

IDENTITÉ NUMÉRIQUE

UNIVERSITE D'ANITIOQUIA

ÉCOLE DES LANGUES

FRANCAIS III: LANGUE ET CULTURE

NOUVELLES IDENTITÉS DANS LES MÉDIAS

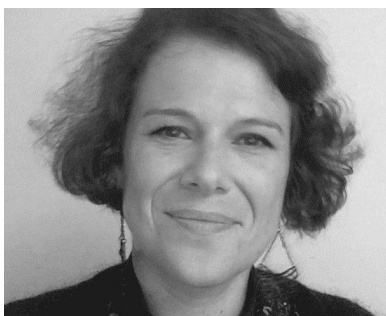
GROUPE 4

JHONNY ANDRES HURTADO BEDOYA

MATEO VALENCIA VALENCIA

Jhonny: Bonjour à tous et tout

Nous sommes l'équipe 4, composée de Mateo Valencia, Jhonny Hurtado. Nous sommes en charge du dossier 2 : nouvelles identités dans les médias, et aujourd'hui nous allons parler de: L'identité Numérique.



/ Fanny Georges, Image prise du site: <https://if-maroc.org/tanger/>

Le document que nous avons choisi est intitulé: **De l'identité numérique aux éternités numériques.** écrit par Fanny Georges, (Maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication. Elle a été reconnue pour ses recherches sur l'image de soi et ses représentations dans le monde électronique, dans cette article l'auteur explique le concept d'identité numérique en tant que phénomène au sein d'Internet, comment il est divisé et certaines dimensions dans lesquelles il est encadré.

Avant de commencer et pour élargir la définition de l'identité numérique, nous allons passer en revue le vocabulaire spécifique qui sera utile dans cette exposée :

Identité: Données qui déterminent chaque personne et qui permettent de la différencier des autres.

Pseudonym : Nom d'emprunt qui permet à une personne d'utiliser un autre nom afin de cacher son identité.

Profil : Page Web, contenant des renseignements personnels (CV, goûts, photos, etc.) qu'un internaute crée.

Mateo :

Présentation de soi : l'image de soi qu'on désire offrir aux autres. La présentation de soi (Erving Goffman, 1959) permet la gestion des relations interpersonnelles (avec les autres) : mieux identifier qui nous sommes et comment nous traiter.

Avatar : Personnage virtuel que l'utilisateur d'un ordinateur choisit pour le représenter graphiquement, dans un jeu électronique ou dans un lieu virtuel de rencontre

Jhonny : L'auteur commence par nous exposer que l'identité numérique est un phénomène qui a eu un impact sur toutes les dimensions de notre vie quotidienne (au niveau personnel, professionnel, émotionnel, etc.) et la définit comme: « l'ensemble des signes qui manifestent l'utilisateur dans les dispositifs de communication numérique. » Se référant aux « signes » comme l'ensemble des représentations graphiques ou textuelles que l'utilisateur utilise pour s'exprimer sur internet.

Les exemples que Georges nous donne sur des facettes d'identités numériques sont: les avatars dans les jeux vidéo, les profils de l'utilisateur dans les sites de rencontre, dans les réseaux sociaux numériques, ou même le simple fait de s'identifier par un pseudonyme dans un forum.

elle considère que plus qu'un phénomène, c'est désormais une réalité technique et sociale qui fait de l'identité numérique un instrument de communication, où les utilisateurs: utilisent leurs avatars de nombreuses manières, certains pour effectuer des actions qu'ils ne pourraient pas dans leur « réalité » D'autres pour élargir leur cercle social ou à la recherche d'un accès à de nouvelles et meilleures opportunités d'emploi dans un réseau social numérique professionnel tel que LinkedIn. De plus elle nous aide à nous concentrer sur notre objectif, être des apprenants de langues étrangères, en mentionnant que l'utilisateur peut:

« utiliser ces mêmes profils dans Facebook en classe pour motiver les élèves dans une dynamique d'apprentissage. »

Le prochain sujet qui devient importante pour définir les représentation d'identité numérique est la présentation de soi, L' « identifiant » ou « pseudonyme », utilisé pour s'identifier sur un site Internet et associés à l'adresse de courrier électronique, constituent en

IDENTITÉ NUMÉRIQUE

quelque sorte le centre d'un réseau d'information qui manifeste l'utilisateur et donne des informations sur son identité.

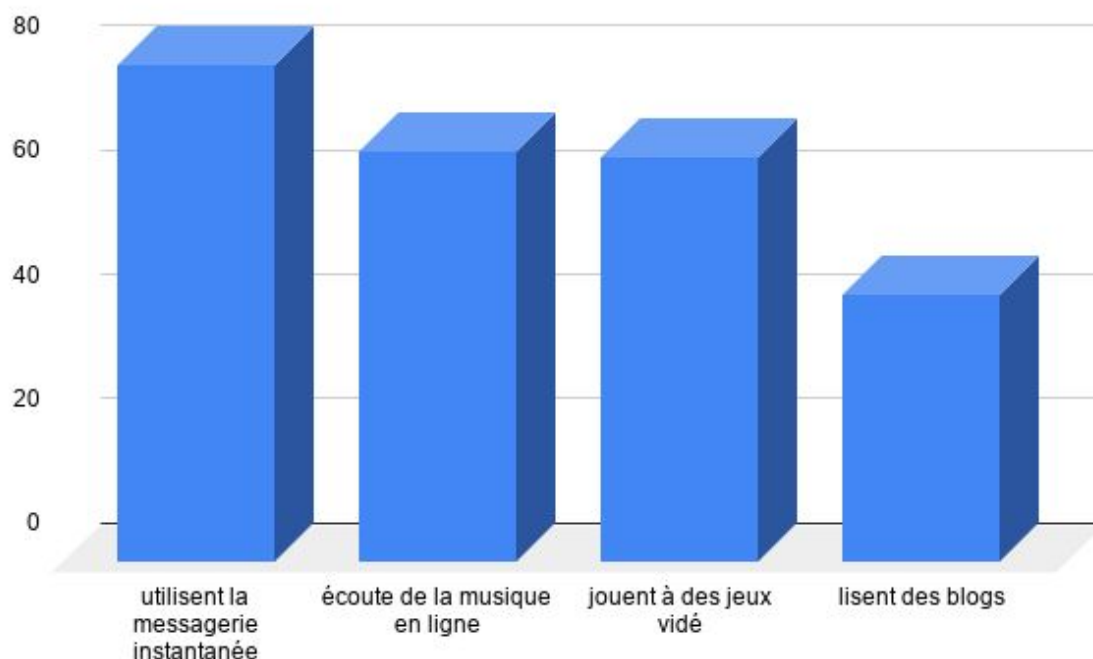
L'auteur parle de deux catégories dans les représentations graphiques de l'identité numérique :

Le premier : les photos de profil ou les avatars dans les jeux vidéo. Ces informations remplacent partiellement le corps dans la communication en face à face.

Une seconde catégorie d'images rassemble les photos téléchargées dans les albums partagés avec les amis, les images des groupes auquel appartient l'utilisateur, ou encore les photos de profil des amis ou contacts qui ont publié sur le profil de l'utilisateur. Ces images ne représentent pas directement l'utilisateur, mais présentent ses centres d'intérêt, sa vie quotidienne.

Ensuite, l'auteur utilise une enquête qualitative où il est montré que les membres de la génération Y (personnes nées entre 1980 et 2000) et de la génération Z (nés après 2000) sont ceux qui passent le plus de temps en ligne et les pourcentages suivants, servent à illustrer la répartition des activités des utilisateurs du internet :

IDENTITÉ NUMÉRIQUE



2 Image prise de l'article: *De l'Identité numérique aux identités numériques*. Georges F. 2013

L'accent est mis sur l'utilisation que font les adolescents et leur temps dans le monde virtuel, ce qui a fait en sorte que les appareils électroniques deviennent importants dans la vie quotidienne des jeunes et comment ils se créent une image d'eux-mêmes à partir de leur interaction virtuelle.

Mateo : L'auteur est soutenu par la citation textuelle suivante pour expliquer :

« Le téléphone portable est devenu une authentique extension du moi, garant de la mémoire personnelle (le répertoire), des souvenirs et des émotions intimes (les photos, les jingles, et surtout tous les SMS archivés, ces "petites madeleines intimes" qu'on relit avec plaisir et nostalgie). Les blogs, plus encore, permettent d'exposer son intimité en choisissant ce qu'on veut mettre en scène: images, sons, textes. » P. Lardellier *Le pouce et la souris : Enquête sur la culture numérique des ados* (2006)

Il faut alors comprendre qu'un sujet peut avoir une identité sociale et numérique et une image de lui-même, et que tous ne sont pas pareils, en d'autres termes : ces types d'interactions conduisent à quelqu'un qui devient connu avec son "pseudonyme" ou identité virtuelle, à être reconnu dans le monde réel comme ce personnage, et il y a aussi ceux qui

IDENTITÉ NUMÉRIQUE

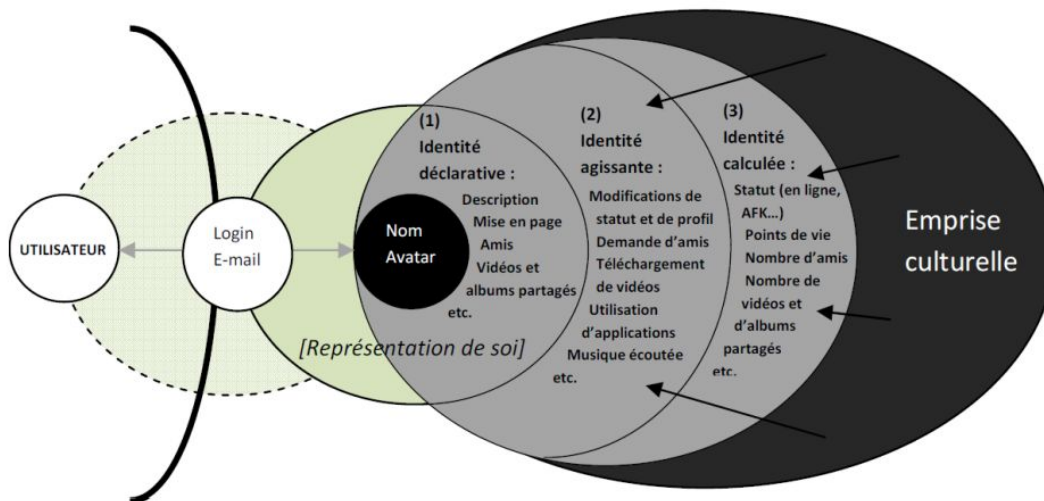
veulent échapper à leur "je" dans le monde réel et être un nombre plus; l'identité numérique permet au «moi» virtuel d'être une évasion du monde réel ou au monde virtuel de devenir sa réalité

L'identité numérique peut également être comprise en la divisant en trois catégories d'informations, qui sont: l'identité déclarative, d'identité agissante, et l'identité calculée.

L'identité déclarative : des informations qui sont déclarées par l'utilisateur lui-même pour se représenter (description géographique, mise en page duprofil, vidéo et album partagé, photos de profil etc.)

L'identité agissante : l'ensemble des informations qui sont mentionnées dans le flux d'activité de Facebook ou Timeline.

D'identité calculée : ensemble de données chiffrées qui apparaissent ça et là sur la page de profil de l'utilisateur (nombre d'amis, nombre de gros, nombre d'albums, nombre de photos, nombre de "Likes")



3Image prise du site: <https://unmondemoderne.files.wordpress.com/2017/01/loading-1-php.jpeg?w=478&h=232>

IDENTITÉ NUMÉRIQUE

Pour finir, l'auteur présente deux pratiques ou phénomènes qui se sont développés. nous parle de l'identité prénatale et post mortem.

L'identité numérique prénatale : fait référence aux profils créés par les parents d'un bébé qui n'est peut-être même pas encore né, dans lesquels ils partagent des informations qui feront partie de l'identité virtuelle de l'enfant à l'avenir.

L'identité numérique Post-mortem : rassemble toutes les informations qu'un utilisateur a partagées dans la vie (les profils, les photos, les documents, les vidéos et autres) des sites comme Facebook ont la possibilité de créer un profil après le décès de la personne afin que leurs proches puissent le faire. rendre hommage et se souvenir d'eux.

À quoi nous sert cet article dans le domaine des langues?

Lorsqu'un groupe de personnes ou d'identités se réunit avec le même intérêt ou objectif, une communauté virtuelle est créée, cette situation de pandémie nous a amenés étudiants et enseignants à développer de nouveaux rôles afin de construire une identité en ligne. Dans le domaine de l'enseignement des langues étrangères, cela présente des défis et des avantages.

L'un des premiers défis à relever, survient lorsque l'on est conscient qu'en Colombie, tous les étudiants n'ont pas un accès égal à la connectivité, un problème qui augmente dans les régions de pauvreté où beaucoup ne connaissent même pas l'infirmerie, ce qui exclure d'une formation dans un espace virtuel.

Pour les avantages, en tant que futurs professeurs de langues étrangères, nous devons être conscients que la société, comme les langues, est en constante évolution. les communautés virtuelles nous offrent des outils utiles pour améliorer nos compétences en langues, ainsi que dans n'importe quel domaine de l'éducation. Il est de notre responsabilité de nous renseigner sur ce sujet, qui nous fournit également de nouveaux outils pour mener des cours plus agréables, réussis et efficaces.

Conclusion.

En bref, l'identité numérique ouvre les portes à des possibilités infinies pour que les gens soient eux-mêmes, quelqu'un d'autre ou ce qu'ils veulent être dans des espaces où la réalité

IDENTITÉ NUMÉRIQUE

peut être ce que vous voulez. Un espace où vous pouvez appartenir à des communautés du monde entier, des espaces pour apprendre, des espaces pour enseigner, des espaces pour s'ouvrir sur le monde et connaître le monde.