



Se jouer de l'identité numérique pour mieux la déjouer

publié le 18/05/2018

Questionner l'identité numérique par le biais de l'interdisciplinarité dans le cadre de l'Enseignements d'exploration Création et activités artistiques.

Descriptif :

Questionner l'identité numérique par le biais de l'interdisciplinarité dans le cadre de l'Enseignements d'exploration Création et activités artistiques.

Sommaire :

- Disciplines en jeu
- Compétences
- Mise en œuvre
- Séance 1 : Page Facebook et groupe, l'identité numérique en question
- Séance 2 : Qui suis-je ?
- Séance 3 : Ce que j'aime et ce que je n'aime pas
- Séance 4 : Mes œuvres
- Séance 5 : De la représentation de soi à la communication
- Séance 6 : Qui suis-je ?

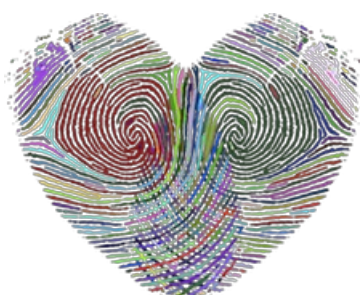
L'identité numérique est au cœur des pratiques de nos élèves. Bien souvent, ils n'ont pas conscience de ses enjeux et encore moins de ses délimitations.

En effet, le réel et le virtuel entretiennent des relations qu'il est nécessaire de définir pour que les jeunes puissent se situer, comprendre les implications réelles des actes de leurs **avatars virtuels** et prendre conscience des **traces** qu'ils laissent et qui pourront un jour jouer en leur défaveur.

La prolifération des interfaces (sites de réseaux sociaux, messagerie instantanée entre autres) redéfinissent les frontières de notre identité, nous ne sommes plus seulement responsables de nos paroles et de nos actes mais aussi de tout ce que nous mettons en ligne ou ce que nous échangeons avec les autres. Ainsi la multiplication des interactions nous pousse vers des jugements rapides, des prises de position dans l'instant qui ne laisse pas toujours la place à la réflexion, à l'élaboration d'une pensée raisonnée.

Quelle est notre existence en ligne ? Comment nous socialisons-nous ? Quelles traces laissons-nous ? Quelle est l'image que nous donnons de nous mêmes ? Autant de questions que nous avons pu soulever avec nos élèves.

Nous avons opté pour un **dispositif interdisciplinaire** afin d'éviter les apprentissages ex-nihilo qui ne permettent pas de fixer les savoirs aussi bien que des mises en situation et des scénarii pédagogiques qui rendent plus concrète cette notion parfois abstraite qu'est l'identité numérique.



Pour ce faire, en **enseignement d'exploration Création et activités artistiques**, nous avons poursuivi plusieurs objectifs pour nos élèves :

- Comprendre le fonctionnement et les enjeux de communication d'une communauté virtuelle
- Découvrir différents supports des arts visuels et les appréhendent comme vecteur de l'identité de l'artiste
- Découvrir l'identité numérique, ses caractéristiques et la façon dont on se l'approprie.

● Disciplines en jeu

▶ [EMIC](#)

▶ [Enseignement d'exploration Créations et activités artistiques](#) (pdf de 108 Ko)

● Compétences

○ Analyser / S'informer

- Savoir utiliser de manière critique les moteurs de recherche et les ressources en ligne (internet, intranet de l'établissement, blogs).
- Distinguer les sources d'information, s'interroger sur la validité et sur la fiabilité d'une information, son degré de pertinence.
- Savoir identifier les représentations du monde véhiculées par les médias.
- Développer sa culture en s'ouvrant à des œuvres patrimoniales ou à des créations dans le domaine des arts visuels.
- Situer sa pratique, ses intérêts et ses goûts personnels.

○ Argumenter / Justifier

- Développer des compétences critiques.
- Justifier à l'aide d'un argument ou d'un exemple.

○ Communiquer, rédiger, s'exprimer

- Comprendre ce que sont l'identité et la trace numériques.
- Respecter le droit et l'éthique de l'information quand on s'engage dans un projet de création et publication sur papier ou en ligne utile à une communauté d'utilisateurs dans ou hors de l'établissement.
- Savoir utiliser les règles de base du droit d'expression et de publication en particulier sur les réseaux.
- Accroître l'aptitude à formuler - à l'oral comme à l'écrit - des jugements esthétiques et des interprétations fondées sur la réalité du travail artistique observé.

○ Créer

- Développer, concevoir et réaliser un travail personnel lié à la production des images.
- Choisir ses propres moyens d'expression.

○ Être Élève

- Savoir mener à bien une recherche individuelle ou au sein d'un groupe.
- Se remettre en question. Dialoguer, confronter, collaborer. Accepter un regard critique.

● Mise en œuvre

- Lieu/ situation : Facebook, communauté virtuelle par le biais d'une page Facebook.
- Sites d'artistes, communautés virtuelles autour de l'art.
- Question : Comment définir l'identité d'un artiste et collaborer à une communauté artistique virtuelle. Interroger la cohérence entre ce que je suis et ce que je mets en avant sur un réseau social.
- Réalisation : création d'une page Facebook, d'un groupe Facebook, d'une photographie, d'une œuvre plastique. Ces productions doivent refléter mon identité.

● Séance 1 : Page Facebook et groupe, l'identité numérique en question

A partir de différents profils sur Facebook, les élèves devaient déterminer l'identité de l'individu en justifiant leurs analyses et en considérant ces profils comme autant de support de communication et de création.

Analyse de différents profils :

- Celle d'un ado lambda
- Celle d'un artiste : [Maurice Benayoun](#)
- Celle d'un groupe privé : [la page arts plastiques du LP2I](#)
- Celle d'un groupe public : [la page arts plastiques du CEPMO](#)
- Celle d'une identité fictive : [Aspen Evans](#), faux profil créé par Marine Thoreau comme œuvre à part entière

Nous avons aussi montré aux élèves différentes créations artistiques qui considèrent Facebook comme un objet artistique réflexif :

- ▶ La dénumérisation de Facebook via un module à installer. On a des amis et non un nombre d'amis. Des likes et non un nombre de likes....



Facebook Demetricator (Video Vimeo)

Benjamin Grosser
Facebook Demetricator
2012-present
software
(demonstration video)

The Facebook interface is filled with numbers. These numbers, or metrics, measure and present our social value and activity, enumerating friends, likes, comments, and more. Facebook Demetricator allows you to hide these metrics...

- ▶ [Bliss \(félicité\) d'Anthony Antonellis](#)

Bliss est un site internet. Bliss est pour certains utilisateurs de médias sociaux un lieu magique où l'internaute est libre de s'auto-administrer des notifications Facebook.

Dans la société d'aujourd'hui la popularité est très importante, surtout en ligne. Suis-je remarqué ? Suis-je intéressant pour les autres ? Antonellis joue avec cette notion et met en lumière notre obsession de la visibilité en ligne.

O Bilan

En décryptant les transpositions visuelles, graphiques et sonores de divers profils, ils ont pu saisir les enjeux des images, des sons ou des vidéos qui étaient représentés sur chaque profil et la façon dont l'opinion publique pouvait se saisir différemment de ce qui était affiché.

Ils ont pu comprendre d'une part que les interprétations pouvaient varier, mais surtout que les comportements virtuels (goûts, photo de profil, informations diverses) avaient une incidence bien réelle sur nos perceptions et nos opinions quant à un individu ou à un groupe.

La représentation de soi est donc déterminante dans la façon dont les autres nous perçoivent.

L'article de [Fanny Georges du CNRS](#) est très éclairant pour mieux comprendre les enjeux de la représentation de soi et alimenter notre réflexion sur ce sujet complexe.

A la fin de la séance nous avons distribué des œuvres d'art sous forme d'image à chacun des élèves, ces œuvres n'avaient aucune indication de titre ou d'auteur.

● Séance 2 : Qui suis-je ?

A partir de leur œuvre, chaque élève a dû se créer un profil sur Facebook, un avatar et différentes caractéristiques propres à leur identité fictive. Le cahier des charges étant que ces caractéristiques devaient correspondre à l'idée qu'ils se faisaient de l'artiste qui avait produit l'œuvre qui était désormais la leur.

- ▶ Éclairage : Les paramètres de Facebook / Les vecteurs de mon identité numérique : ce qui me trace.... (moteur de recherche, ce que j'aime, mes amis, mes photos ...)

Analyse d'une œuvre qui me définit / Détermination de mon identité / réalisation de mon avatar.

- ▶ Éclairage : Les règles de droit d'auteur pour les images / la production d'images sur internet.
- ▶ Évaluation : l'avatar et l'identité que je me donne correspondent à l'œuvre à laquelle je fais référence.

○ Bilan

Outre le fait que cette séance a permis aux élèves d'analyser une œuvre, ils ont dû imaginer les intentions de l'artiste, sa personnalité, ses goûts, ses engagements.

Ils ont aussi pu se rendre compte à travers le paramétrage de Facebook qu'ils n'étaient pas entièrement maîtres de la façon dont ils souhaitaient être représentés.

Ainsi, ils ont pu comprendre que la représentation de soi à travers les réseaux sociaux était certes celle qu'on souhaitait en faire mais qu'ils étaient aussi sous l'emprise de l'interface en ligne qu'il choisissait.

Cette emprise culturelle d'internet sur nos identités numériques n'est pas négligeable et met en avant des aspects de notre personnalité sans que nous en soyons maître.

De fait, naît à travers nos pratiques en ligne une nouvelle représentation de soi dont nous ne maîtrisons qu'une partie des données.

● Séance 3 : Ce que j'aime et ce que je n'aime pas

Les élèves visitent des pages, des sites et alimentent leur page.

- ▶ Évaluation : les sites, les groupes et les pages que je fais apparaître sont en adéquation avec mon identité.

○ Bilan

Ces actions ont permis aux élèves d'aller au-delà de l'identité déclarative dont ils se sont emparés auparavant, pour découvrir qu'ils avaient aussi une identité agissante.

De part leurs actes ils laissent, outre des traces, des informations sur ce qu'ils sont.

Informations qui sont largement collectées.

● Séance 4 : Mes œuvres

Les élèves ont créé leur propre œuvre dans l'esprit de l'identité numérique et ont alimenté leur page par leurs œuvres.

- ▶ Éclairage : Les droits d'auteur pour les artistes sur internet.
- ▶ Évaluation : je produis une œuvre en adéquation avec mon identité.



● Séance 5 : De la représentation de soi à la communication

A partir des profils qu'ils ont créés, les élèves ont rejoint un groupe privé « les artistes engagés » créé par les enseignants pour avoir une discussion autour du sujet « qu'est-ce que qu'être un artiste engagé ? ». Ainsi ont ils débattu autour de plusieurs questions :

- Qui parmi vous est un artiste engagé ? Et ceux qui ne le sont pas pourquoi ?
- Les artistes doivent ils choquer avec leurs œuvres pour provoquer le changement ?

Des questions qui ont permis aux élèves d'échanger en fonction du point de vue de leur avatar.

- ▶ Éclairage : L'usurpation d'identité sur internet, les risques.
- ▶ Évaluation : elle est double, si l'identité est clairement définie alors l'élève qui la prend doit trouver simplement les pages à référencer.

Les élèves présentent leur choix et les justifient (les élèves s'évaluent donc entre eux et nous nous évaluons leur capacité à se justifier).

○ Bilan

Ce dispositif a montré aux élèves que lorsqu'ils communiquent par le biais des réseaux sociaux, ils ont beaucoup moins de retenue que lorsqu'ils sont face à une personne physique.

Ils doivent alors se comporter en adéquation avec la façon dont ils se sont définis dans leur profil. Ils n'ont alors pas les mêmes réactions que dans une discussion réelle ou dans un débat.

On constate un effet désinhibiteur pour beaucoup d'entre eux.

● Séance 6 : Qui suis-je ?

Présentation des identités par chacun des élèves, ils expliquent leur choix et qui ils sont.

Jeu : les élèves doivent lier l'œuvre de départ à la présentation des élèves et ainsi faire le lien entre l'interprétation d'une œuvre artistique et le profil d'un artiste.

Ainsi ils ont pu analyser la différence entre une identité numérique professionnelle et une identité numérique privée.