

# Développement et image de soi à travers le geste interactif

L'identité et l'estime de soi à  
l'épreuve des médias interactifs

# L'identité

- En quoi les médias « interactifs » participent à la construction de l'identité et de l'estime de soi ?
- L'identité : *processus de caractérisation et de catégorisation, par soi-même et par autrui* (CSEM, Les compétences en éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur).
- L'identité numérique qui est constituée par l'ensemble des informations sur une personne qui sont accessibles sur Internet.

# Les paradoxes de l'identité

- Elle est stable et évolutive.
- Elle est singulière et plurielle.
- Elle est consciente et inconsciente.
- Elle est individuelle et collective.
- Elle est interne et externe au sujet.
- Etc.

# L'identité dans les médias interactifs

- « Tout est langage » disait Dolto, de la même façon, on peut dire que tout est identité.
- Internet nous donne à voir les choses et mettent sous-tension certaines questions qui nous poussent à réfléchir l'identité :
  - Sur les réseaux sociaux comme Facebook, il y a quelque chose d'extrêmement explicite et organisé, voire formaté.
  - Sur le mensonge, l'identité de façade...
  - Sur le droit à l'oubli...
  - Mais dans le cadre de l'anonymat et de l'invisibilité, elle sera envisagée comme « fausse », « suspecte »...
  - Dans les jeux vidéo, il y aurait confusion en matière d'identité ?

# L'estime de soi

- Un concept important en psychologie, car il est un ingrédient important d'une bonne santé mentale.
- Implique une question d'équilibre, s'apprécier tout en conservant une juste estimation de ses capacités et un intérêt pour les autres... ≠ narcissisme ou égocentrisme.

# Le narcissisme



# Histrionisme et économie de l'attention

- L'histrionisme ou théâtralisme est caractérisé par une recherche constante et excessive d'attention.



# Le partage (de photos) et de propos sur soi sur Internet

- N'est pas toujours narcissique ou histrionique, loin de là... Il s'agit avant tout d'une mise en débat qui participe à créer du sens et du lien (du contact).

Nous vivons des choses et nous commentons ce que nous vivons...





# Du sens et du lien

The image shows a screenshot of a Facebook video player. The video is playing, showing two young women in a dimly lit room. A comment overlay is visible on the right side of the video player. The comment is from a user named 'Eugénie Luyten' and reads: "Eugénie ts sérieuse la? naomie et moi on a eu des putains de moments qu'on peut pas oublier donc oui y a un manque pqc oui y a eu du bon, on sait pas oublier une amitié, une". Below the comment, there are several other comments and reactions, including "Mhooo merci les filles ! Vous aussi vous êtes trop magnifiques ! Je vous aime fort" and "Ouai...". The video player interface includes a progress bar at the bottom of the video, showing 10:58 / 15:38. The Facebook interface elements are visible in the background, including the search bar, navigation tabs, and a list of friends on the right side.

# L'identité narrative

Oui, Je suis ce genre de fille..



Oui  
Je suis une fille.  
Je tire les portes quand il y a marqué " Pousse "  
Je ris encore plus fort lorsque je veux expliquer Pourquoi je ris.  
J'entre dans une chambre et j'oublie ce que je viens y faire.  
Je compte avec mes doigts pendant les cours de maths.  
Je Souris Pour cacher mes souffrances.  
Je dis que " c'est une longue histoire " quand c'est court.  
Et je tombe amoureuse trop vite ...

J'ai toujours été ce genre de fille,  
Celle qui ressent tellement de choses mais qui n'en dit pas un mot. Celle qui arrive à faire croire aux autres que tout va bien. Celle qui aura toujours peur de ce qu'elle ressent. Celle qui a peur des histoires « d'amour » par peur de souffrir.

Oui, je serai toujours ce genre de fille

Blogs à découvrir



vedesbisous

# Recherche de validation et mise à l'épreuve

**A PROPOS**

❗ Ici vous pouvez demander et donner des avis bien sur sans faire d'insulte ou de méchante critique. objectif 1.000 j'aimes aller on peut le faire!! ◦

✓ Suggérer des modifications

**PHOTOS**



**Donne ton avis.**  
7 mai 2013

Elle veut des avis.  
#Adrien



**Créer une Page**

Récent  
Fondation

Sponsorisé

**Ecrivons.org**  
ecrivons.org



Le forum littéraire vivant où lire, commenter, apporter des textes, inventer, rêver, jouer...

# Expérimentation

The screenshot shows a page from ask.fm with a dark blue header containing the logo and navigation links. The main content area has a floral pattern background. A question is displayed with a blurred profile picture, statistics for replies, likes, and gifts, and a green follow button. Below the question is a text input field with a character count and a 'Demander' button. The 'réponses' section shows two replies: one listing favorite bands and another with a playful insult.

ask.fm [Créer un compte](#) [Connexion](#)

**503** réponses **2438** j'aime **2** cadeaux

[+ Suivre](#)

[Faire un cadeau](#)

**Prouve moi que tu es le plus stupide.**

300 [Demander](#)

**réponses** [Signaler](#) [RSS](#)

**c'est quoi tes groupes préféré**  
coldplay / muse / 5 seconds of summer  
il y a environ 14 heures

**Bravooooo laul <3tu squattais**  
oe les meufs du fond rpz <3

# Et l'anonymat ?

- Il est pratiqué avec modération, car il présente un intérêt limité.
- Associé à la manipulation, la malveillance, la transgression des règles, etc.
- Il permet aussi l'exploration
- Il permet une expression libre et authentique, sans le souci du qu'en-dira-t-on...

# L'identité et l'estime de soi dans les jeux vidéo en ligne



# L'identité et l'estime de soi dans les jeux vidéo en ligne

- Attention au lien hâtifs avec la confusion entre réel et virtuel ou une forme d'identification massive à l'avatar...
- Lorsque l'on construit un avatar, on y met de soi-même, de façon plus ou moins consciente... Il est parfois porteur de symboles, d'une question, de désir...
- Il y a quelque chose dans la relation à soi qui peut s'exprimer : on en prend soin, on le malmène...

# L'identité et l'estime de soi dans les jeux vidéo en ligne

- Mais, surtout, le jeu vidéo est une façon d'être absent à certaines dimensions de soi et de son existence tout en se réalisant dans d'autres...
- Le jeu vidéo est un espace contrôlé, souvent prévisible...
- L'identité et l'estime de soi sont posées de façon particulière dans le jeu en équipe.
- Il est intéressant d'explorer l'évolution dans la façon de jouer...