

Synthèse de documents - Avatars, profils : l'identité numérique

Doc.1 - Geneviève GRIMM-GOBAT, « Ce que révèlent nos avatars », Largeurs.com, 02 août 2010

Moi qui ne dispose que d'une banale «First Life», je voudrais savoir quels genres d'avatars se créent les internautes qui évoluent sur «Second Life». [...]

Fraîchement divorcée, Brigitte a délibérément choisi d'oublier chaque jour un moment les aspérités de sa vie réelle en rejoignant ce qu'elle nomme «ma bulle cool». Quel personnage s'y est-elle créé? Une jeune femme à la chevelure identique à la sienne (elle a une belle crinière auburn), à la silhouette allégée de nombreux kilos et juchée sur des talons dignes d'une équilibriste qu'elle n'est pas (elle vit en baskets). Au shop, elle s'est laissée aller; que d'accessoires tape à l'oeil elle y a dénichés! Dans la petite localité où elle vit, elle ne se risquerait pas à sortir avec un tel accoutrement. Plus classe mais aussi sympa et extravertie qu'en chair et en os, c'est ainsi que j'ai découvert la Brigitte virtuelle.

Avec Jérôme, c'est une autre histoire. Suite à un accident d'automobile, il a subi l'amputation d'une jambe et boîte. La soif de vitesse ne l'a pas abandonné pour autant. Dans «Second Life», il a récupéré sa jambe, acquis un rutilant bolide et drague les filles avec un physique somme toute pas très différent du sien (qui n'est pas mal). «Ici tout est beaucoup plus facile, tout semble possible. Plus besoin d'un psy, c'est ma thérapie», analyse ce quadragénaire.

Pour ces deux internautes, dans des registres distincts, c'est l'impression de pouvoir accéder à des biens et des comportements inaccessibles ou impossibles dans le réel qui suscite leur engouement. Une impression que tente de renforcer par tous les moyens les concepteurs du jeu en ligne.

Doc.2 - Serge TISSERON, « Internet : les dangers de la vie virtuelle », Vivolta.com, Déc. 2008

Serge Tisseron, psychiatre et psychanalyste qui a publié "Virtual, mon amour, penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies" nous explique ce nouveau phénomène et ses dérives éventuelles.

- Pouvoir enfin devenir "un autre" : est-ce là le secret du succès des mondes virtuels ?

ST : Absolument, il est évident que les gens ne fréquentent pas ces "mondes parallèles" pour vivre les mêmes choses que dans leur vie. Ce qui les attire, c'est d'être ce qu'ils ne sont pas. Ce qui les fascine encore plus, c'est de pouvoir être plusieurs personnes à la fois, de vivre plusieurs vies simultanément.

- Dans le monde des avatars, on peut tout faire sans jamais avoir de comptes à rendre. Jugez-vous cette "primauté de l'action" un peu dangereuse ?

ST : Oui, et c'est le problème de fond que je pose dans mon livre. Y a-t-il un risque que l'on se comporte comme ça dans la "vraie vie" ? De quelle manière les habitudes prises sur le net vont-elles influencer sur la vraie vie ? Je pense qu'il est encore trop tôt pour le dire mais je crois aussi qu'il faut anticiper. Cette brutalité dans les rapports, ce manque de politesse que l'on rencontre fréquemment sur les forums pourraient bien un jour jouer sur nos rapports sociaux, et ça c'est dangereux.

- Trop compter sur les autres pour savoir qui nous sommes : est-ce le danger de ces activités virtuelles ?

ST : Oui, "l'autre" est très important dans les mondes virtuels, presque trop ! On parle beaucoup d'interactivité mais il faut avant tout se construire une "image" lorsqu'on décide d'intégrer ces mondes. Créer son avatar est une activité à laquelle certains consacrent énormément de temps. Peu à peu, on ne pense plus vraiment à ce qu'on aimerait personnellement mais plutôt à ce que "l'autre" pensera de nous, à ce qui plaira à "l'autre". On modifie et perfectionne son personnage en fonction du jugement des autres et on devient finalement ce que "l'autre" a envie de voir. On s'éloigne donc de "soi", de ses envies, de ses goûts...

Doc.3 - Dominique CARDON, « Pourquoi sommes-nous si impudiques ? », 12 octobre 2008 Actualités de la Recherche en histoire visuelle (www.arhv.lhivic.org)

On sous-estime considérablement le caractère profondément subjectif des «informations» personnelles produites par les usagers sur les plateformes relationnelles. Loin d'être composé de données objectives, attestées, vérifiables et calculables, le patchwork désordonné et proliférant de signes identitaires exposé sur les SNS est tissé de jeux, de parodies, de pastiches, d'allusions et d'exagérations. L'identité numérique est moins dévoilement que projection de soi. Les utilisateurs produisent leur visibilité à travers un jeu de masques, de filtres ou de sélection de facettes. Ainsi dévoile-t-on des éléments très différents sur une fiche de Meetic destinée à séduire, sur le profil étudiant de Facebook,

dans le patchwork de goûts de MySpace ou à travers l'iconographie imaginative des avatars de Second Life. Les utilisateurs peuvent ensuite user de stratégies d'anonymisation pour créer de la distance entre leur personne réelle et leur identité numérique, jusqu'à défaire toute référence à ce qu'ils sont et font dans la «vraie vie». L'identité numérique produit moins des informations que des signaux...

Doc.4 - Peter STEINER
The New Yorker
05 juillet 1993



Doc.5 - Serge TISSERON, « Second Life », 15 juin 2007 (www.sergetisseron.com)

Internet a dorénavant son miroir : *Second Life*. Mais cet espace virtuel, persistant et partagé, qui promet à ses usagers « l'extase d'une vie échappant à tout contrainte », n'est pas seulement un gigantesque supermarché du conformisme, y compris sexuel. Il est aussi une usine à transformer à notre insu notre subjectivité. Car c'est bel et bien notre rapport aux autres, au réel et à nous mêmes que nous sommes invités à penser différemment aussitôt que nous y entrons. Tout ce qu'on y vit et fait échappe en effet aux catégories traditionnelles de la présence et de l'absence, du vrai et du faux et même du réel et de l'imaginaire, qui s'y trouvent comme liquidées. Nous ne savons jamais si nos interlocuteurs nous écoutent vraiment - sans parler de savoir avec qui ils se trouvent et ce qu'ils sont en train de faire -, l'épreuve de réalité y perd tout sens parce qu'elle est pratiquement impossible, la relation peut y être fuie à tout moment, sans donner ni raison ni adresse... Rien d'étonnant donc si le déni de la perte et le risque d'addiction y guettent. Un exemple y revient souvent, celui d'une ménagère qui a fait fortune en ouvrant une boutique de prêt à porter où elle vend ses créations numériques. On cite moins celui du travailleur au chômage qui préfère se contenter d'une aide sociale minimale et passer ses jours et ses nuits dans cette société virtuelle plutôt que de chercher à se réinsérer...

Questionnaire

Tableau de confrontation : (10 pts)

1- Pour chaque document, précisez le genre ou le type de texte. (2 pts)

2- Dégagez ensuite le sujet précis que chacun développe plus spécifiquement. (2 pts)

3- Résumez enfin en 2 ou 3 phrases le contenu de chaque document, en faisant clairement apparaître la thèse exposée. (6 pts)

Développement argumenté : (10 pts)

> Vous prendrez position pour ou contre les jeux video en ligne : sont-ils bénéfiques ou dangereux ? Quel que soit votre avis, vous exposerez votre thèse et vous la défendrez par 3 ou 4 arguments distincts, soigneusement expliqués et illustrés. Vous aurez soin de prendre en compte les objections que l'on pourrait opposer à votre point de vue.