

Identité numérique patrimoniale: frontières et migration

Houda Kohli Université de Carthage-Université Paris 8

الملّخص:

عادة ما تعرف الهوية بأنها مجموعة الخصائص التي تجعل الفرد واعيا ذاته كذات منفردة كما تخوّل في نفس الوقت اعتراف الآخرين بتلك الخصوصية. وحيث أنّ الهوية تنزل مبدئيا في إطار مجال جغرافي فإنها تطرح مسألة الهجرة و البعد المادي عن ذلك المجال. يلجأ المهاجر في هذه الحالة إلى التشبث بأكثر الخصائص تمثيلا لهويته محاولا إبرازها للآخرين بشيء من الافتخار بما تركه أسلافه من ثقافة و معالم أي بما يتضمنه موروثه الخاص. يجعلنا السياق المعاصر أمام إعادة طرح مسألة المجال الجغرافي في ظل انتشار وسائل و تكنولوجيات المعلومات والاتصال و تشكل ثقافة رقمية بشكل متسارع كما يجعلنا أمام حتمية التساؤل عن الأبعاد الجديدة للمجال الجغرافي داخل هذه الثقافة و يستدع البحث في دور التكنولوجيات المعلومات والاتصال في تشكيل القيمة المعنوية للتراث و في لعب دور الوسيط لتمثيله و تقديمه للفرد وللآخر.

Introduction :

Je vais commencer par rappeler la hiérarchisation des besoins d'Abraham Maslow¹ La pyramide des besoins est une représentation pyramidale de la hiérarchie des besoins, une théorie de la motivation élaborée à partir des observations réalisées dans les années 1940 par le psychologue Abraham Maslow. Il met à jour cinq (groupes de) besoins fondamentaux : les besoins **physiologiques**, les besoins **de sécurité**, les besoins **d'appartenance** et **d'amour**, les besoins **d'estime** et le besoin **d'accomplissement de soi**. Derrière chaque motivation ou chaque objet de désir se cache un besoin fondamental. L'idée clé c'est que l'individu ne peut réussir à satisfaire l'un de ses besoins qu'après avoir déjà satisfait les besoins qui lui sont inférieurs. A partir de la position du besoin d'appartenance dans cette superposition nous pouvons comprendre **le rattachement des individus à une identité**.

L'identité est généralement définie comme l'ensemble des caractéristiques et des attribues qui font qu'un individu ou un groupe se perçoivent comme une entité spécifique et qu'ils sont perçus comme telle par les autres. Il est possible d'identifier deux dimensions de cette identité en termes de besoins. La première concerne **le sentiment d'appartenance qui suppose l'acceptation mutuelle des membres de la communauté qui partagent la même identité**. La deuxième **met l'individu face à l'autre**. C'est-à-dire face à une autre

identité où il aura besoin de la reconnaissance de son identité par cet « autre ». Il est même logique de déduire qu'il aura besoin de satisfaire un besoin supérieur, celui de l'estime (sur la pyramide de Maslow). **Chacun peut se sentir à la fois semblable (la reconnaissance de l'appartenance à un groupe) et différent d'autrui (la volonté d'une singularisation).**

La lecture selon les deux dimensions pose la question **du territoire** et comme corollaire de la **migration**. Dans cette situation, l'individu a tendance à se rattacher aux caractéristiques les plus représentatifs de son identité que nous pouvons appeler « refuges » et à les véhiculer aux autres en même temps. Ce sont les composantes sources de son fierté, les édifices de ses ancêtres, c'est-à-dire, son patrimoine. Guy DIMEO², lui, le décrit comme «**un besoin social** », parce qu'il aide à créer des territoires, les modeler à l'image que nous voulons qu'ils soient, parce qu'ils nous permettent **de créer de l'identité**.

Le contexte moderne actuel, nous impose une relecture de cette situation qui est resté classique depuis l'histoire moderne de l'humanité et jusqu'à la présence des TIC qui se traduit peu à peu à une culture numérique.

Dans ce contexte, il convient de poser les problématiques suivantes :

Quelle relation entre identité numérique et la culture chez le migrant ?

Comment se présente le nouveau paramétrage des frontières dans cette ère du numérique ?

Quel rôle assuré par les technologies au service de la valeur affective du patrimoine et aussi de la représentation et de la médiation ?

La Représentation de soi étant définie comme composée des signes observables à l'écran qui manifestent l'utilisateur, son agencement sémiotique est présenté à la suite : il est composé de l'identité personnelle de l'utilisateur associé à des éléments qui connotent sa personnalité. Le système de la représentation de soi n'est qu'une partie de l'identité numérique : cette dernière se tisse entre l'ensemble des signes saisis par le Sujet et l'ensemble des signes valorisés par le dispositif ; ces derniers sont une manifestation de **l'emprise culturelle**. Les trois signes qui composent l'identité numérique classiquement identifié à savoir : **l'identité déclarative**³, **l'identité agissante**⁴ et **l'identité calculée**⁵, ne peuvent en aucun cas à mon avis être indépendant de l'emprise culturelle. En effet l'activité de l'internaute sur le web (en dehors de son activités professionnelles) ses appartenances à des communautés et des réseaux sociaux ainsi que ses visites aux différents sites restent tributaire de sa personnalité, de ses préoccupation intellectuelle et nécessairement de **ses tendances culturelles**. Dans ce contexte **le migrant** risque de tenter de se procurer une identité qu'il essayera d'imaginer et de concevoir à travers la confrontation de communautés d'internaute non basé sur des liens culturels fidèles à ses origines, il peut même utiliser de pseudonyme qui cache son identité personnelle. Bien que cet outil

numérique d'intégration puisse être plus facile, **nous avons à s'interroger s'il pourrait s'offrir une identité qui constituerait une vraie échappatoire pour compenser son sentiment d'isolation.** Dans le cas contraire il chercherait plutôt à rejoindre des communautés qui incarnent pour lui **sa fidélité à ses origines** là où il peut réaliser un échange culturel originairement commun et préservé son appartenance. Dans cette ensemble de problématique il est claire qui n'appartiendrait pas au migrant à lui seule de créer et de gérer ces situations sa position dépend potentiellement de la numérisation et la dématérialisation du contenu ou des éléments de sa culture. Il s'avère dans ce sens qu'**une culture numérique originaire est une condition préalable à la question d'une identité numérique dite rattachée à la culture ou au patrimoine du migrant.**

Le jeune migrant aujourd'hui n'est plus un déraciné de son patrimoine ?

Le patrimoine est défini par Henri Ollagnon (1989) comme *l'ensemble des éléments matériels et immatériels qui concourent à maintenir l'identité et l'autonomie de son titulaire dans le temps et dans l'espace par l'adaptation en milieu évolutif. Il renvoie donc à l'héritage et à la transmission (le temps) mais aussi au territoire (l'espace) dans la mesure où le territoire peut être considéré comme un espace identitaire*⁶.

Avec la mondialisation, les migrants confrontent le risque de perdre de plus en plus leurs identités et leurs cultures au profit d'autres qui sont plus dominantes ou à la mode. Malgré ce contexte, nul ne peut négliger l'effet d'un écran tactile, avec une application interactive qui offre **des images, des sons, des reconstitutions et même des odeurs qui chatouillent les affections les plus profondes chez ces individus et mettent leurs identités aux bouts de leurs doigts**. Dans une histoire qui n'est pas très lointaine, le migrant ne cherchait qu'à recevoir ou envoyer une lettre postale à sa famille, plus tard, à écouter la voie de ses proches. Avec les TIC il a commencé à réjouir de leurs images. Je fais ce petit flash historique pour démontrer la valeur de l'effet de l'image au sommet de la perception, et ainsi, de la valeur de la composante visuelle de l'identité. Il s'agit donc d'une identité vécue et ressentie à distance : un passage de son identité réelle à son identité virtuelle⁷. A ce niveau je vais exploiter une idée exprimée par Claude Lévi-Strauss « **Identité et construction identitaire** » là où il considère que « **L'identité est une sorte de foyer virtuel auquel il nous est indispensable de référer pour expliquer un certain nombre de choses mais sans qu'il n'ait jamais d'existence réelle** »⁸. Cela peut nous ramener à reconnaître le potentiel de **l'utilisation du patrimoine reconstitué virtuel comme outil de construction identitaire**.

Aussi, nous avons la possibilité d'emprunter la notion de reconstitution classiquement utilisée pour le patrimoine virtuel pour aboutir à la reconstitution identitaire. Une distinction linguistique

pourrait être utile à ce niveau : **La reconstruction est un remplacement qui n'est pas forcément ou complètement similaire. Alors que la reconstitution est une reproduction à l'identique.** Toutefois, il semble que les distances ne suffiraient pas pour reconnaître la valeur d'une **identité** que nous avons appelée **reconstituée**. C'est plutôt le contenu qui lui procure son éventuelle valeur. Avec les visites virtuelles patrimoniales, les migrants peuvent échapper au rythme accéléré et standardisé de la vie courante et retrouvent leurs identités. Le concept peut là être plus précis pour signifier l'identité virtuelle. **Les TIC donnent aux jeunes migrants un sentiment d'appartenance et leur offrent une identité qui les aide à rester fidèles à leur patrimoine.** L'introduction du concept d'identité résulte de l'apport d'Akerlof et Kranton⁹ (1999 et 2005) qui introduisent l'identité : (« a person's sense of self ») comme argument de la fonction d'utilité d'une personne. L'identité est décrite comme l'image que la personne a de soi comme individu et comme membre d'un groupe. Cette image peut générer plus ou moins de satisfaction chez la personne. **La valorisation de cette identité** par les autres, qui peut prendre une forme **d'identité patrimoniale**, peut être considérée justement comme une **source d'appartenance**. La généralisation du numérique, transforme les modalités d'élaboration, de valorisation et de patrimonialisation des mémoires migrantes. **Grâce à la numérisation, le web apparaît comme un espace de sauvegarde et de valorisation du patrimoine monumental effectué par les visites virtuelle.**

Deux thèmes sont proposées : **les frontières** et **la migration**, en appuie à une réflexion autour du numérique dans la mesure où les TIC sont devenues une donnée centrale du monde actuel. De plus l'émergence de l'internet a été intégrée dans une réflexion plus large menée sur les relations entre les TIC et les migrants. Ces outils de communications du web sont d'abord utilisés par les migrants pour compenser l'absence du territoire patrimonial et l'appartenance à une identité.

Cette situation peut même se développer dans le sens inverse. Les migrants de plus en plus actifs sur le web et en exprimant leurs cultures et identités.

Dans le N°159 de la revue - **Les migrants connectés. T.I.C., Mobilités et migrations**¹⁰ démontre que : « Les évolutions récentes du phénomène migratoire montrent que les parcours des migrants d'aujourd'hui passent aussi, et parfois bien avant d'investir le parcours physique, par les territoires numériques. L'un des changements majeurs intervenu depuis les années 1980 dans le domaine des diasporas tient à la multiplication des communautés en dispersion dans l'espace physique et à leurs nouvelles formes de regroupement, d'action, d'occupation et de contrôle dans les territoires numériques. Jusqu'à récemment, la définition du migrant faisait référence à une série de ruptures et d'oppositions inhérentes à son destin comme un principe organisateur de toute une réflexion théorique sur les populations en mouvement : mobile/immobile, ni là-bas/ni ici,

absent/présent, etc. Ces concepts tiennent difficilement dans un monde marqué par une mobilité généralisée et par une amplification sans précédent de la communication. Le déraciné, en tant que figure paradigmatique du monde migrant s'éloigne et fait place à une autre figure, encore mal définie : celle d'un migrant qui se déplace et fait appel à des alliances à l'extérieur de son groupe d'appartenance, sans pour autant se détacher de son réseau social d'origine. Équipé en téléphone mobile, Internet, etc., ce migrant connecté s'inscrit dans une « modernité liquide » et pourrait étendre ses racines partout. »

Avec le développement des TIC et l'amélioration non stop de la technologie de transmission des informations, et avec Internet, le patrimoine peut voyager dans l'espace pour se faire connaître partout et motiver les migrants qui peut être auparavant n'avaient jamais pensé à visiter un tel lieu culturel ou un tel site historique ou ne connaissaient même pas qu'il existait. Via Internet, il y a les visites virtuelles d'un site ou des espaces muséographiques (telle que la visite virtuelle du musée national de Bardo : www.bardomuseum.tn, Reconstitutions 3D interactives de *Dougha la romaine*, *le port punique*, *la restitution 3D d'une maison punique de kerkouwane*, *la visite virtuel de l'église de l'abbaye de Cluny* ect, qui peuvent transmettre des informations et des images. L'identité numérique fait de la reconstitution virtuelle un instrument pour la médiation et la valorisation patrimoniale.

Le patrimoine est avant tout une dimension affective :

Jean-Paul Sartre¹¹ parle de l'affect en tant que mode existentiel de la réalité humaine, de sorte qu'il prend matière dans, et donne sens à, la situation à laquelle il est attaché. Il s'agit d'une sorte de conscience émotionnelle qui sans cesse explore les significations nouvelles qu'elle vient de constituer. Et puisque « nos émotions reflètent nos expériences et nos désirs »¹², leur lecture nous révèle nos propres valeurs. En effet, dans cette approche, une « demande d'identité » est définie comme une demande émotionnelle par un migrant, dans la mesure où l'identité repose sur un processus d'identification de la part de la personne, la référence à un processus semble exclure que l'identité soit une donnée préalable. C'est bien que ce montrent Mick Smith et Pierre Trotignon¹³ quand ils définissent la culture comme fondement affectif collectif, qui permet la transformation des impressions affectives en expressions significatives du rapport de l'homme au monde. Il s'agit là de l'émotion conçue en tant que fonction signifiante et symbolique. La dimension affective de l'expérience de l'individu peut entrer en résonance avec « Un évènement passé, présent ou à venir, réel ou imaginaire »¹⁴ qui révèle le rapport au monde de l'individu, et ses propres valeurs pour appréhender ce monde. Ainsi, les affects permettent au sujet de réévaluer sans cesse sa propre conscience émotionnelle d'un évènement ou d'un espace, vis-à-vis des valeurs héritées du groupe socioculturel dans lequel il s'inscrit, et inversement.

Des émotions, de l'identité, de l'appartenance, de l'indescriptible mais également de l'universel, du partage, de l'incommunicable, de l'ardeur. Voici les quelques mots qui retentissent en nous en abordant cette notion si particulière de patrimoine. Le patrimoine est ce qui nous relie¹⁵ à quelque chose à un moment donné. Le patrimoine représenté en réalité virtuelle ou en réalité augmenté consiste à faire **stimuler les émotions des migrants**. C'est une technique qui joue sur l'émotion et l'imagination des visiteurs. Elle rapproche le passé du présent et **crée des relations entre les migrants et le patrimoine**.

Le patrimoine à l'ère numérique : représentation et médiation

Par le jeu de miroir que la prolifération des objets du patrimoine suscite, chacun est amené à se redéfinir et à se reconnaître, non pas en gommant les différences culturelles et sociales, mais en donnant à chacun la possibilité de s'identifier ou non, tout en prenant connaissance de l'autre.

On peut trouver des ressemblances communes entre les migrants et une appartenance à une identité tel que :

- Une motivation pour connaître leur patrimoine monumental ce qui constitue un motif pour les visites virtuelles d'un site reconstitué en réalité virtuelle ou les visites virtuelles muséographiques, qui permettent d'explorer sur le web un lieu de patrimoine reconstitué à

partir de photos panoramiques à 360° ou modélisé en 3D. Tel que : Pompéi, Vieille ville de Jérusalem, l'ancien port punique, etc.

- La recherche historique à laquelle les migrants cherchent une identification à eux même à travers leurs patrimoines. La visite virtuelle permet de valoriser des sites archéologiques qui peuvent même avoir déjà disparus. tel que la Phare d'Alexandrie Reconstitué en image 3D, les jardins suspendus de Babylone.

Parfois la reconstruction immersive d'un site archéologique joue un véritable rôle quant au migrant surtout dans le cas des sites détruit. A titre d'exemple, le projet de reconstruction de l'abbaye de Cluny a atténué au problème d'accès pour les visiteurs. Grâce aux nouvelles technologies de l'image, l'abbaye a pu être reconstituée dans ses moindres détails et dans toute sa splendeur.

Encore plus confondant, le film en relief « Maior Ecclesia » plonge le spectateur ou le **migrant spectateur** dans une immersion visuelle et sonore au cœur de cet extraordinaire ensemble architectural aujourd'hui disparu. Grâce à la réalité augmentée les migrants visiteurs pourront ainsi sur place visualiser le site à travers des interfaces orientables.¹⁶

La réalité virtuelle permet d'expliquer à un migrant visiteur, lors d'une visite virtuelle d'un site archéologique, l'aspect qu'avait le site avant son abandon ainsi que les différentes phases de son évolution. À terme, il doit en effet surtout permettre aux scientifiques de valider, entre autres, les hypothèses d'historiens et d'archéologues sur les

méthodes de construction, les matériaux utilisés, les couleurs initiales, le vieillissement dans le temps.

- La curiosité qui prend naissance suite à certains faits de l'actualité, des faits culturels ou sociaux (des monuments détruits reconstitué par la réalité virtuelle ou la réalité augmenté, films, documentaires fiction en image de synthèse, des applications interactives sur smart phone ...)

Si images populaires et images scientifiques se sont progressivement séparées, comment expliquer le recours de plus en plus massif à la réalité virtuelle pour illustrer le patrimoine monumental dans les productions scientifiques comme dans les représentations médiatiques? **Cette mutation récente bouleverse en effet les frontières traditionnelles entre les différents niveaux de communication entre scientifiques et à destination du grand public et entraîne conséquemment une multiplication des espaces publics et médiatiques.** La médiation sous entend de la part du médiateur la mise en place d'une véritable stratégie de communication destinée à relier les personnes et la ressource (le patrimoine). Cela sous entend une attitude active destinée à établir ou à rétablir la communication. La communication implique l'échange et l'interaction et par voie de conséquence une transformation de ceux qui communiquent puisqu'ils sont mis en situation de s'ouvrir l'un à l'autre. **La reconstitution virtuelle est un moyen d'enrichir la mémoire du migrant lorsqu'il se laisse importer dans un site historique, en la présentant sur des supports multimédias,**

individuels ou collectifs, et en l'intégrant dans le système de médiation.

Des dispositifs très élaborés permettent l'immersion totale dans le monument reconstitué, la découverte en réalité augmentée.

En ce sens, la communication devient vectrice de tolérance. Il n'est rien de plus vrai dans le domaine du patrimoine. Découvrir une autre culture à travers un monument, prendre conscience des « influences données et reçues » est une communication humaniste puisqu'elle permet une ouverture sur le monde en tant que **citoyen du monde**. En effet, avant tout, le patrimoine est national, il est signe d'une certaine consécration mais sa vocation est d'être reconnu et partagé avec tous les citoyens. La sélection d'un patrimoine mondiale est l'un des exploits de l'humanité qui s'approprie et protège un ensemble d'édifices universels qui trouve sa richesse dans la diversité, qui peut même être la concrétisation de plusieurs valeurs humanistes.

L'utilisation du terme de patrimoine par une personne exprime une relation au monde, au sens de « son » monde, ce qu'il perçoit, individuellement et, éventuellement, en commun avec d'autres personnes.

Si dans un premier temps, la communication passe par le médiateur, elle doit ensuite s'établir durablement sans lui. La médiation est guidée par un double objectif : D'un côté, elle se doit de produire **un savoir complexe**, une meilleure connaissance du patrimoine ; de l'autre, il s'agit de produire **des images séduisantes**, attirantes pour le

plus grand nombre, afin que cet héritage ne tombe pas dans l'oubli. **Ces deux injonctions communicationnelles s'adaptent parfaitement à deux cibles. La première est représentée au migrant, la deuxième, s'identifie à «l'autre».** C'est ici qu'interviennent les images de synthèse ; elles apparaissent comme des traits d'unions permettant sans nul doute d'affiner la connaissance patrimoniale à l'aide d'investigations infographiques, elles dessinent dans le même temps de nouveaux récits fictionnels complexes à cerner tant se mêlent dans une même image de multiples codes.

Il semble ne plus y avoir de réelle reformulation entre les images de synthèse produites lors des études scientifiques et celles circulant au sein de l'espace public. Ces monuments virtuels attestent au contraire d'un recouvrement des pratiques de recherche et des politiques de communication patrimoniale et illustrent la convergence des outils d'illustration et des pratiques de médiation. Cette mémoire virtuelle évolue sans poser des problèmes de conservation. Inscrit dans le présent, ce patrimoine numérique est une mémoire sensible, en perpétuelle évolution et même plurielle puisque émanant de communautés différentes. La destruction du site archéologique Nimroud comme œuvre d'une valeur inestimable, au nord de l'Irak constitue une illustration à triple dimension :

La première un problème d'identité chez Les terroristes originaire du même territoire patrimoniale qui considèrent que les statues et les tombes favorisent l'idolâtrie une réflexion dans ce sens peut nous amené à généraliser l'idée suivante : L'identité est constituée d'une

composante historique, la réalisation bâtie couche après couche c'est le patrimoine qui dépasse au fil du temps sa valeur d'usage et acquière une valeur affective croissante qui se détache enfin de la valeur initial d'usage et une composante mouvante, la production de la pensée influencée par son contexte et qui peut ne pas être valable dans un autre contexte.

La deuxième c'est que les symboles d'une identité pourraient être ciblés dans les conflits politiques ethniques et de civilisations, d'où la démonstration de l'importance de l'identité patrimoniale dans le présent et le futur des communautés.

La troisième c'est que le recours à l'image 3D et effectivement c'était le cas lorsque nous avons assisté suite à cet événement à la circulation d'un certain nombre de film en réalité virtuelle du site disparu qui a été d'ailleurs, par cet outil, vulgarisé mieux que jamais et à contribué à la reconstitution de ce symbole dans l'identité de la communauté concernée sur et en dehors de son territoire (le migrant, et aussi du citoyen du monde).

Conclusion :

Il est clair que le numérique a fourni d'autres dimensions à l'identité. Grâce au TIC les symboles de l'identité se sont libérés des dimensions classiques; le temps et l'espace. A travers la reconstitution, ces symboles de l'identité se trouvent réincarnés malgré le risque de disparition ou de destruction. Ce dernier risque se trouve accentué, actuellement dans la région arabo-musulmane. Les sites détruits par les terroristes, comme Nimroud, le musée de Mousol, La statue du grand Bouddha en Afghanistan...ont pris le réseau qui a redéfini leur existence.

Bibliographie :

- 1- Akerlof G.A., Kranton R., 1999, « *Economics and identity* », *Quarterly Journal of Economics*, Vol. 105, n°3, PP. 715-53. Akerlof G.A., Kranton R., 2005, « Identity and the theory of organizations », *Journal of Economic perspectives*, Vol. 19, n°1, PP. 9-32.
- 2- DI MEO Guy. « *Le patrimoine, un besoin social contemporain*. In : *CIVILISE Anne-Marie et al. Patrimoine et estuaires, culture – gestion intégrée – développement*», actes du colloque international de Blaye 5-6-7 octobre 2005. Mayenne : Editions confluences, renaissance des cités d'Europe, 2006, P.367, PP. 101-109.
- 3- LE BRETON, David, « *Les Passions ordinaires. Anthropologie des émotions*», Paris, Armand Colin, 1998.P 93.
- 4- Micoud, André, Peroni, Michel, (dir.), Ce qui nous relie, La Tour d'Aigues, Editions de l'Aube, 2000, 373 p.
- 5- Ollagnon H., 1989, « *Une approche patrimoniale de la qualité du milieu naturel* », in ; Mathieu N., Jollivet M. (dir.), « *Du rural à l'environnement : la question de la nature aujourd'hui*», ARF, Paris, L'Harmattan, pp. 258-268. OLLAGNON, Henry. Une approche patrimoniale de la gestion de la qualité : une application à la nature et au vivant –pour une écologie de l'action. Thèse pour le doctorat d'état en sciences économiques, Université Paris (I) « Panthéon-Sorbonne », décembre 1998,553p

- 6- Lévi-Strauss C. (1979), «Résumé des cours et travaux (1978-1979)», Annuaire du Collège de France, 407-415.
- 7- Robert Vergnienx (2006). «*Le Traité de la Réalité Virtuelle Volume 4, Les applications de la réalité virtuelle*», volume 4, chapitre Réalité? Virtuelle et archéologie, pages 229–235. Presses de l’Ecole des Mines de Paris.
- 8- Parmentier Guy et Sylvie Rolland, «*Les consommateurs des mondes virtuels : Construction identitaire et expérience de consommation dans Second Life*» Recherche et Applications en Marketing 2009, vol. 24, n°3, P 43 à 56.
- 9- SARTRE Jean-Paul. «*Esquisse d’une théorie des émotions*». Le livre de poche. Coll. Références Philosophie. 1995. P 123.
- 10- SCHERER Klaus. Vers les « sciences affectives ». Sciences humaines n° 171. Mai 2006. P. 42- 43.
- 11- SMITH Mick. «*On Being Moved by Nature: Geography, Emotion and Environmental Ethics*». Emotional Geographies. Edited by Joyce Davidson, Liz Blondi, Smith Mick. Great Britain: Ashgate, 2005. p. 219-230. P. 350
- TROTIGNON Pierre. Affectivité. Encyclopedia Universalis. P. 348- 353.

¹ Abraham Harold Maslow (1^{er} avril 1908 - 8 juin 1970) est un [célèbre psychologue américain](#), considéré comme le père de l'[approche humaniste](#), surtout connu pour son explication de la [motivation](#) par la hiérarchie des besoins, qui est souvent représentée par une [pyramide des besoins](#). Il a souligné qu'il était préférable, en thérapeutique, de promouvoir les qualités et les réussites individuelles, plutôt que de considérer les patients comme des « sacs de symptômes »

² DI MEO Guy. Le patrimoine, un besoin social contemporain. In : CIVILISE Anne-Marie et al. Patrimoine et estuaires, culture – gestion intégrée – développement, actes du colloque international de Blaye 5-6-7 octobre 2005. Mayenne : Editions confluences, renaissance des cités d'Europe, 2006, 367p, pp 101-109.

³ L' « **identité déclarative** » se compose de données saisies par l'utilisateur (exemple : nom, date de naissance, photographie)

⁴ L' « **identité agissante** » se constitue du relevé explicite des activités de l'utilisateur par le Système (exemple : « x et y sont maintenant amis »)

⁵ L' « **identité calculée** » se manifeste par des variables quantifiées produites d'un calcul du Système (exemple : nombre d'amis, nombre de groupes). Cette typologie permet de conduire une analyse quantitative de l'emprise culturelle des logiciels du web 2.0 sur la représentation de l'identité à travers l'exemple de *Facebook*. Cette analyse montre donc que l'identité déclarative, qui est le point central de l'identité dans le web 1.0, n'est plus un critère identitaire distinctif dans le web 2.0. Cette tendance du web 2.0 à valoriser l'activité et la quantité est discutée en conclusion. Incitant l'utilisateur à nourrir continuellement la structure identitaire qui le manifeste pour exister dans sa communauté, le web 2.0 compromet le développement d'un Soi consistant et autonome pour le livrer à la précarité de l'urgence immédiate.

⁶ Ollagnon H., 1989, « Une approche patrimoniale de la qualité du milieu naturel », in ; Mathieu N., Jollivet M. (dir.), *Du rural à l'environnement : la question de la nature aujourd'hui*, ARF, Paris, L'Harmattan, pp. 258-268. OLLAGNON, Henry. Une approche patrimoniale de la gestion de la qualité : une application à la nature et au vivant –pour une écologie de l'action. Thèse pour le doctorat d'état en sciences économiques, Université Paris (I) « Panthéon-Sorbonne », décembre 1998,553p

⁷ Guy Parmentier et Sylvie Rolland, « Les consommateurs des mondes virtuels : Construction identitaire et expérience de consommation dans Second Life » Recherche et Applications en Marketing 2009, vol. 24, n°3, page 43 à 56.

⁸ Lévi-Strauss C. Résumé des cours et travaux (1978-1979), Annuaire du Collège de France, 407-415.

⁹ Akerlof G.A., Kranton R., 1999, « Economics and identity », *Quarterly Journal of Economics*, Vol. 105, n°3, pp. 715-53. Akerlof G.A., Kranton R., 2005, « Identity and the theory of organizations », *Journal of Economic perspectives*, Vol. 19, n°1, pp. 9-32.

¹⁰ Revue N°159 **Les migrants connectés. T.I.C., Mobilités et migrations.** Le web matrimonial des migrants. L'économie du profilage au service d'une nouvelle forme de commerce ethnique, par Dana Diminescu, Matthieu Renault, Mathieu Jacomy et Christophe d'Iribarne

¹¹ SARTRE Jean-Paul. **Esquisse d'une théorie des émotions.** Le livre de poche. Coll. Références Philosophie. 1995. P.123.

¹² SCHERER Klaus. Vers les «sciences affectives». Sciences humaines n° 171. Mai 2006. P. 42- 43.

¹³ SMITH Mick. « *On Being Moved by Nature: Geography, Emotion and Environmental Ethics* ». Emotional Geographies. Edited by Joyce Davidson, Liz Blondi, Smith Mick. Great Britain: Ashgate, 2005. P. 219-230. P. 350 TROTIGNON Pierre. Affectivité. Encyclopedia Universalis. P. 348- 353.

¹⁴ LE BRETON, David, « *Les Passions ordinaires. Anthropologie des émotions* », Paris, Armand Colin, 1998.P 93.

¹⁵ Micoud, André, Peroni, Michel, (dir.), «*Ce qui nous relie, La Tour d'Aigues*», Editions de l'Aube, 2000.P. 373

¹⁶ Robert Vergnienx (2006). «Le Traité de la Réalité Virtuelle» Volume 4, «Les applications de la réalité virtuelle», volume 4, chapitre REALITE ? VIRTUELLE ET ARCHEOLOGIE, pages 229–235. Presses de l'École des Mines de Paris. Robert

Vergnienx (2006). «*Le Traité de la Réalité Virtuelle Volume 4, Les applications de la réalité virtuelle*», volume 4, chapitre Réalité? Virtuelle et archéologie, pages 229–235. Presses de l’Ecole des Mines de Paris.