découverte, 1995. Disponible sur: <http://www.archipress.org/levy/index.html>

LEWIS, Cynthia, et FABOS, Bettina (1999). « Chatting on-line: Uses of Instant Messenger among adolescent girls ». *National Reading Conference, 1999*. Orlando, FL: 1999.

LINARD, Monique (1994). « Vers un sujet narratif de la connaissance dans les modélisations de l'apprentissage ». In *Intellectica*, 19. 1994.

LOJKINE, Stéphane (2001). « Représenter Julie : le rideau, le voile, l'écran », introduction. In *L'Écran de la représentation*, Lojkine S. (dir.). Toulouse : Éditions Universitaires du Sud, T.I.G.R.E. / L.L.A., 2001. 5-58

LOYALL, Bryan et BATES, Joseph (1987). « Real-Time Control of Animated Broad Agents. In *Proceedings Fifteenth Annual Conf. of the Cognitive Science Society*, Boulder, 1987.

MABILLOT, Vincent (2000). *Les mises en scène de l'interactivité* [En ligne], thèse de doctorat, Université Lyon II, 2000. Disponible sur: http://these.free.fr/comm/mabillot_v.htm

MAES, Pattie. (éd.) (1990). *Designing autonomous agents*. Cambridge, M.A.: MIT Press, 1990.

MARCOTTE, Jean-François (2003). « Communautés virtuelles et sociabilité en réseaux: pour une redéfinition du lien social dans les environnements virtuels » [En ligne]. In *Esprit critique*, 5, 4, 2003. Disponible sur: <http://www.espritcritique.org>

MATTELART, Armand et MATTELART, Michèle (1995). *Histoire des théories de la communication*. Paris: La Découverte, 1995.

McCLELLAND, John (1979). « On the time relations of mental processes : An examination of systems of processes in cascade ». In *Psychological Review*, 63, 1979. 81-97.

- MEAD, George Herbert (1934). *Self, Mind and Society*. Chicago: University Press, 1934.
- MEUNIER, Jean-Pierre et PERAYA, Daniel (2004). *Introduction aux théories de la communication*. Bruxelles : De boeck, 2004.
- MEYER, Cécile (2001). *Un environnement d'apprentissage fondé sur les métaphores, les hypermédias et les cartes de concepts*. Thèse de doctorat, Laboratoire Interaction Collaborative, Téléformation, Téléactivités, École Centrale de Lyon, 2001.
- MILGRAM, Stanley (1967). « The small world problem ». In *Psychology Today*, 1, 61, 1967.
- MILLARD, William (1997). « I Flamed Freud: A Case Study in Teletextual Incendiarism ». In *Internet Culture*, Porter, D. (dir.). New York: Routledge, 1997. 145–59.
- MILLER, Laura (1995). « Women and Children First: Gender and the Settling of the Electronic Frontier ». In *Resisting the Virtual Life: The Culture and Politics of Information*, Brook, J. et Boal, I.A. (dir.). San Francisco, CA: City Lights, 1995. 49–57.
- MIRASHI, Mandar (1993). « The History of the Undernet » [En ligne]. 1993. Disponible sur: <http://www.doco-com.undernet.org/documents/uhistory.html>
- MONTENEGRO, Miguel (1997). « Entre l'ethnométhodologie de H. Garfinkel et l'ethnologie de R. Jaulin » [En ligne]. In : *Ethnologie(s)*, 2, 1997. 80-94. Disponible sur: <http://www.miguel-montenegro.com/Entre.htm>
- NARDI, Bonnie (1996). « Studying context: a comparison of activity theory, situated action models and distributed cognition ». In *Context and consciousness. Activity and Human-computer interaction*, Nardi, B. A. (dir.). Cambridge, MA: MIT Press, 1996.
- NAVEED, Ahmed, AGUIAR, Edilson de, THEOBALT, Christian, MAGNOR, Marcus et SEIDEL Hans-Peter (2005). « Virtual people & scalable worlds: Automatic generation of personalized human avatars from multi-view video ». In *Proceedings of the ACM symposium on Virtual reality software and technology (VRST '05)*. ACM Press, novembre 2005.
- NOMA, Tsukasa et al. *A Virtual Human* (1995). Thèse de doctorat, Department. of Artificial Intelligence, Kyushu Institute of Technology and Center for Human Modeling and Simulation, University of Pennsylvania, 1995.

NORMAN, Donald (1993). « Les artefacts cognitifs » in *Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire*. In *Raisons Pratiques* n° 4, Conein, B., Dodier, N. et Thévenot, L. (dir.). Paris, EHESS, 1993. 15-34.

PAILLER, Fred (2005). « Qui est là ? L'individu à l'épreuve d'Internet : l'exemple des pages persos à caractère sexuel ». In *Actes de travaux du groupe de travail Sociologie de la communication*. XVIIe congrès international des sociologues de langue française, Tours, 5-9 juillet 2004. AISLF, janvier 2005. 291-297.

PARKS, Malcolm et FLOYD Kory (1996). « Making Friends in Cyberspace ». In *Journal of Communication*, 46, 1996. 80-97.

PASSERON, René (1989). *Pour une philosophie de la création*. Paris : Klincksieck, 1989. - 251 p.

PASTINELLI, Madeleine (1999). « Ethnographie d'une délocalisation virtuelle : Le rapport à l'espace des internautes dans les canaux de chat » [En ligne]. In *Terminal : technologies de l'information, culture et sociétés*, 79, 1999. 41-60. Disponible sur: <http://www.terminal.sgdg.org/articles/79/reseauPastinelli.html>

PEIRCE, Charles Sanders (1978). *Écrits sur le signe*. Textes traduits par Gérard Deledalle. Paris : Seuil . 1978 . - 262 p.

PEIRCE, Charles Sanders (1995). *Le raisonnement et la logique des choses : les conférences de Cambridge*. Paris : Le Cerf, 1995. - 370 p.

PERAYA, Daniel et MEUNIER, Jean-Pierre (1999). « Vers une sémiotique cognitive », In *Cognito*, 14, 1999. 1-16

PERAYA, Daniel (1999-2). « Les changements induits par les technologies ». In *Actes du Colloque CETSIS-EEA 99*, Montpellier, 4 et 5 novembre 1999. Montpellier : Université de Montpellier II, Cépaduès. 185-188.

PERAYA, Daniel (1999). « Vers les campus virtuels. Principes et fondements techno-sémio-pragmatiques des dispositifs de formation virtuels ». In *Le dispositif : entre usage et concept*, 25, Jacquinet-Delaunay, G. et Monnoyer, L. (dir.). Paris : Hermès, CNRS Éditions, 1999. 153-168.

PERLIN, Ken et GOLDBERG, Athomas (1999). « Improvisational Animation », In Proceedings of *The Society for Computer Simulation International Conference on Virtual Worlds and Simulation (VWSIM'99)*, San Francisco (California), 17-20 janvier 1999.

PERRIAULT, Jacques (1989). *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*. Paris : Flammarion, 1989.

PLOTZ, Trudy et BELL, Elizabeth (1996). « Invisible Rendezvous: Mapping the Music and Community of Computer-Mediated Communication Through Performance (Point and Counterpoint) ». In *Text and Performance Quarterly*, 16, 1, 1996. 172–88.

POUTS-LAJUS, Serge et TIEVANT, Sophie (1999). « Usages individuels en accès libre ». Paris : Ministère de la Culture et de la Communication, 1999.

PRENSKY, Marc (2003). Escape from Planet Jar-Gon: Or What Video Games Have to Teach Academics About Teaching And Writing ». *What Video Games Have To Teach Us About Learning and Literacy: the Horizon*, 11, Gee, James Paul (dir.), 2003.

PROULX, Serge (2005). « Les communautés virtuelles construisent-elles du lien social ? ». XVIIe congrès international des sociologues de langue française, Tours, 5-9 juillet 2004. In *Actes de travaux du groupe de travail Sociologie de la communication*, Janvier 2005. 291-297.

RELIEU, Marc, SALEMBIER, Pascal et THEUREAU, Jacques (2004). « Introduction » [En ligne]. In *Activité et Action/Cognition Située*, numéro spécial d'Activités, 1, 2, 2004. 3-10. Disponible sur: <http://www.activites.org/v1n2/intro.pdf>

RENAULT, Richard (2004). « Prédication et cas locatifs », in *La prédication verbale et averbale, Syntaxe & Sémantique*, 6, Lacheret A. et Behr, I. (éd.). Caen : Presses Universitaires de Caen, 2004.

RHÉAUME, Jacques (2001). *Apprivoiser la technologie éducative* [En ligne]. Laval : Faculté de Science de l'éducation de l'Université de Laval, 2001. Disponible sur: <http://www.fse.ulaval.ca/mediatic/>

RHEINGOLD, Howard (1993). *The virtual community : homesteading on the electronic frontier* [En ligne]. 1993. Disponible sur: <http://www.rheingold.com/vc/book>

RIEDER, Bernhardt (2003). *Dimensions culturelles et questions pratiques du traitement du savoir par les Agents Informationnels* [En ligne]. Mémoire de DEA, Université Paris 8, 2003. Disponible sur: <http://procspace.net/berno/files/agents.pdf>

RUSHKOFF, Douglas (1995). *Cyberia, life in the trenches of cyberspace: surfing the learning curve of Sisyphus* [En ligne]. 1995. Disponible sur: <http://www.rushkoff.com/cyberia/>

SALOMON, Gavriel (1993). « No distributions without individuals cognition : a dynamic interaction view ». In *Distributed cognitions*, Salomon G. (éd.). Cambridge: University Press, 1993.

SAN JUAN, Jr. E (2004). « Charles Sanders Peirce's theory of signs, meaning, and literary interpretation » [En ligne]. In *St John's university humanities review*, 2, 2, mai 2004. Disponible sur: <http://facpub.stjohns.edu/~ganterg/sjureview/vol2-2/06Juan-Knowledge.htm>

SANGLADE, Anne (1983). « Image du corps et image de soi au Rorschach » In *Psychologie française*, 28-2, 1983. 104-111.

SAUVAGNARGUES, Anne (2003). « La ritournelle » [En ligne]. In *Synesthésie*, 2003. Disponible sur: <http://www.synesthesie.com/heterophonies/ritournelles/pdf/sauvagnargues-rit.pdf>

SCHAAP, Frank (2001). « The Social Life of the Game » [En ligne]. In *Computer games and digital textualities*, Copenhage, 1-2 mars 2001. Disponible sur: <http://daec.it-c.dk/cgdt/program.html>

SCHILDER, Paul (1968). *L'image du corps*. Paris : Gallimard, 1968.

SCHULER, Douglas (1994). « Community networks: building a new participatory medium », In *ACM*, 37, 1, 1994. 38 - 51.

SCONCE, Jeffrey (2000). *Haunted Media: electronic presence from telegraphy to television*. Durham: Duke University Press, 2000. - 257 p.

SHIANO, Diane, EHRLICH, Sheryl et SHERIDAN, Kyle (2004). « Categorical Imperative Not: Facial Affect is Percieved Continuously ». In *Proceedings of CHI '04*, Vienne, 2004.

SHIRKEY, Cynthia (2003). « E-poetry: Digital frontiers for an evolving art form ». In *C&RL News*, 64, 4, April 2003.

SMOLIN, Louanne et LAWLESS, Kimberley (2003). « Becoming literate in the technological age: new responsibilities and tools for teachers ». In *The Reading Teacher*, 56, 2003. 570–577.

STONE, Allucquère Rosanne (1991). « Will the real body please stand up ? : boundary stories about virtual cultures ». In *Cyberspace : first steps*, Benedikt, M. (dir.). Cambridge : MIT Press, 1991.

STORA, Michael et DINECHIN, Blandine de (2005). *Guérir par le virtuel : une nouvelle approche thérapeutique*. Paris : Presses de la Renaissance, 2005. - 215 p.

SUCHMAN, Lucy (1987). *Plans and situated actions : the problem of human-machine communication*. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.

SULER, John (1999). « *Do boys just wanna have fun? gender-switching in cyberspace* » [En ligne]. 1996. Disponible sur : <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/genderswap.html>

SULER, John (1996). *The Psychology of Cyberspace* [En ligne]. 1996. Disponible sur: <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>

SWIGGERS, Pierre (1997). Histoire de la pensée linguistique : analyse du langage et réflexion linguistique dans la culture occidentale de l'Antiquité au XIXème siècle. Paris : PUF, 1997. – 312 p.

THIBEAU, Jean-Paul (2007). *Manuel des protocoles méta*. Paris : Éditions HORS'CHAMPS, 2007.

THORISSON, Kristinn (1996). « ToonFace: A System for Creating and Animating Interactive Cartoon Faces ». In *Learning and Common Sense Section Technical Report*, 1996.

TISSERON, Serge (1995). *Psychanalyse de l'image : de l'imgo aux images virtuelles*. Paris : Dunod, 1995.

TRONSTAD, Ragnhild (2001). « MUD's, performance and theatricality » [En ligne]. *Computer games and digital textualities*, Copenhagen, 1-2 mars 2001. Disponible sur: <http://daec.it-c.dk/cgdt/program.html>

TURKLE, Sherry (1996). *Virtuality and its discontents : searching for community in cyberspace* [En ligne], 1996. Disponible sur: <http://www.prospect.org/archives/24/24turk.html>

VAILLANT, Pascal (1999). *Sémiotique des langages d'icônes*. Paris : Honoré Champion, 1999.

VAN ZOONEN, Liesbet (2002). « Gendering the Internet: Claims, Controversies and Cultures ». In *European Journal of Communication*, 17, 1, 5-23, 2002. Sage Publications, 2002.

VANDENDORPE, Christian (2003). « La lecture au défi du virtuel » [En ligne], In *Les défis de la publication sur le web, hyperlectures, cybertextes et méta-éditions*. Paris : Gloria Origgi, Institut Jean Nicod, 2003. Disponible sur: <http://www.interdisciplines.org/defispublicationweb/papers/7>.

VERE, Steven et BICKMORE, Timothy (1990). « An Autonomous Agent ». In *Computational Intelligence*, 6, 1990. 41-60.

VERON, Eliseo (1987). *La semiosis sociale : fragments d'une théorie de la discursivité*. Saint-Denis : Presses Universitaires de Vincennes, 1987.

VERVILLE, Danielle et LAFRANCE, Jean-Paul (1999). « L'art de bavarder sur Internet ». In *Réseaux*, 17, 97. Paris: Lavoisier, 1999.

VIDAL, Geneviève (2005). « L'interactivité et les Sciences de l'Information et de la Communication ». In *Actes de travaux du groupe de travail Sociologie de la communication*. XVIIe congrès international des sociologues de langue française, Tours, 5-9 juillet 2004. AISLF, janvier 2005. 291-297.

VILHJALMSSON, Hannes Hogni (1997). *Autonomous Communicative Behaviors in Avatars*. Thèse de Master, MIT Media Lab, mai 1997.

VIROLE, Benoît (2003). *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles*. Paris, Hachette Littératures, 2003.

VROOMAN, Steven (2002). « The art of invective: performing identity in cyberspace. In *New Media Society*, 4, 2002. 51-70

VYGOTSKY, Lev (1986). *Thought and Language*. MIT Press, 1986.

WALLRAVEN, Christian, BREIDT, Martin, CUNNINGHAM, Douglas W. et BÜLTHOFF Heinrich H. (2005). « Psychophysical evaluation of animated facial expressions ». In *Proceedings of the 2nd symposium on Applied perception in graphics and visualization (APGV '05)*, août 2005. ACM Press: 2005.

WEISSBERG, Jean-Louis (1999). *Présences à distance: déplacement virtuel et réseaux numériques*. Paris : L'Harmattan, 1999.

WELLMAN, Barry (1996). « Computer networks as social networks : collaborative work, telework and virtual community ». In *Annual review of Sociology*, 22: 1996. 1201-1231.

WINNICOTT, Donald Woods (1975). *Jeu et réalité*. Paris : Gallimard, 1975.

ZELLWEGER, Polle (1988). *Active Paths Through Multimedia Documents*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.

ZINNA, Alessandro (2001). « Des objets d'écriture ». *Typologie des discours*, habilitation à diriger des recherches. Université de Limoges, 2001. 3-31

ZINNA, Alessandro (2001). « L'écriture hypertextuelle ». *Typologie des discours*, habilitation à diriger des recherches. Université de Limoges, 2001. 139-195

Autres références

Jeux hors ligne

Pong. Nolan Bushnell.

Project Zero, Tecmo, Wanadoo Edition, PlayStation 2, France, 2002.

Resident Evil Code Veronica, Capcom, Eidos Interactive, Dreamcast, France, 2000.

Silent Hill, Konami, PlayStation 1, France, 1999.

Silent Hill 2, Konami Computer Entertainment Tokyo, Konami, PlayStation 2, 2001.

Silent Hill 3, Konami Computer Entertainment Tokyo, Konami, PlayStation 2, 2003.

Silent Hill 4, The Room, Konami Computer Entertainment Tokyo, Konami, PlayStation 2, 2004.

Jeux en ligne

Anarchy online. Jeu massivement multijoueur. Disponible sur: www.anarchy-online.com

Dark Age of Camelot. Jeu massivement multijoueur. Disponible sur: www.darkageofcamelot.com/

Everquest. Jeu massivement multijoueur. Disponible sur: everquest.station.sony.com

Free chess. Jeu d'échecs en ligne. Disponible sur : www.freechess.org/

Dispositifs de création :

Doutriaux, Cédric. *Mille lieux*. Dispositif participatif interactif. Disponible sur : <http://www.1000lieues.net>

Noyelle, Cyril. *Ma rose, Le dernier Souvenir* et *Le coup des étoiles mortes*. Animations flash interactives. Disponibles sur : <http://cyrilnoyelle.free.fr/accueil.htm>

Logiciels de communication :

20six. Site communautaire de blogs. Disponible sur : <http://www.20six.co.uk/>

Audioblog. Site communautaire de blogs audio. Disponible sur : <http://www.audioblog.com/>

Friendster. Site communautaire de réseaux sociaux. Disponible sur : <http://www.friendster.com/>

ICQ. Site communautaire de messagerie instantanée. Disponible sur : <http://www.icq.com>

Livejournal. Site communautaire de blogs. Disponible sur : <http://www.livejournal.com/>

Meetic. Site de rencontres. Disponible sur : www.meetic.com/

MSN. Console de messagerie instantanée. Disponible sur : <http://www.msn.com>

Myspace. Site communautaire orienté musique et cinéma. Disponible sur : <http://www.myspace.com>

Touchgraph. Site communautaire de réseaux sociaux ou *networking social*. Disponible sur : <http://www.touchgraph.com/>

Glossaire

(En)absence ou in absentia

absence est pris au sens étymologique : *ab esse* : être « hors de » (ab) : la remotivation étymologique permet ici de concevoir en une même notion le fait de ne pas être là, de ne plus être là et le fait d'être distant : elle englobe sous une même perspective ces notions, en exprimant le fait d'être *soustrait de*.

Cette notion est mise en relation avec la métaphore in absentia. Cf. *Poïétique de la signification*.

Agencement, pouvoir représentationnel, emprise, agency

L'agencement relève de l'étude du *pouvoir représentationnel* ou *agency* tel qu'il est entendu par Bernard Darras [Darras 2006], qui est plus adapté à notre analyse car elle le conçoit comme un dispositif énonciatif de présentation agie. Tandis que Bernard Darras étudie la face agie, nous étudions la face agissante.

Avatar

« De son sens de *descente de dieu sur terre, dans l'hindouisme*, le terme **avatar** est passé en français au XIXème siècle pour signifier « transformation, métamorphose ». Par contresens, il est parfois employé dans l'acception de « mésaventure ». *Avatar* a connu un nouvel élan grâce au jargon informatique, où il désigne l'apparence que prend un internaute dans un univers virtuel, voire dans des forums de discussion. [...] Choisi par l'utilisateur lui-même, l'avatar le représentant apparaît à chaque fois que celui-ci se connecte à un univers virtuel ou écrit un message dans un forum, afin qu'on l'identifie visuellement. Dans le langage courant des forums de discussions ou services de dialogue en ligne (chat), le nom *avatar* désigne également, par abus de langage, l'image que l'on utilise pour se représenter (que ce soit une image de soi-même, de quelqu'un d'autre ou d'une chose que l'on aime ou à laquelle on s'identifie). » Article avatar dans Wikipédia.

Bruits de la communication

"Dans la théorie de la communication, on appelle bruit toute perte de l'information consécutive à un trouble dans le canal ou circuit communicant. A partir du moment où le message à transmettre est introduit dans le canal de transmission jusqu'au moment où ce message parvient au récepteur, ou destinataire, qui le décode, des causes de

nature différente peuvent perturber la transmission du message et diminuer, de ce fait, la quantité d'information transmise. Ces causes diverses sont rassemblées sous le terme de *bruit*; le mot *bruit* peut tout aussi bien désigner le bruit proprement dit qu'une mauvaise transmission due à quelque défectuosité technique. En un mot, le bruit désigne tout ce qui altère un message de façon imprévisible, tout ce qui fait qu'une séquence donnée de symboles introduite (input) dans le canal de communication ressort sous forme de symboles différents (output)." [Dubois & al. 2002: 71]

Discursivité

Nous employons discursivité pour dénoter les corrélats du discours (linéaire) ou de l'expérience interactive (en diachronie). La discursivité peut être logique tout comme en contrepied de la logique mathématique. L'étymologie latine le définit plutôt en contrepied de la logique. Le latin *discurrere* signifie « courir ça et là »

La discursivité de la représentation : « possibilité (...) que le discours aura pour tâche d'accomplir et de fixer » (M. Foucault, *Les Mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1966, p. 93).

Effort cognitif

L'effort cognitif est l'effort réalisé par le sujet pour faire la relation dynamique entre un objet concret et l'objet du signe.

Identifiant et pseudonyme

L'identifiant est un nom qui a pour fonction d'authentifier l'utilisateur pour accéder à un logiciel. Il donne accès à des applications sécurisées : une session de Windows, serveurs FTP, connexions wifi, serveur POP (Post Office Protocol), comptes personnels dans les sites de rencontre, dialogue en temps réel, chats en 3D, jeux massivement multi-joueurs. Il est unique (niveau du logiciel). Il est la plupart du temps joint à un mot de passe (*password*) dont la confidentialité est signifiée par une série d'astérisques. Deux utilisateurs ne peuvent porter le même identifiant, et deux sessions d'une même identification ne peuvent être activées simultanément.

Le pseudonyme, à la différence de l'identifiant, n'est pas nécessairement unique à l'intérieur d'un même service. Certains forums ne proposent d'identification que par le pseudonyme, lorsque l'identification n'est pas subordonnée à une obtention de compte ou à une authentification.

Interactivité et interaction

On distingue l'interactivité fonctionnelle, l'interactivité intentionnelle ou cognitive et l'interactivité réflexe. Cf. *État de la recherche*

Interaction est employé dans un sens qui inclut l'interactivité. Par exemple, des programmes détectent les mouvements de la souris même s'il n'a pas de clic – et donc pas d'interactivité fonctionnelle.

Interprétant

L'interprétant n'est pas un interprète. Ce n'est pas le sujet qui parle. Deledalle dénonce l'échec partiel de l'entreprise de Charles Morris dû à ce contresens.

On peut lire dans Peirce deux descriptions logiques différentes de l'interprétant : dans l'une, l'interprétant d'un signe est un autre signe, dans l'autre, l'interprétant d'un signe est une habitude [Deledalle 1978 : 218].

L'interprétant syntactique est un signe renvoyant à son tour à un signe interprétant et ainsi de suite à l'infini

- l'interprétant immédiat est révélé dans la compréhension correcte du signe lui-même. Il correspond à ce que l'on nomme ordinairement la signification du signe.
- l'interprétant dynamique est l'effet réel du signe
- l'interprétant final renvoie à la manière dont le signe tend à se représenter lui-même comme en relation avec son objet

Dans une autre classification, il distingue

- l'interprétant affectif : il implique au moins un sentiment de reconnaissance
- l'interprétant énergétique requiert un effort physique ou mental
- l'interprétant logique est une habitude

La conception de ces interprétants est liée aux catégories auxquelles chaque interprétant renvoie :

- interprétant immédiat et interprétant affectif : priméité
- interprétant dynamique et interprétant énergétique : secondéité
- interprétant final et interprétant logique : tiercéité

Phaneron et phainomenon

Le *phaneron* est la représentation observable : le signe qui se manifeste concrètement.

Le *phainomenon* dénote le produit de l'observation abstractive du *phaneron*, c'est-à-dire le phénomène en tant qu'il est perçu et propre à être interprété (une représentation en pensée).

Prédicat, prédication

« L'essor récent des théories qui font appel à un niveau de représentation logico-mathématique a entraîné un recours fréquent à la notion de prédicat logique : il s'agit alors, d'un opérateur, mis en relation avec divers arguments. Ainsi, la proposition Paul donne le journal à Sophie aurait une représentation logique du genre : donner (paul, le journal, Sophie), où le verbe est une constante prédicative, et les arguments des constantes individuelles. » [Dubois et al 2005 : 376]

« On appelle prédication l'attribution de propriétés à des êtres ou à des objets au moyen de la phrase prédicative. Les différents modes de prédication représentent les différents modes d'être des objets et des êtres animés (prédication de lieu, de qualité, d'action). » [Dubois et al 2005 : 376]

Réflexivité

Dans le langage verbal, la réflexivité est rendue par –même, ipse, self.

« On qualifie de réfléchie toute construction dans laquelle le syntagme nominal sujet et le syntagme nominal objet se réfèrent à la même personne ou à la même chose » [Dubois & al. 2002 : 405]

La réflexivité est double dans la représentation de soi. Cf. les deux pôles de centration.

La représentation de soi réfère au ligateur en tant qu'il est le sujet de l'énoncé. (intradiégétique)

Ex : Cet elfe réfère à mon personnage qui est un elfe.

Elle réfère au sujet. (extradiégétique)

Ex : Cet elfe me représente.

Signifié et signifiant

« le signifié est fréquemment défini comme l'image mentale suscitée par le signifiant, et correspondant au référent. » [Klinkenberg 1996 : 74]

Synchrone et diachronique

La perspective synchrone et diachronique sont intimement liées aux points de vue analytiques émique et étique: la perspective diachronique tente d'appréhender le signe en rendant compte des changements de signification et de morphologie en fonction de phénomènes sociaux ponctuels ou disséminés, tels que l'apparition d'une grammaire, ou une volonté de resserrement. [Klinkenberg 1996 : 100]

Système

« Le système est un ensemble de différences qui opposent des unités de même nature et de même statut. Un système élémentaire comportera donc au minimum deux unités. » [Klinkenberg 1996 : 109]

Unités significatives : forme et contenu

On distingue dans les unités significatives le plan du contenu et le plan de la forme : nous parlons ici des formes et accessoirement du contenu lorsqu'il peut aider à mieux comprendre la forme. Par exemple, l'avatar se constitue d'une forme (une représentation anthropomorphique) et d'un contenu (un elfe). Ces deux facettes correspondent à ce que nous avons appelé l'information de la représentation de la personne.

Table des illustrations

Figure 1 Grand Theft Auto San Andreas (2006), Rockstar	19
Figure 2 Abe Kobo, L'homme-boîte, Stock, 2001 : couverture Didier Thimonier	21
Figure 3 Représentations et traces de la personne : relief votif, graffiti, gravure sur un arbre, stèle funéraire, poupées vaudou, empreintes de lèvres sur la sépulture d'Oscar Wilde.	I-47
Figure 4 Représentations de soi, représentations agissantes et représentations performatives..I-	51
Figure 5 <i>Tennis for two</i> (1958) : oscilloscope et manette	I-58
Figure 6 Représentations de soi à l'écran : <i>signal</i> indiciel de <i>Tennis for two</i> (1958), avatar dans le jeu <i>Pong</i> de Nolan Bushnell, pointeur, curseur.	I-59
Figure 7 Avatar et rendu graphique: <i>Tetris</i> , service télématique de rencontre sur minitel, paramétrage de l'avatar dans <i>Second Life</i>	I-60
Figure 8 L'avatar et le fantasme d'une seconde vie.....	I-61
Figure 9 Dispositifs de pointage direct : crayon optique du TO8, stylet sur Nintendo DS et stylo-stylet de PDA	I-62
Figure 10 Les interfaces gestuelles : paramétrage d'un gant de données, Wii	I-63
Figure 11 Schéma représentant les interconnexions d'Usenet à ses débuts.....	I-67
Figure 12 Divisions de la recherche.....	II-74
Figure 13 Cadres théoriques et thématiques	II-75
Figure 14 Propriétés techniques du dispositif qui participent de la sémiose	II-76
Figure 15 Propriétés techniques de la représentation interactive.....	II-79
Figure 16 Le cycle de l'interactivité selon Paquelin [Peraya 1999]	II-81
Figure 17 Modèle triadique de l'interactivité	II-83
Figure 18 La représentation de soi comme construction locale.....	II-84
Figure 19 Constructivisme et fonctionnalisme	II-86
Figure 20 Schéma Projection-identification [Grellier 2007]	II-102
Figure 21 Visualisations du réseau des demandes de téléchargement dans Gnutella et du réseau intranet d'entreprise [Lebhar 2005]	II-110
Figure 22 Tableau récapitulatif des hypothèses.....	II-131
Figure 23 Hypothèses et questions initiales.....	II-132

Figure 24 La « dérive » identitaire: <i>hypostase</i> de l'écran	III-136
Figure 25 Les situations de présence : carte conceptuelle du raisonnement.....	III-145
Figure 26 Un dispositif métamorphique: carte conceptuelle du chapitre	III-145
Figure 27 Espace de présentation	III-148
Figure 28 Communication médiatisée en coprésence : photographies de la <i>National Education Computing Conference 2004</i> (Louisiane).	III-149
Figure 29 L' <i>habitable</i> (figuré par le trait discontinu)	III-152
Figure 30 Chacun est face à l'écran : schéma subjectivé	III-154
Figure 31 Identification dans Anarchy Online (2005)	III-157
Figure 32 Accès par pays	III-159
Figure 33 Production, transmission, interprétation	III-161
Figure 34 Émetteur/Récepteur/Système.....	III-163
Figure 35 Situations de <i>présence</i>	III-164
Figure 36 Inscription, information, hystérisation.....	III-166
Figure 37 Terrain et attendus	III-167
Figure 38 Identités dans le jeu, la communication, l'art (hypothèses)	III-168
Figure 39 Identification, personnalisation et activité.....	III-169
Figure 40 Critères de valorisation de la présence: exemples	III-172
Figure 41 Exemples de compétences acquises dans les dispositifs interactifs	III-175
Figure 42 Exemples de procédés de valorisation de soi dans les dispositifs interactifs ...	III-179
Figure 43 Dynamiques de centration et décentration.....	III-198
Figure 44 Mise en scène à l'écran et mise en scène sociale (hystérisation) schéma semisubjectivé //personne//	III-200
Figure 45 Schéma saussurien	IV-211
Figure 46 Schéma de Jakobson	IV-211
Figure 47 Articulation des catégories [Everaert-Desmedt 2006] et reformulation mettant en évidence le système logique.....	IV-213
Figure 48 Récapitulatif des catégories peirciennes [San Juan 2004]	IV-214
Figure 49 Monde réel et dispositif matériel [Depétris 2003]	IV-217
Figure 50 Comparaison des procès du signe.....	IV-220
Figure 52 Terminologie.....	IV-238

Figure 53 La représentation de soi dans les dispositifs interactifs: méthodes de théorisation	IV-240
Figure 54 Tableau du terrain de l'analyse spécifique	IV-243
Figure 55 <i>Représentations de soi</i> dans <i>MSN</i> (2006) ; <i>Représentations de soi</i> dans <i>Anarchy Online</i> (5 août 2005)	IV-244
Figure 56 Analyse appliquée, générale et spécifique.....	IV-244
Figure 57 Diachronie et synchronie	IV-245
Figure 58 Schéma des fonctionnalités interactives de la représentation de l'utilisateur dans MSN	IV-249
Figure 59 Récapitulatif terminologique et annonce	V-258
Figure 60 Représentation de soi : décomposition des unités (MSN : 2004).....	V-260
Figure 61 Hexis numérique (en rouge) et système représentationnel de soi (en bas).....	V-264
Figure 62 Monde diégétique et extériorité	V-270
Figure 63 Intériorité, extériorité et visuel	V-272
Figure 64 Agencement diégétique	V-273
Figure 65 Représentation d'un interlocuteur dans MSN	V-274
Figure 66 Intrication des représentations de soi.....	V-275
Figure 67 Décentrement ou « échappée » du signe.....	V-275
Figure 68 Thème et rhème	V-276
Figure 69 Représentation de soi : schéma général de l'agencement.....	V-277
Figure 70 Embrayeurs (exemples)	V-280
Figure 71 Les embrayeurs primaires.....	V-282
Figure 72 Le ligateur autonome	V-283
Figure 73 Signes notifiant le "statut" de l'utilisateur.....	V-288
Figure 74 Propriétés communes des cas -latif (cas internes et externes) [Renault 2004]..	V-293
Figure 75 Centres d'intérêt les plus populaires (<i>Livejournal</i> , statistiques du 19 août 2007)...	V-302
Figure 76 Idem-ipse, embrayeur et qualifiant.....	V-306
Figure 77 Ligateurs autonomes : avatar et pseudonyme dans <i>Everquest</i> (2001); <i>Anarchy Online</i> (2004), <i>Les Sims</i> (2000) et <i>Myspace</i> (2007).....	V-308
Figure 78 Console de MSN.....	V-309

Figure 79 Nombre de mises à jour à un mois, une semaine et un jour.	VI-317
Figure 80 Classification des éléments de la représentation de soi dans <i>Livejournal</i>	VI-318
Figure 81 Décentration de l'interface de gestion.....	VI-334
Figure 82 La porte d'entrée de l'appartement. On peut y lire "Don't go!"	VI-335
Figure 83 La cuisine dans la séquence 1 et dans la séquence 2	VI-336
Figure 84 Cinématiques et phases d'exploration interactive	VI-337
Figure 85 Plan de l'appartement d'Henry Townsend.....	VI-337
Figure 86 Henry Townsend au premier plan assailli par le visage sa voisine Heileen Galwin sortant du corps du bâtiment et ennemi bicéphale qu'Henry doit combattre. Ces deux scènes sont extérieures à l'appartement.....	VI-340
Figure 87 Henry Townsend assis sur l'escalier roulant du métro (fin de la seconde séquence).	VI-341
Figure 88 Définition de la métaphore de l'intériorité	VI-346
Figure 89 Le salon et la chambre	VI-347
Figure 90 La métaphore de l'appartement.....	VI-348
Figure 91 L'entrée et la sortie du tunnel : Henry Townsend dans sa salle de bains, face au trou noir duquel il pourra accéder à un autre monde, celui du cauchemar (séquence 2) ; Henry devant l'entrée du tunnel qui le mène à la chambre (trou noir entouré de rouge)	VI-349
Figure 92 La dichotomie intériorité/extériorité dans la métaphore du cordon ombilical .	VI-351
Figure 93 Construction de la métaphore du Moi-Peau par extension des autres métaphores.	VI-352
Figure 94 Dans la seconde partie du jeu, des phénomènes paranormaux envahissent l'appartement	VI-354
Figure 95 Vue de l'appartement d'Eileen Galwin du trou pratiqué dans le mur du séjour ; vue sur la rue de la fenêtre de la chambre : « J'ai été immédiatement attiré par la façade extérieure de ce bâtiment et par la vue de la fenêtre ».	VI-356
Figure 96 Videoplace de Myron Krueger (1974).....	VI-363
Figure 97 Schéma de l'installation et image projetée (image 1 : schéma par Cédric Doutriaux ; image 2 : paysage modélisé)	VI-366
Figure 98 Relations entre geste, son et image dans <i>Mille Lieux</i>	VI-367

Figure 99 Interface (image 1 : représentation à l'écran ; image 2 : photographie d'utilisateur devant l'écran de projection).....	VI-368
Figure 100 <i>Mille Lieues</i> (image 1 : vue du ciel ; image 2 : vue de la terre).....	VI-368
Figure 101 Zones de détection du mouvement et association par le programme à un mouvement de caméra.....	VI-370
Figure 102 One day in Japan, Studiométis.....	VI-377
Figure 103 <i>Le dernier souvenir</i> , de Leconte de Lisle, adapté par Cyril Noyelle.....	VI-388
Figure 104 Schéma des zones interactives et de la modalité des boucles correspondantes dans <i>Ma rose</i>	VI-389
Figure 105 <i>Ma rose</i> , Cyril Noyelle : schéma de l'interactivité (les parties blanches transparentes encadrées de blanc opaque signalent les zones interactives et ne font donc partie de l'œuvre originale).....	VI-390
Figure 106 <i>Le coup des étoiles mortes</i> , Cyril Noyelle.....	VI-392
Figure 107 Représentation de soi : étude phanérologique de l'observable (schéma synthétique).....	VII-404
Figure 108 Table générique de conversion des gestes en image	VII-411
Figure 109 Les métaphores "prédicatives" (ou indicielles) et d'agencement.....	VII-411
Figure 110 Récapitulatif terminologique de la <i>vivance</i> et de la <i>présence</i>	VII-419
Figure 111 L'hexis numérique: du <i>phaneron</i> au <i>phainomenon</i>	VII-420
Figure 112 « Mythologie » identitaire	VII-421
Figure 113 Économie prédictive (l'interactivité est figurée par le trait discontinu)	VII-421

Index des auteurs ou artistes cités et des termes

- Agissant, 8, 12, I-38, I-47, *I-51*, *I-52*, IV-217, IV-237, VI-363
- Ajuriaguerra, IV-236, VI-353
- Allard, VI-314, VI-326
- Andre, II-103, II-108
- Anzieu, IV-236, VI-327, VI-342, VI-352, VI-353
- Ariyasu, II-110, II-117
- Augé, II-118
- Bachelard, V-256
- Balpe, II-118, II-121
- Baratte, I-46
- Barboza, V-298
- Bareille, II-111, II-118
- Barthes, 30, IV-221, VI-375, VI-386, VII-397, VII-420
- Baudel, I-63
- Baudelaire*, 23, VI-329
- Beaud, II-118
- Bechar-Israëli, II-103
- Béguin, II-86, II-88, II-116, VI-330
- Béguin-Verbrugge, II-89, II-90
- Bickmore, II-101, II-103, IV-232, VI-315
- Blumberg, II-108, II-120
- Boissier, II-118, II-121, VI-363
- Bootz, II-118, II-121, VI-360
- Bouchardon, II-117, II-121, VI-360
- Bouverot, VI-343
- Bouzouita, V-296
- Boyd, II-110, VI-324
- Brackelaire, II-101, II-105
- Broudoux, II-89
- Bureaud, VI-362
- Bush, I-60
- Cabal, II-98
- Caillois, III-168, V-256
- Calabrese, I-48
- Carmagnat, II-102, II-111
- Catalfo, II-94
- Cauquelin, VI-314, VI-326
- Charlier, 26
- Chek, II-105
- Cioran, VI-376
- Clément, II-121, V-256, V-270, VI-331, VI-360
- Cohen, VI-343
- Coiro, II-121
- Collard, VI-344
- Couchot, II-118, II-121
- Craipeau, II-98
- Crystal, II-121
- Dalle, VI-361
- Damasio, VI-328, VII-406
- Darras, 7, 24, *I-52*, II-123, II-131, III-140, IV-208, IV-222, V-265, VI-360, 452
- Dehais, VI-361
- Deledalle, IV-208, IV-213, IV-215, IV-225, IV-226, 454
- Depétris, IV-217, IV-218
- Deray, II-108
- Deseilligny, II-117, II-121, VI-317, VI-325
- Deseilligny 2003, II-121
- Detrez, VII-401, VII-402, VII-403

- Deville, II-102
 Di Crosta, V-298
 Diller, VI-344
 Dours, VII-417
 Dubois, V-254, V-278, V-281, 453, 455
 Duguet, VI-363
 Dupriez, VI-342

 Eco, IV-207, IV-234
 Everaert-Desmedt, IV-213, IV-221

 Fernback, II-92
 Ferrari, VI-344, VII-403
 Floyd, II-94
 Fontanille, VI-317, VI-360, VII-416
 Fornel, II-87

 Garfinkel, II-87
 Gee 2003, II-121
 Georges, 29, VI-378, VI-384
 Gibson, 18, I-70, II-88, II-95
 Gingras, II-95, II-96
 Goffman, I-69, II-86, III-140, III-180, III-192, III-193, III-194, IV-233, IV-234, V-271, V-308, VII-403, VII-409
 Granovetter, II-91, II-92
 Greenfield, II-130
 Grellier, II-102, III-168
 Grison, II-87
 Grossen, II-87
 Grugier, II-95, II-96
 Guiose, IV-235, IV-236, VI-352

 Habermas, II-76
 Haoyang, II-117

 Haraway, II-96
 Hébrard, II-92, II-93, II-95
 Hert, II-119
 Herz, II-105
 Hexis, 7, II-132, III-166, III-184, V-259, VI-395, VII-401, VII-402, VII-403
 Hillery, II-91, II-92
 Houdé, II-85
 Hutchins, II-86, II-88, VI-330

 inscription, I-42, I-44
 Inscription, 8, II-80, II-90, II-119, III-141, III-146

 Jacquinot-Delaunay & Monnoyer, II-77
 James, III-152, III-192, III-193, III-194, III-195, III-196, III-197, IV-234, VII-399, VII-406
 Jansen, II-121
 Jauréguiberry, II-100, II-101, II-103, II-114, III-135, III-178, IV-232, IV-239, VI-330
 Jehee, II-108
 Johnson, VI-343
 Jones, II-83, II-95
 Jouët, II-97, II-119

 Katz, VI-343
 Kaufman, II-105, III-192, III-193
 Kerbrat-Orecchioni, VI-343
 King, II-121
 Kinzer, II-121
 Klasttrup, II-115, VII-419
 Klausen, II-88
 Klein, 33, II-90, II-101, II-107, II-117, III-188, III-189, III-191, III-195, III-196, VI-314
 Klinkenberg, 7, I-69, II-131, III-147, III-150, III-199, IV-207, IV-214, IV-215, IV-216, IV-221, IV-222,

- IV-224, IV-225, IV-226, IV-227, IV-245, V-254, VI-331, VI-343, VI-365, VII-412, 456
- Kobo, 21
- Koda, II-108
- Lafrance, II-102
- Lakoff, IV-227, VI-343, VI-362
- Lankshear, II-121
- Larkin, II-85
- Larson, II-105
- Latour, II-85
- Latzko-Thoth, II-93, II-117
- Latzko-toth, V-290
- Latzko-Toth, I-66, I-67, II-91, II-119, V-304, V-308
- Lavaud, II-108
- Le Douarin, II-111
- Le Strat, VI-384
- Leary, II-103, II-131
- Leathers, II-120
- Lebhar, II-110
- Lejeune, I-50, II-113
- Leonard, I-65
- Leu, II-121
- Lévy, II-79, II-95
- Lewis, II-121
- Linard, II-77
- Lojkine, V-265, V-266, V-265
- Loyall, II-108
- Mabillot, IV-234
- Maes, II-108
- Maistre, 22, 23, III-199
- Marcotte, II-91
- Mattelart, II-95
- McClelland, II-94
- Mead, III-192, III-193
- Meunier, 26, 32, II-107, II-117, III-189, III-190, III-196, IV-208, IV-217, IV-230
- Meyer, VI-345
- Milgram, II-110
- Millard, II-119, II-120
- Miller, III-149
- Mirashi, I-66
- Montenegro, II-109
- Nardi, II-88
- Naveed, II-108
- Noma, II-108
- Norman, II-85, II-88
- Noyelle, 34, V-295, VI-312, VI-375, VI-379, VI-381, VI-382, VI-385, VI-386, VI-388, VI-390, VI-392
- Observation abstractive, 7, 25, 28, I-39, I-42, I-46, I-53, I-71, II-90, II-109, III-137, III-163, IV-212, IV-228, IV-230, VII-404, 455
- Pailler, II-117
- Parks, II-94
- Passeron, 13, 29, 30, II-115, IV-203
- Pastinelli, II-103
- Peeters, 26
- Peirce, 7, I-39, I-40, I-43, III-135, III-163, IV-208, IV-212, IV-213, IV-215, IV-216, IV-218, IV-221, IV-225, IV-226, IV-228, VII-413, 454
- Peraya, 26, 32, II-78, II-81, II-82, II-100, II-107, II-117, III-189, III-190, III-196, IV-208, IV-217, IV-230, IV-231, VI-330, VI-344, VI-345, VII-399
- Perlin, II-120
- Perriault, II-96, II-97, II-104

- Phainomenon*, I-50, IV-209, IV-216, IV-218, IV-219, IV-220, IV-240, V-254, V-255, V-276, V-278, V-281, V-282, V-307, VII-397, VII-403, VII-410, VII-411, VII-416, VII-419, VII-420, VII-421, 455
- Phaneron*, I-49, I-50, I-71, IV-212, IV-216, IV-218, IV-219, IV-220, IV-231, IV-240, IV-241, V-254, V-255, V-259, V-275, V-276, V-278, VII-397, VII-399, VII-403, VII-404, VII-408, VII-410, VII-411, VII-418, VII-419, VII-420, VII-421, 422, 455
- Piaget, II-82, II-85, III-189, III-190, III-191, III-192, III-193, III-195
- Platon, 23, 30, I-45, I-46, VII-401, VII-419
- Plotz, II-105
- Pouts-Lajus, II-84
- Prensky, II-121
- Proulx, II-97, II-110
- Relieu, II-86
- Renault, V-293
- Rhéaume, II-80, II-81, II-82
- Rheingold, II-91, II-92, II-93, II-94, II-95
- Rieder, II-108, VI-344
- Rushkoff, 18
- Salomon, II-86
- San Juan, IV-214
- Sanglade, IV-235, IV-235
- Sauvagnargues, VI-376, VI-377
- Schilder, IV-235
- Schuler, II-93
- Sconce, I-53, I-54, I-65, I-70, II-91, II-115
- Shiano, II-108
- Smolin, II-121
- Stone, II-93, II-108
- Stora, II-101
- Studiometis, VI-375, VI-386
- Suchman, II-86, II-87, IV-216
- Suler, II-95, II-117, II-119
- Swiggers, IV-226
- Thibeu, VI-384
- Thompson, II-92
- Thorisson, II-108
- Tisseron, III-154
- Tronstad, II-105
- Tulathimutte, II-131
- Turkle, II-102, II-103, II-110, IV-233
- Vaillant, 11, 12, I-38, I-50, IV-227
- Van Zoonen, II-111
- Vandendorpe, II-121
- Vere, II-108
- Verville, II-102, II-105
- Vidal, II-86, II-121
- Vilhjalmsson, II-108
- Virole, II-109, II-114, II-131
- Vrooman, II-111, II-112, II-120
- Vygotsky, II-85
- Wallraven, II-108
- Weissberg, II-125, IV-224
- Wellman, II-92
- Winnicott, VI-330, VI-357, VI-383
- Zellweger, II-108
- Zhuangzi, 17
- Zinna, I-57, I-64, III-146, V-254, V-271

Table des matières

SOMMAIRE.....	3
INTRODUCTION	6
DOMAINE DE RECHERCHE : LES MÉTAMORPHOSES DU SUJET	15
1. « EXISTER SUR LA TOILE »	18
2. LES REPRÉSENTATIONS INTERACTIVES D'UN AUTRE SOI-MÊME	24
3. RÉSUMÉ DE LA RECHERCHE : LA REPRÉSENTATION COMME EXPÉRIENCE.....	32
I. APPROCHE CONCEPTUELLE ET SOCIOTECHNIQUE	I-36
1. LES REPRÉSENTATIONS AGISSANTES	I-38
1.1 . <i>Observation abstraite de la représentation de la personne</i>	I-39
1.2 <i>Représentation de soi à l'écran et schéma-squelette de soi</i>	I-40
1.3 <i>Les représentations de la personne hors de l'écran</i>	I-43
1.4 <i>Représentations performatives et agissantes à l'écran</i>	I-49
2. TROPISMES DE L'HOMME EN LA MACHINE	I-53
2.1 <i>L'être humain et l'ordinateur sur lequel il se présente</i>	I-56

2.2	<i>L'ordinateur comme interface sociale de présentation de soi</i>	I-65
2.3	<i>Synthèse : une subjectivation née du réseau</i>	I-69
3.	PROPRIÉTÉS DE LA REPRÉSENTATION DE SOI (RÉCAPITULATIF)	I-71
II.	ÉTAT DE LA RECHERCHE	II-73
1.	LES DISPOSITIFS INTERACTIFS	II-76
1.1	<i>Sémiotique, dispositif et interactivité</i>	II-78
1.2	<i>Approches situées de l'action en ligne</i>	II-83
1.3	<i>Approches de la vie sociale en ligne</i>	II-91
2.	LE SOI DE L'ÉCRAN	II-98
2.1	<i>Des Soi entre réel et virtuel</i>	II-100
2.2	<i>Des acteurs et des représentations</i>	II-105
2.3	<i>De nouvelles formes de socialisation</i>	II-110
2.4	<i>Immersion et jouissance d'être un autre</i>	II-114
3.	APPROCHES APPLIQUÉES	II-116
3.1	<i>Perspectives appliquées</i>	II-117
3.2	<i>Contextes de recherche (cadres d'expérimentation)</i>	II-122
4.	SYNTHÈSE	II-130
III.	UN DISPOSITIF MÉTAMORPHIQUE	III-134
1.	INSCRIPTION DE LA PRÉSENCE (L'HABITACLE)	III-146
1.1	<i>La signification de la représentation en coprésence</i>	III-147
1.2	<i>« On ne peut pas ne pas communiquer » à distance (inscription)</i>	III-154
1.3	<i>Perspectives d'analyse des situations de présence</i>	III-161
2.	INFORMATION DE LA PRÉSENCE (L'HEXIS)	III-166
2.1	<i>Représentation de soi, entre fiction et réalité - et genres</i>	III-167
2.2	<i>Identification, Activité, Personnalisation</i>	III-168
2.3	<i>Exister « puissance 10 »</i>	III-171
3.	HYSTÉRISATION DE LA PRÉSENCE (L'HYPOSTASE)	III-187
3.1	<i>Centration et décentration</i>	III-189
3.2	<i>Identité et conscience de soi</i>	III-192
3.3	<i>L'Altérité en question</i>	III-195
3.4	<i>L'hystérisation de l'image d'une image en absence</i>	III-199
IV.	PROGRAMME DE RECHERCHE	IV-202
1.	LE SIGNE QUI REPRÉSENTE LA PERSONNE À L'ÉCRAN	IV-207

1.1	<i>Aliquid stat pro aliquo et Qui pro quo</i>	IV-209
1.2	<i>Le signe agissant de la personne (qui pro quo)</i>	IV-217
1.3	<i>Une décision sémiotique et une construction sociale (du malentendu)</i>	IV-221
2.	LA REPRÉSENTATION DE SOI : UN OUTIL CONCEPTUEL.....	IV-228
2.1	<i>Le concept de représentation</i>	IV-230
2.2	<i>Les noms de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs</i>	IV-232
2.3	<i>Problématique de la représentation de soi</i>	IV-234
2.4	<i>Une expérience poïétique de la signification (méthode – vocabulaire)</i>	IV-237
3.	MÉTHODOLOGIE PRAGMATIQUE ET POÏÉTIQUE	IV-239
3.1	<i>Une recherche de niveau spécifique</i>	IV-242
3.2	<i>Analyse intégrée des logiciels (observation-crédation) – étude de la norme</i>	IV-246
3.3	<i>Observation pragmatique des logiciels (observation compréhensive)</i>	IV-252
V.	PHANÉROLOGIE MORPHOSYNTAXIQUE	V-254
1.	L'HEXIS NUMÉRIQUE	V-259
2.	AGENCEMENT	V-264
2.1	<i>Agencement technique (l'écran)</i>	V-265
2.2	<i>Agencement diégétique (réel et fiction)</i>	V-268
2.3	<i>Agencement morphosyntaxique (énoncé)</i>	V-273
2.4	<i>Systèmes représentationnels en abyme (inclusion)</i>	V-275
3.	EMBRAYEURS (MORPHOLOGIE).....	V-277
3.1	<i>Embrayeurs et déictiques (présentation du système d'embrayage)</i>	V-278
3.2	<i>Prédicat (Activité/interaction) (motif, rhème, lien, embrayage)</i>	V-286
3.3	<i>L'autonyme</i>	V-290
3.4	<i>Le locatif</i>	V-292
3.5	<i>Le ligateur (l'agent d'embrayage)</i>	V-296
3.6	<i>Les qualifiants (embrayeurs secondaires)</i>	V-299
4.	SURINTERPRÉTATIONS : PISTES VERS L'EXPÉRIENCE	V-306
4.1	<i>Présence</i>	V-307
4.2	<i>Implicites de la vivance</i>	V-309
4.3	<i>Interaction et production de sens : piste</i>	V-310
VI.	APPLICATIONS : L'EXPÉRIENCE POÏÉTIQUE	VI-312
1.	STRATÉGIES D'AUTOMÉDIATION.....	VI-314
1.1	<i>Description de l'objet d'étude</i>	VI-315
1.2	<i>Identité réelle et identité diégétique</i>	VI-317

1.3	<i>Réflexivité et specularité</i>	VI-320
1.4	<i>Visualisation et construction</i>	VI-324
1.5	<i>Conclusion : l'écriture comme expérience multiple d'être</i>	VI-325
2.	IMMERSION ET MÉTAPHORE DE L'INTÉRIORITÉ	VI-327
2.1	<i>Construction de la recherche</i>	VI-328
2.2	<i>Description sémiotique</i>	VI-333
2.3	<i>Recueil exploratoire de témoignages</i>	VI-338
2.4	<i>La métaphore</i>	VI-342
2.5	<i>De l'expérience du joueur à l'expérience du personnage</i>	VI-355
2.6	<i>Conclusion : un espace de visibilité de l'expérience intérieure</i>	VI-357
3.	POÏÉTIQUE DU GESTE MIS EN IMAGE : ERGONOMIE DES DISPOSITIFS ARTISTIQUES	VI-359
3.1	<i>Construction de la recherche</i>	VI-360
3.2	<i>Analyse du dispositif Mille Lieues</i>	VI-366
3.3	<i>Conclusion : le modelage du geste en image</i>	VI-372
4.	RITOURNELLE POÏÉTIQUE ET POÏÉTIQUE DE LA SIGNIFICATION	VI-375
4.1	<i>Répétition, ritournelle, agencement</i>	VI-376
4.2	<i>Poïétique de la signification</i>	VI-381
4.3	<i>Interactivité et production de signification</i>	VI-384
4.4	<i>Ritournelle et interactivité</i>	VI-391
5.	SYNTHÈSE	VI-395
VII.	POÏÉTIQUE DE LA SIGNIFICATION (MYTHOLOGIES)	VII-397
1.	L'HEXIS NUMÉRIQUE (SYNTHÈSE)	VII-401
2.	FIGURES DE L'IMMERSION HEXIQUE (SYNTHÈSE)	VII-410
3.	DES EXPÉRIENCES DE PENSÉE PARTAGÉES	VII-415
4.	MYTHOLOGIE IDENTITAIRE	VII-419
	CONCLUSION: REPRÉSENTATION ET EXPÉRIENCE	422
	BIBLIOGRAPHIE	426
	AUTRES RÉFÉRENCES	447
	GLOSSAIRE	449
	TABLE DES ILLUSTRATIONS	454
	INDEX DES AUTEURS OU ARTISTES CITÉS ET DES TERMES	459

Titre de la thèse :

Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs : l'hexis numérique

Résumé :

La représentation de soi à l'écran se constitue des signes qui manifestent l'interaction de l'utilisateur avec le dispositif interactif. Elle a pour caractéristique d'être interactive mais surtout agie. Ce pouvoir agissant ou performatif nécessite une approche de la représentation comme expérience d'interaction et énonciation. Une méthode d'analyse appliquée de l'expérience immersive et d'identification a ainsi été élaborée sous la forme d'une typologie phanérologique de l'agencement représentationnel conjuguant approches sociale, cognitive et sémiotique.

Résumé en anglais:

On-screen's self representation is made out of signs that manifest the interaction between users and interactive devices. This representation is indeed interactive but also acted. This acting or performing power implies to consider representation as an interactionnal and enonciative experience. In this regard, we have created an applied analytic methodology to examine the immersive and identification experience through a phanerologic typology of the representational assemblage.

Mots-clés :

Personne, identité, interaction homme-ordinateur, sémiotique, théorie de la connaissance, systèmes de communication, communautés virtuelles, représentation, pensée, poïétique, expression.

Discipline :

ARTS & SCIENCES DE L'ART, mention *Études culturelles*

Université, UFR et laboratoire:

Université Paris I - Panthéon-Sorbonne

UFR Arts plastiques et sciences de l'art

Centre de recherche Images, cultures et cognition (CRICC)

47-53, rue des bergers

75015 PARIS