

## RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

La création d'identités fictives sur Internet comme facteur favorisant l'acquisition de compétences sociales

Haineaux, Esther

*Published in:*  
Communication

*Publication date:*  
2013

*Document Version*  
le PDF de l'éditeur

[Link to publication](#)

*Citation for pulished version (HARVARD):*

Haineaux, E 2013, La création d'identités fictives sur Internet comme facteur favorisant l'acquisition de compétences sociales. Dans *Communication: regards croisés sur la relation*. Presses universitaires de Namur, Namur, p. 73-86.

### General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

### Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

# **La création d'identités fictives sur Internet comme facteur favorisant l'acquisition de compétences sociales**

Esther HAINEAUX \*

Résumé : L'objectif de cet article est d'analyser les particularités de la relation qu'entretient un internaute avec les personnages fictifs qu'il crée sur la toile. A cet égard, le cas particulier des narrations interactives ludiques ou forums de jeux de rôles littéraires constitue un terrain d'étude particulier permettant d'aborder trois questions précises : l'animation d'un personnage fictif permet-elle de tester des comportements et des attitudes, d'acquérir des compétences sociales et d'en apprendre davantage sur soi-même ?

\*\*\*

## **1. Introduction**

Pour entrer en communication et en relation sur Internet quel que soit le dispositif de communication choisi (forum, réseau social, blog etc.), les individus sont amenés à fournir un ensemble de données qui une fois regroupées par le dispositif forment un

---

\* Doctorante à l'Université de Namur, CRIDS (centre de recherche information droit et société, Namur). [esther.haineaux@unamur.be](mailto:esther.haineaux@unamur.be)

profil utilisateur, une identité numérique. Cette identité numérique fraîchement créée va dès lors pouvoir exister sur le Web, communiquer avec ses homologues, entrer en relation avec eux et acquérir des compétences à leur contact (Berry, 2011). Mais qu'en est-il lorsque les individus utilisent les dispositifs de communication en ligne pour créer des identités fictives, des personnages ? Cette création de personnages facilite-t-elle le contact avec les autres internautes ? La rencontre de cette altérité favorise-t-elle l'acquisition de compétences sociales et par là la remise en question et l'acceptation du point de vue d'autrui ? C'est à cet ensemble de questions que le présent article envisage de donner des pistes de réponse en analysant le terrain particulier que constituent les narrations interactives ludiques communément appelées sur la toile « forums de jeux de rôles ».

Nous analyserons tout d'abord en quoi la création et l'utilisation de personnages fictifs sur un forum dédié au jeu de rôle permet de tester des attitudes, des comportements reproductibles par la suite dans la vie *offline*. Ensuite, nous nous intéresserons plus particulièrement à l'acquisition de compétences sociales. Enfin, nous terminerons par une mise en perspective de la compétence de décentration pour terminer par de premières observations sur le rapport entre l'identité du joueur et son personnage.

## **2. Un personnage pour « tester »**

Lors de la connexion sur un dispositif de communication en ligne, chaque internaute se retrouve devant une série de choix parmi lesquels s'en trouve un particulier qui va définir à la fois sa relation avec le dispositif et avec les autres utilisateurs : comment se présenter ? Sur Internet, comme nulle part ailleurs, les utilisateurs internautes peuvent en effet choisir de se présenter sous leur identité nominale (comme sur un réseau social par exemple), de se réinventer, voire même de se créer une nouvelle identité (Klein, 2002). Internet offre en effet un espace inédit

d'expérimentation de soi (Jauréguiberry, 2000). Cette caractéristique propre au web a déjà fait l'objet de nombreuses recherches. La nôtre fait le choix de se concentrer sur les dispositifs qui au lieu d'exiger de l'internaute de se présenter tel qu'il est ou qu'il aimerait être, lui demandent au contraire de se présenter tel qu'il n'est pas : le cas des identités fictives, des personnages et plus particulièrement, des personnages créés de toutes pièces par les joueurs des narrations interactives ludiques ou « forums de jeux de rôle »<sup>16</sup>. C'est précisément ce cas particulier qui nous intéresse. Nous n'étudions donc pas ici les cas où les internautes sont eux-mêmes autrement mais au contraire ceux où ils donnent vie à des altérités plus ou moins indépendantes d'eux-mêmes, les fameux « personnages » auxquels nous ferons référence à plusieurs reprises par la suite et dont il importe d'explicitier le processus de création pour une meilleure compréhension.

### *2.1 Le personnage de narration interactive ludique : création et jeu*

Dans le cas des narrations interactives ludiques, l'enjeu n'est pas le réel mais bien le jeu. Il ne s'agit plus ici pour l'internaute de manipuler son identité (Jauréguiberry, 2000), de mentir, pour paraître sous un jour différent ou comme celui qu'on aimerait être mais au contraire de créer un « autrui », une identité fictive. Ce personnage fictif, plus ou moins différent de l'individu qui l'a créé dispose de sa propre histoire, de son caractère, de ses goûts, de ses projets d'avenir et de ses propres relations. Tous ces éléments étant imaginés, explicités et choisis par l'internaute joueur qui a façonné le personnage, lui a donné vie et l'anime dans le monde fictif que constitue le forum de jeux de rôles sur lequel il a été créé. En cela,

---

<sup>16</sup> Nous attirons déjà ici l'attention sur le fait que nous supposons qu'il existe une différence entre les personnages créés de toute pièce par les joueurs de narrations interactives ludiques (jeux de rôles littéraires par l'intermédiaire de forums de discussion) et les personnages créés dans le cadre des jeux vidéos de type MMORPG.

le personnage de jeu de rôle littéraire est assez différent du personnage qu'un individu peut se créer dans un jeu vidéo.

En pratique, la création d'un personnage sur un forum de jeux de rôles passe très souvent par un questionnaire modèle auquel le joueur répond pour présenter son personnage (voir illustration 1). Une fois le questionnaire de présentation validé par l'administrateur du forum de jeux de rôles, le personnage peut faire son entrée dans le jeu, dans l'univers fictif. Le joueur choisit alors l'endroit où il souhaite jouer (le forum de jeux de rôles a ceci de particulier que les différents éléments qui le composent (les sous-forums) constituent des lieux à part entière comme par exemple : « le parc », « le quartier résidentiel », « la prison », etc.). Le joueur peut alors poster son premier message auquel un autre joueur répondra.



*Illustration 1 Exemple de fiche de personnage rencontré sur un forum de jeux de rôles*

Un message sur un forum de ce type prend la forme d'un texte narratif racontant une situation particulière et écrit par le joueur pour décrire les actions de son personnage, ses pensées, le décor dans lequel se situe son action, etc. C'est à ce genre de message que les autres joueurs membres du forum vont répondre en décrivant cette fois comment leur personnage réagit à la situation précédemment décrite par le premier joueur. Il s'agit donc, sur ce type de dispositif, d'écrire une histoire à plusieurs, chacun répondant à l'autre par l'intermédiaire de son personnage fictif et par un texte narratif.

## ***2.2 Tester des comportements, trouver des solutions, aider, être aidé***

Lorsqu'un joueur est actif sur un forum de jeux de rôles littéraires, qu'il donne vie à son personnage et produit des récits auxquels les autres membres du forum répondent, il a l'opportunité de tester des comportements, d'expérimenter des attitudes et de voir quelles en sont les répercussions sur son interlocuteur : que se passe-t-il si mon personnage fait cette action ? Comment l'autre réagit-il à la décision de mon personnage ? Par ce processus « action-réaction », le joueur prend très vite conscience que ses choix d'action ont une implication sur le déroulement de l'histoire.

Outre cet aspect de l'apprentissage, le joueur peut également se servir du jeu de rôle et de son personnage dans le sens inverse, non plus pour voir les répercussions de ses actions sur le personnage de son interlocuteur ou sur l'histoire qu'ils écrivent ensemble mais plutôt pour trouver une solution à un problème et parfois même à un problème qui se présente dans sa vie *offline*. Ainsi, comme l'expliquait Rebecca Black en 2008 dans une interview sur le blog d'Henry Jenkins, « les auteurs utilisent leur personnage pour « jouer » avec les enjeux avec lesquels ils sont aux prises dans leur propre vie ». Le personnage sert alors de cobaye. Si le test est concluant, parfois, le joueur pourra appliquer la solution dans sa vie *offline*. Dans ce cas, le personnage sert donc à imiter, faire

semblant que l'on se trouve dans la vraie vie. Ici se retrouve bien le quatrième type de pratique ludique défini par Roger Caillois (1958) : le faire semblant, l'imitation. Cette pratique du « test par le biais d'un personnage de jeu » permet également de nous rendre compte que le jeu de rôle littéraire par l'intermédiaire d'un forum remplit également les critères d'un autre type de pratique ludique défini par Caillois (1958) : la collaboration. C'est effectivement grâce à la réponse de son interlocuteur que le joueur obtiendra les informations nécessaires pour résoudre son problème ou bien, avancer dans l'histoire.

En écrivant les péripéties de son personnage, le joueur teste et collabore. Il est à la fois une aide pour ses pairs et est aidé par eux. C'est donc tout d'abord par l'intermédiaire de leur personnage que les joueurs parviennent à entrer en relation avec leurs homologues dans ce type de dispositif. Par la suite, quand un premier contact est établi, les joueurs en viennent à se présenter eux-mêmes à leur interlocuteur. Ils cessent alors de se parler par l'intermédiaire de leurs jeux de rôles, de leurs écrits fictionnels et choisissent de poursuivre la relation entamée entre leurs personnages sur d'autres dispositifs. C'est ainsi le cas lorsque des joueurs ayant joué ensemble s'échangent leur adresse e-mail et correspondent « d'humain à humain » par mail ou sur une plateforme de chat telle que MSN Messenger ou Skype.

### **3. Un personnage pour acquérir des compétences**

Comme nous l'avons vu, un forum de jeux de rôles permet à ses utilisateurs, par l'intermédiaire de la narration et de leurs personnages, d'entrer en relation. Bien que, comme l'explique Pierre Fastrez à propos des « *friendship driven practices* » (Ito et al 2008), « sur le plan de la socialité, les usages des nouveaux médias développés par l'écrasante majorité des jeunes sont le plus souvent au service d'un contact continu entre pairs proches » (Fastrez, 2010, p5). Le forum de jeux de rôles, rassemblant des individus qui

ne se connaissent pas et ne se connaîtront parfois jamais autrement que par l'intermédiaire de leur personnage est davantage un « *interest-driven network* » (Ito et al, 2008). Ces réseaux ont ceci de caractéristique qu'ils rassemblent des personnes intéressées par un même sujet précis, des « pros » et des novices tous présents sur le réseau non pas car ils se connaissent mais bien pour accroître ou partager leurs connaissances à propos de leur sujet de prédilection. Ce genre de réseau est un lieu où les internautes acquièrent différents types de savoirs comme l'ont notamment montré les travaux de Vincent Berry (2006) à propos des jeux vidéo.

### ***3.1 Des compétences sociales***

Etant donné que les forums de jeux de rôles littéraires font partie des « *interest-driven network* », nous aimerions déterminer s'ils permettent d'acquérir des compétences sociales et plus précisément si le fait de créer un personnage sur ce type de forum facilite l'acquisition de ces compétences.

Telles que définies par Pierre Peyré (2008), les compétences sociales sont l'ensemble des capacités attribuées aux individus en relation. Elles englobent donc différentes aptitudes caractérisant l'individu dans sa relation à lui-même, sa relation avec les autres et sa relation avec un groupe de personnes. Les compétences sociales sont donc des savoirs informels pouvant être utiles à la fois pour le développement personnel d'un individu et dans sa vie professionnelle. Ainsi, elles regroupent de manière non exhaustive la confiance en soi, l'aptitude au travail en équipe, la discipline, les techniques de négociation, l'adaptabilité, le respect de l'autorité, l'engagement, etc. Ce genre de compétence n'est pas acquis par le biais de formations théoriques comme celles dispensées à l'école, davantage axées sur les compétences cognitives et techniques. C'est dans la vie de tous les jours que l'individu les acquiert, lorsqu'il entre en relation et interagit avec ses semblables. En cela, le jeu de rôle par l'intermédiaire d'un forum de discussion possède



des similitudes avec le jeu vidéo qui favorise ces apprentissages par imprégnation (Berry, 2006).

Le forum de jeux de rôles étant un lieu où les individus testent et recréent des situations de la vie courante, nous avançons l'hypothèse qu'il peut favoriser l'acquisition de compétences sociales. Par exemple, lorsque deux personnages sont confrontés à un même problème dans leur monde fictif, ils peuvent être amenés à collaborer, à travailler en équipe. Les deux joueurs se concertant alors pour trouver le meilleur moyen de faire sortir de l'impasse leurs personnages.

Concernant l'acquisition de la compétence sociale particulière qu'est la confiance en soi, nous pensons que le contact avec les autres joueurs sur le forum de discussion est un point déterminant. Tout d'abord le joueur va être amené à effectuer des actions simples au sein du forum comme poster un premier message décrivant une situation simple. Ensuite, petit à petit et suivant les conseils des autres joueurs, il va pouvoir se lancer dans des jeux de rôles plus compliqués, demandant plus d'aptitudes (les aptitudes évoquées ici étant les aptitudes cognitives propres à l'écriture de jeux de rôles : pouvoir écrire un long texte suivi, pouvoir décrire un lieu ou une action de manière détaillée, etc.). Finalement, toujours en étant conseillé par ses pairs, le joueur osera proposer des idées de scénarios généraux communs à tous les joueurs du forum puis postulera, par exemple, pour faire partie de l'équipe modératrice ou de l'administration du forum. En toute hypothèse, nous pensons donc qu'au sein de ce type de forum, le fait de collaborer avec les autres joueurs permet de prendre davantage confiance en ses choix, en soi.

Le forum de jeux de rôles est en cela un terrain idéal pour l'étude de l'acquisition de compétences sociales car il permet la collaboration et l'interaction entre les individus. Nos recherches futures s'attacheront par ailleurs à définir quelles sont les

caractéristiques propres des forums de jeux de rôles qui favorisent l'acquisition de compétences sociales.

#### **4. Un personnage pour se décentrer**

Parmi les différentes compétences sociales qu'il est possible d'acquérir par la création d'identités fictives, de personnages, il en est une dont l'acquisition est particulièrement favorisée dans le cadre des forums de jeux de rôles : la décentration. La décentration est la capacité de reprendre à son compte la position des autres, de comprendre leur point de vue, leur vécu (Meunier, 2004).

Sur un forum de jeux de rôles, le joueur confronte, comme nous l'avons dit, son personnage à la critique, au point de vue des autres joueurs. Ainsi, lorsque le joueur accepte les critiques de ses pairs, nous pensons qu'il parvient à se décentrer, à accepter qu'il puisse exister un autre point de vue que le sien. C'est, comme l'explique Piaget cité par Meunier (2004), ce processus de double reconnaissance qui permet l'émergence de l'échange et de la coopération.

Les observations que nous mènerons sur le terrain dans la suite de notre travail de thèse nous permettront de tester l'hypothèse que le simple fait d'animer un personnage sur un forum de jeux de rôles permet au joueur de considérer la possibilité de l'existence d'une altérité. D'accepter qu'il n'est plus question que de lui-même mais qu'un autrui peut exister, plus ou moins différent de lui. Ainsi, sur un forum de jeux de rôles, en créant un personnage fictif, le joueur peut, comme l'explique Meunier (2003, p113), « s'identifier à autrui dans sa différence ». Le joueur se considère alors comme étant différent à la fois des autres joueurs qui ont leur avis propre mais également comme distinct du personnage qu'il anime. Ainsi la création et l'animation d'un personnage fictif sur Internet permettent de considérer l'autre comme étant une personne

autonome et originale (Jauréguiberry, 2000) et non plus comme un instrument de légitimation.

#### ***4.1 Création d'altérité et identité***

Jusqu'à présent, nous avons avancé l'hypothèse que la création d'identités fictives sur les forums de jeux de rôles en ligne pouvait permettre de tester des comportements et d'acquérir des compétences sociales. Au fil de nos recherches, nous nous sommes également posé la question de savoir si le fait de créer de toute pièce un « autrui » pouvait permettre à l'individu qui le crée d'en apprendre plus sur lui-même.

Comme l'explique Mead citée par Granjon (2012, p111), « la création identitaire des sujets nécessite la médiation d'un « alter » qui permet que soit produite chez « ego » une conscience de l'attitude même que celui-ci a provoqué chez cet autrui ». Ainsi, à la suite de Mead puis d'Honneth toujours cité par Granjon (2012, p. 111), nous avançons « qu'un sujet ne peut prendre conscience de lui-même que dans la mesure où il apprend à considérer sa propre action dans la perspective d'une seconde personne. ». Ou, dans notre cas, d'un personnage ou d'un autre joueur. Si nous considérons que l'identité est ce qui résiste au temps et évolue avec l'expérience (Georges, 2003), il est envisageable que le contact avec un autre que l'on anime ait une influence sur l'individu hors connexion sans pour autant que les deux se confondent. L'humain créateur du personnage n'étant pas le personnage et le personnage n'étant pas totalement un reflet *on line* de l'humain qui le crée. De la même façon qu'un acteur n'est pas le personnage qu'il incarne (Berry, 2007).

Mais que peut-on apprendre sur soi-même grâce au personnage fictif que l'on crée ? Nos recherches futures aborderont plus en détail cette question mais déjà, nous avons pu faire quelques constats provenant de nos premières observations du terrain. Tout

d'abord, nous avons noté que lorsqu'un joueur anime son personnage, il peut notamment prendre conscience de sa propre façon de concevoir le monde ou de ses préjugés. Le fait de créer, par exemple, un personnage féminin implique que le joueur (ou la joueuse) prenne conscience de la façon dont il conçoit la femme : le métier que son personnage exercera, sa façon de s'exprimer, de se vêtir, de se mouvoir, tout dépendra de sa vision du rôle de la femme dans la société. En cela, le personnage révèle à son joueur certains traits de sa propre personnalité, ses valeurs, sa conception des rôles sociaux. Il en est de même lorsque le joueur constate qu'il éprouve des difficultés à jouer son personnage en situation de conflit. Le joueur peut alors se poser la question : ai-je moi aussi des difficultés à gérer les disputes, les antagonismes ?

## **5. Conclusion**

Par la narration des péripéties de son personnage dans l'univers fictif du forum de jeux de rôles, le joueur entretient une relation particulière avec lui-même, les autres joueurs et le dispositif du forum.

Tout d'abord, c'est uniquement lorsqu'il commence à écrire, à raconter ce qui est arrivé à son personnage (comme c'est le cas lors de la création de la fiche de présentation du personnage) que le joueur obtient un premier contact avec les autres membres du forum. Ensuite, en postant régulièrement la suite de l'histoire de son personnage, en narrant ses péripéties, le joueur, nous l'avons explicité, commence à se considérer de façon différente, à apprendre sur lui-même, sur les autres, grâce à son personnage et aux interactions qu'il entretient avec ceux des autres joueurs.

Ensuite, le fait d'animer un personnage et de raconter ses aventures, en le faisant tomber nez à nez avec des personnages différents de lui permet au joueur qui se trouve derrière son écran, d'une part, de rencontrer d'autres « humains » (le personnage

jouant dans ce cas le rôle d'intermédiaire entre eux). D'autre part, en confrontant les idées de son personnage à celles des autres, le joueur pourra se rendre compte et apprécier les opinions ou points de vue plus ou moins divergents du sien. C'est en animant un autrui, en donnant vie à un personnage différent de lui que le joueur se rend en quelque sorte compte de la valeur de cet autrui. Le personnage, l'autre joueur n'étant alors plus pour le joueur une façon de se faire accepter ou de recevoir des éloges mais une véritable opportunité d'ouverture à l'autre, d'enrichissement.

Enfin, en utilisant le dispositif « forum » pour jouer, créer un autrui indépendant de lui, le joueur va avoir l'opportunité de tester des comportements et de trouver des solutions à ses problèmes. Outre les sections du forum réservées au jeu de rôle dans lesquelles les joueurs vont pouvoir mettre en scène des situations de la vie de tous les jours ou des situations difficiles à solutionner qui leur donneront des pistes à utiliser dans leur vie déconnectée, des espaces existent sur les forums de jeux de rôles pour permettre aux joueurs de s'entretenir entre eux. C'est le cas par exemple des sections « hors jeu » où les joueurs s'expriment alors en leur nom propre, évoquent parfois leurs problèmes de la vie courante et trouvent un soutien de la part de leurs condisciples ou bien une aide pour parvenir à faire progresser leur personnage. Le forum en plus d'être un lieu où l'on joue, devient un lieu où l'on teste, où l'on est conseillé et épaulé pour progresser dans le jeu ou dans sa vie *offline*.

## **6. Bibliographie**

BERRY V., 2011 « Jouer pour apprendre est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage », in Canadian Journal of Learning and technology, n°37(2), 2011.

BERRY V., 2007 « Les cadres de l'expérience virtuelle : analyse de l'activité ludique dans les MMO », 75e congrès de l'association

francophone pour le savoir « Le jeu vidéo, un phénomène social massivement pratiqué ? », Québec, Trois-Rivières 8 mai 2007.

BERRY V., 2006 « Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communautés et apprentissages », Acte du colloque Ludovia 2006.

CAILLOIS R., 1958, « Les jeux et les hommes : le masque et le vertige », Paris : Gallimard.

FASTREZ P., 2010, « *Littératie médiatique : quelles compétences poursuivre?* », Colloque « Eduquer aux (nouveaux) médias : ça s'apprend? » (Strasbourg, du 16/11/2010 au 17/11/2010). In: *Actes du colloque "Eduquer aux (nouveaux) médias: ça s'apprend?"*, CLEMI : Paris, 2010. <http://hdl.handle.net/2078.1/110536>

GEORGES F., 2003, « Jeux d'identités numériquement interfacées. », in Annexes des Actes de la 15ème Conférence Francophone sur l'Interaction Homme-Machine, Université de Caen, 25-28 novembre 2003

GRANJON F., 2012, « Reconnaissance et usages d'Internet, une sociologie critique des pratiques de l'informatique connectée », Presses des Mines, Montreuil.

ITO M. et al., 2008, « Living and learning with New media : Summary of Findings from the Digital Youth Project », MacArthur Foundation.

JAUREGUIBERRY F., 2000, « Le Moi, le Soi et. Internet » in *Sociologie et société*, vol. 32, n°2, Montréal, pp. 135-151.

JENKINS H., 2008, « An interview with Rebecca Black ». Blog Confession of an Aca-Fan consulté le 14 mai 2012, [http://henryjenkins.org/2008/09/an\\_interview\\_with\\_rebecca\\_blac.html](http://henryjenkins.org/2008/09/an_interview_with_rebecca_blac.html)

KLEIN A., 2002, « Les pages personnelles comme nouvelles figures de l'identité contemporaine. Analyse narrato-pragmatique des récits de soi sur Internet », Presses Universitaires de Louvain, Ciaco.

MEUNIER J-P, 2003, « Approches systémiques de la communication, systémisme, mimétisme, cognition », Bruxelles, De Boeck.

Identités fictives sur Internet et compétences sociales

MEUNIER J-P., PERAYA D., 2004, « Introduction aux théories de la communication. Analyse sémio-pragmatique de la communication médiatique », Bruxelles, De Boeck.

PEYRE P., 2008 « Compétences sociales et relations à autrui - une approche complexe », Paris, L'Harmattan, p11.