

Avatars et Individus

Entre identités fragmentaires et transmondaines

Nicolas ERDRICH

01/09/2016

Résumé

La notion d'avatar, qui est, ontologiquement parlant, lourdement chargée, mêle l'identité fragmentaire à l'identité d'incarnation trans-mondaine. Ces engagements tendent parfois à obscurcir les discours au sujet de la relation d'identification entre un individu et son avatar. Il est par exemple affirmé l'existence de corps numériques qui peupleraient un monde commun, virtuel. Ce qui suit est un plaidoyer en faveur de l'idée que le seul monde *commun* est celui partagé par nos corps physiques, et que les mondes virtuels sont des projections fictionnelles, donc nécessairement subjectives. La sémantique des fictions élaborée par David Lewis invite à considérer que nos intentions fictionnelles projettent non pas un monde unique, commun, mais toute une infinité de mondes possibles. Si l'explication de Lewis s'applique aux mondes virtuels, alors la notion de corps numérique devient caduque. C'est ce que nous examinons ici.

Mots clefs

Avatar, mondes possibles, identité, mondes fictionnels, jeux vidéos.

Title

Avatars and individuals. Between fragmented identities and transworld identities

Abstract

The concept of avatar, which is ontologically speaking heavily loaded, mixes the protean identity transformation to the identity of transworld incarnation. These commitments may tend to obscure speeches about the identification relationship between a person and his avatar. For example it is affirmed the existence of digital bodies that populate a common world, virtual. In what follows, we advocate the idea that the only common world is the one that is shared by our physical bodies, and that virtual worlds are fictional projections therefore necessarily subjective. The semantic fictions developed by David Lewis invites us to consider our attitudes project fictional world not a common but a whole infinity of possible worlds. If the Lewis explanation applies to virtual worlds, so the notion of digital body will lapse. This is what we are considering here.

Keywords

Avatar, possible worlds, identity, fictional worlds, videogame

Introduction

Il se peut que le laboratoire de l'identité ait migré de la littérature vers les nouvelles technologies de l'informatique et de la communication. Les jeux de rôle en ligne (*World of Warcraft*), les mondes virtuels (*Second Life*, *les Sims*), les blogs (WordPress, Blogger) et les espaces numériques personnels organisés en réseaux (Facebook, MySpace) ont favorisé l'émergence de nouvelles formes de représentation de soi. De nombreux travaux, d'obédiences psychologiques, sociologiques, ou des sciences de la communication s'intéressent aujourd'hui à de telles identifications. Parmi ces études, certaines considèrent que l'identité des joueurs est fragmentée, plurielle et qu'elle se complète d'identités *virtuelles*. Les personnes seraient individuées par des narrations multiples organisant leurs identités devenues proliférantes.

C'est un fait que les mondes virtuels permettent d'expérimenter des représentations de soi différentes, à l'intérieur d'espaces qui autorisent leurs utilisateurs à éluder certaines représentations réelles et à en valoriser d'autres, imaginaires. Ils libèrent, dans une certaine mesure, les joueurs de déterminations sociales. Mais faut-il en déduire pour autant l'existence de *corps numériques*? Ne devrions-nous pas, au contraire, considérer l'identification comme l'interrogation d'un état civil décliné d'une manière propre aux moyens qui sont engagés dans ses technologies, tout en continuant à individuer l'utilisateur par son corps matériel? Autrement dit, doit-on nécessairement céder devant des notions comme celles de « mondes virtuels », de

« corps numériques » et « d'identités plurielles »? La charge ontologique qui y est engagée doit-elle réellement être supportée par nos discours?

Des démarcations floues

Il pourrait être affirmé que tout ceci ne relève que de manières de parler et qu'au fond, le joueur sait qui il est, et dans quel monde il vit. Néanmoins, il appert que les frontières entre réalité et virtualité ne sont pas toujours démarquées. De nombreux couples se forment par l'intermédiaire des réseaux sociaux. En 2008, une épouse a entamé une procédure de divorce après avoir surpris l'avatar de son mari engagé dans un tendre tête à tête avec un autre avatar¹.

La législation commence à s'intéresser aux mondes virtuels. Des droits sont revendiqués afin de protéger les imaginaires des mondes virtuels[5]. La société Blizzard tente de réguler le monnayage d'avatars. Dans *World of Warcraft*, ce monnayage est interdit mais toutefois pratiqué par des groupes d'utilisateurs organisant des officines virtuelles, lieux de ventes illicites de pièces d'or, d'équipements et de personnages. De fait, cela pose question du statut juridique de l'avatar. Peut-il être un bien, la propriété de quelqu'un? Et le cas échéant, à qui appartient-il? A la société qui a publié le jeu ou bien au joueur qui l'a baptisé et fait évoluer? Il n'est d'ailleurs pas rare que les questions d'identité soient motivées par des problèmes économique-juridiques. Aristote demandait déjà ce qui faisait l'identité d'une cité afin de déterminer si la dépense des Trente, lors de leur oligarchie, devait être remboursée par les citoyens d'Athènes après que la cité avait renoué avec la démocratie[1, Livre III, §10-13]. Dans les pièces d'Epicharme, un créancier refuse de payer sa dette sous le prétexte que toutes les choses étant prise dans le flux continu du changement il ne saurait conséquemment être la même personne que celle endettée.[25].

Outre ces questions juridiques, les mondes virtuels ont également affaire à l'identité sociale. Depuis les premiers MUD (Multi-User Dungeon), jeux vidéos en ligne basés sur une interface textuelle, jusqu'aux actuels MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) l'avatar autorise la rencontre interactive entre différents joueurs qui peuvent s'affronter ou collaborer à la réalisation de tâches fictives au sein de groupes participatifs. Leurs utilisateurs, quoique matériellement séparés, jouissent d'une présence les uns aux autres par la médiation de prothèses techniques, écran, manette, clavier. *World of Warcraft* a compté près de 12 millions d'abonnés. Durant des années, des individus du monde entier ont déve-

1. « After virtual affair, real divorce. UK couple ends marriage after wife finds hubby "cheating" on her in virtual reality game Second Life », CBS News, Londres, 14 novembre 2008. URL : <http://www.cbsnews.com/stories/2008/11/14/tech/main4606394.shtml> [consulté en janvier 2016]

loppé la biographie d'un avatar nouant des relations avec d'autres joueurs. Aujourd'hui, de nombreux utilisateurs se retrouvent dans ce jeu pour des activités qui n'étaient pas initialement prévues par la société Blizzard. Des cérémonies de mariage et des rituels d'enterrement y sont célébrés, faisant l'objet d'enquêtes anthropologiques[26]. La dimension sociale prend le pas sur l'aspect ludique. Les groupes sociaux produits par ces activités ont contribué à faire émerger une nouvelle instance juridique, la personne virtuelle, dont les droits et les devoirs resteraient à définir. Cette volonté de légiférer ne revendique pas seulement des engagements contractuels, des chartes d'utilisation des mondes numériques. Elles réclament aussi des droits protégeant les personnes virtuelles, comme cette déclaration des droits des avatars rédigée par le créateur de mondes virtuels Raphael Koster[15].

Avatars et représentations

En informatique, l'articulation entre l'identité d'un sujet et les représentations qu'il donne de lui est globalement désignée par le terme d'*avatar*. On sait que l'acceptation première du mot sanskrit signifie la descente sur terre du dieu Vishnu. L'entité incarnée devient le véhicule permettant au dieu d'agir dans le monde des hommes. Et parce que les incarnations de la divinité sont multiples, le mot exprime également la notion de transformation, de métamorphose, d'identités plurielles. A tort ou à raison, ces acceptions ont motivé l'importation de l'expression dans le domaine vidéo-ludique. La paternité en revient vraisemblablement à Richard Garriott qui en a fait usage dès 1985 dans son jeu vidéo *Ultima IV : Quest of the Avatar*. L'expression a également été utilisée en 1986 par Chip Morningstar dans le premier jeu en ligne, connu sous le nom d'*Habitat*, produit par la filière ludique de Lucasfilm. L'usage du mot a ensuite été popularisé par l'auteur de récits de science-fiction Neal Stephenson dans son roman *Le Samouraï Virtuel* (1992). Aujourd'hui, le terme est générique, il agglomère diverses significations puisqu'il sert autant à mentionner un personnage-joueur, un profil de compte Facebook, une icône identifiante, un pseudo, un alias, un double, voire une réplique ou un clone. Il convient toutefois de circonscrire le champ de ses utilisations en relevant les principales caractéristiques qui motivent son emploi.

1. Caractéristique ontologique. Il y a deux au moins deux mondes distincts, dont l'un est le monde natif de l'individu et l'autre celui de l'avatar. On peut alors imaginer deux modèles. Soit l'individu est ancré dans son monde natif d'où il dirige l'avatar à la façon d'une marionnette, de loin. Soit il est identifié à son avatar, autrement dit, il est vu comme une entité transmondaine prenant corps dans un monde qui n'est pas le sien.
2. Caractéristique épistémique. On ne peut pas connaître intégralement l'individu à partir de son avatar car celui-ci est non seulement une représentation partielle mais également

une représentation dissemblable.

3. Caractéristique pragmatique. L'avatar permet à l'individu l'interaction avec d'autres entités ou objets. Il est un véhicule d'action[4].

Au juste, de quoi témoigne l'avatar ? D'une absence, celle du joueur ? Ou au contraire de sa présence ? L'avatar n'a-t-il pas cette prétention de dire que le joueur est là où justement il n'est pas ? Ces problèmes ne sont évidemment pas propres aux mondes virtuels, et pour tout dire, assez anciens. On se souviendra par exemple des statuettes que les romains désignaient par le terme d'*imagines* et qui servaient à maintenir la mémoire des aïeux défunts. D'une certaine façon, les murs Facebook sont les *imagines* modernes, stèles numériques entretenues du vivant des utilisateurs qui les remplissent d'épithètes célébrant leur mémoire posthume. On utilise généralement le terme de représentation afin de désigner la manière de manifester la présence d'une chose toutefois absente. La représentation n'est pas seulement donnée par la ressemblance, de manière iconique. Selon la typologie de Peirce, elle peut aussi être symbolique, si elle ne résulte que d'une construction culturelle abstraite, ou indicative si elle est rattachée à ce qu'elle désigne par des liens de causalité.

Comment le joueur se représente-t-il ? Considérons un exemple. Dans *World of Warcraft*, l'utilisateur est convié à choisir un nom, puis une catégorie sortale (humain, orc, troll, elfe, gnome, nain, etc.). Ensuite, il indique une catégorie socioprofessionnelle (druide, mage, guerrier, paladin, prêtre, etc.). Après le choix du sexe, le joueur est ensuite invité à sélectionner des caractères phénotypiques et des parures. La représentation graphique qui en ressort est désignée sous le terme de *skin*². Au commencement du jeu, les compétences du personnage sont pauvres et il est matériellement démuné. La tâche du joueur consiste à développer les capacités de l'avatar et à obtenir divers objets. L'individuation pourra alors être renforcée par le butin des quêtes. Certains objets étant uniques, leur acquisition participe à distinguer les avatars.

Socio-fiction de l'avatar

Dans les mondes virtuels, la dématérialisation de l'utilisateur implique que les moyens usuels d'identification, corps et nom, deviennent inefficaces. Ils sont abandonnés au profit d'une représentation graphique, le profil (icône) et/ou le skin (image), attachée à un pseudonyme. Ces marques identifiantes conduisent parfois les sociologues à postuler qu'un *corps numérique* prolonge le corps matériel. Dans son étude sur les jeux de rôle, Olivier Caïra désigne les avatars comme des « véhicules d'actions[4] ». Parmi les nombreux travaux consacrés

2. L'acception ne doit pas être prise littéralement puisque le terme de *skin* désigne l'apparence globale du personnage, équipement compris

à la question des mondes virtuels, beaucoup complexifient la relation d'identification en considérant une forme d'identité du joueur qui serait comme détaché du corps matériel, passant d'un monde à l'autre. Ces analyses invitent à voir des entités trans-mondaines autrement dit capables d'être identifiées dans plusieurs mondes différents, et finalement ramenée à un monde unique. Ce n'est donc pas un hasard si le terme choisi a une origine religieuse. Il est, d'origine, ontologiquement sursaturé.

Ces représentations de soi agissant parmi des collectivités virtuelles ont pris une part de plus en plus considérable dans certains discours psycho-sociologiques qui prennent parfois au sérieux les métaphores de la métamorphose et de l'incarnation charriées par l'origine religieuse du mot avatar. Ces analyses ont tendance à affirmer que la seule notion de représentation, qu'elle soit iconique, symbolique ou indicative, ne suffit pas à expliquer les activités des joueurs. Fanny Georges écrit par exemple que dans les jeux vidéo en ligne :

"La personne se transforme en une représentation interactive. Cette projection donne naissance à un second corps, l'*hexis* numérique.[10, p. 6]."

T. L. Taylor affirme quant à lui que le corps ne peut jamais se réduire au lieu matériel car il est toujours une construction sociale. Aussi, les corps numériques jouent un rôle majeur dans le sentiment de réalité des espaces virtuels :

"In multi-user worlds it is not just through the inclusion of a representation of self that presence is built. It is instead through the use of a body as material in the dynamic performance of identity and social life that users come to be 'made real' that they come to experience immersion³. [27, p. 42]."

Cela amène parfois à considérer l'avatar là où il n'est pas. Par exemple à dire que la brique de *Tetris* identifie le corps réel du joueur par l'effet des mouvements et des positions qui lui sont imposés. A cet effet, après avoir distingué les avatars-marionnettes (personnages joueurs pré-profilés) des avatars-masques (personnages profilés par les joueurs), Fanny Georges distingue les avatars-mouvements pour qualifier les véhicules d'actions qui se défont de la médiation d'un personnage. Dans des jeux comme *Tetris* ou *Angry Birds*, le geste se substitue au personnage fictionnel :

"L'absence de manifestation permanente du joueur n'empêche pas la permanence du schéma spatial des commandes, suggérant un avatar invisible.[11, p. 38]."

L'intention n'est plus médiatisée par un personnage mais s'exprime directement dans le mouvement du corps. Fanny Georges en déduit que non seulement les pixels sont objectivés en

3. Dans les mondes multi-joueurs, ce n'est pas seulement par l'inclusion d'une représentation de soi que la présence est élaborée. C'est bien plutôt par l'usage d'un corps comme matériau d'une performance dynamique de l'identité et de la vie sociale que les utilisateurs en arrivent à être *rendus réels*, qu'ils parviennent à l'expérience de l'immersion.

choses, mais en retour, les événements réels, les mouvements du joueurs sont fictionnalisés dans la projection ludique. Ce qui conduit à dissoudre l'identité virtuelle avec l'identité numérique (pris ici au sens logique du terme) :

”L’avatar s’enfuit dans le corps qui reprend sa place de représentation de la personne.

Identités ludique, virtuelle et réelle tendent à se mêler.[11, p. 33].”

La manifestation du joueur est sublimée par son mouvement, espèce d’action-painting revisitée dans une forme vidéo-ludique, l’identité virtuelle est ravalée aux mouvements du corps réel. Ce dernier étant virtualisé par l’effet du jeu. C’est alors le corps entier qui est vu comme une instance virtuelle.

Qu’est-ce qui pousse à postuler quelque chose comme l’avatar-mouvement ? Ne devrait-on pas plutôt dire que de tels jeux ne mobilisent pas d’avatars ? Dois-je dire qu’en empilant des buches, je me représente ? L’avatar semble outrepasser la notion de représentation de soi. Certes, le joueur ne fait pas que contempler un monde imaginaire, il y projette des actions imaginaires. Mais n’est-ce pas forcer les choses que d’affirmer qu’il *colonise* cet imaginaire par une présence réelle ? Car d’après Fanny Georges, l’avatar-personnage serait un intermédiaire permettant à l’usager des mondes virtuels une action, initialement médiatisée par la représentation de l’avatar-masque. Mais cette instance serait ensuite abandonnée par un effet de retour au corps : c’est maintenant le joueur, dans sa matérialité même, qui serait injecté dans le monde virtuel par l’effet de ses mouvements et de ses positions :

”Figure symptomatique de l’établissement d’une communication entre monde réel et monde virtuel, l’avatar aurait permis à l’usager de coloniser et de s’approprier le monde virtuel et les nouvelles technologies de la communication, avant de disparaître en s’incorporant au corps de l’usager dans les interfaces tactiles. À la fois proche de la figure de l’usager-cyborg par l’intériorisation du fonctionnement de la machine, et éloigné par les usages très concrets, la troisième figure de l’avatar-mouvement manifesterait l’intériorisation par le corps des caractéristiques propres à la machine.[11, p. 39].”

En gros, le processus d’individuation qui ressort de ces études est le suivant. Il y aurait l’expérience d’un monde fictionnel (donc un autre monde). Des personnages, qui seraient des représentations de soi, permettraient au joueur une activité qui ne serait pas seulement contemplative, mais réellement dynamique, interagissant avec les données de ces mondes. En retour, ces personnages deviendraient des supports de l’identité du joueur, des corps numériques. Il y aurait donc une forme de dissociation de la personne matérielle, dont le corps matériel resterait ancré dans le monde réel pendant que le corps numérique expérimenterait des mondes différents. Cependant, l’histoire ne s’arrête pas là : ces représentations iconiques ou symboliques s’effaceraient aujourd’hui au profit de représentations causales, les traces de pas de l’*Hexis* numérique du joueur dans la neige des mondes virtuels. On voit les oscillations,

les balancements transmondains qui se jouent dans ces analyses. Le terme récent de réalité augmentée témoigne de ce retour au réel qui profiterait d'un accroissement ontologique par effet-retour des avatars dans le monde réel. Les récents jeux dits de réalité alternée contribuent à l'impression d'effacement des frontières mondaines. Les ARG (Alternate Reality Game) ne sont pas seulement transmédiatiques, ils se veulent transmondains. Le terrain de ces jeux est le monde réel. Mais au fond, n'est-ce pas, aussi, le cas d'un court de tennis ? Qu'est-ce qui fait l'originalité de tels jeux sinon qu'un smartphone y remplace une raquette ?

De l'identité numérique à l'identitaire numérique

Ainsi, de telles affirmations ont tendance à fusionner le monde réel et les mondes ludiques. Quelles sont les motivations pour postuler une ontologie aussi fantasque que celle affirmant l'existence de corps numériques ? La raison n'est pas seulement le fantasme de libérer le corps des affres de la vieillesse et des maladies. Le corps numérique n'est pas seulement abrité des menaces de la douleur. Il est surtout librement consenti et donc déchargé de stigmates sociaux. Il rassure en favorisant l'anonymat, encourageant des expérimentations de l'image de soi. Les soucis de la reconnaissance de l'identiques deviennent alors des soucis de reconnaissance identitaire. En passant de l'un à l'autre, on passe aussi de la singularité qui se reconnaît facilement par sa différence, au ressemblant, au mimétique, qui cherche à ressembler aux autres membres de sa collectivité.

Il y a donc un mélange entre d'une part une identité fragmentée, identité d'une entité ancrée à un seul monde - stade de la métamorphose, et d'autre part l'identité transmondaine d'une entité en visite au delà de son monde natif - stade de l'incarnation. L'avatar autoriserait la prise de conscience de ce fait, et permettrait d'en expérimenter les conséquences. Or ce qu'on appelle identité, traditionnellement, c'est la relation logique liant deux occurrences d'une même entité. Décliner son identité, c'est confirmer ou prouver une telle relation. Que signifie alors une expression comme "avoir une identité" ? Et que signifie une question comme "qui suis-je ?" dès lors que la réponse attendue n'est pas la simple mention d'un état civil ? Vincent Descombes a entrepris la généalogie de cette mutation grammaticale de l'identité. D'après lui, elle a une source récente, remontant aux années 1950[8]. Précisément, elle s'origine à la fois dans les bouleversements psychologiques qu'Erikson qualifie de crises d'identité et à la fois dans la notion d'acteur social développé par Erwin Goffman. Cette double origine psycho-sociale s'est vue appuyée par la relativisation que Peter Geach a donné du concept logique d'identité.

Selon Goffman, il y aurait un sens possessif de l'identité. On pourrait revendiquer avoir une identité. Nous pourrions proclamer : "mon identité", "notre identité". Ces emplois légitiment

un discours qui n'est plus de l'ordre de la trivialité de *l'identique*, mais de la revendication *identitaire*. Dès lors, l'identité devient :

”une qualité que l'on peut conserver, ce qui veut dire que c'est aussi une qualité que l'on peut perdre ou que l'on peut vouloir défendre contre ce qui menace de la détruire.[8, p. 13].”

De l'idée commune et peu contestable que nos représentations sociales peuvent être multiples et parfois contradictoires, le sociologue fait un saut ontologique en affirmant que nos identités sont multiples voire contradictoires (crise d'identité). Descombes souligne que cette déformation du langage de l'identité abuse nos discours actuels, produisant des interrogations qui sont autant d'impasses philosophiques.

De l'identité des avatars

Que pouvons-nous faire pour ramener un peu de netteté dans le brouillard du virtuel ? Après ces critiques, il nous faut maintenant voir comment éluder les lourds engagements ontologiques que nous avons pointés. Comment éviter de postuler des identités fragmentaires si l'on adhère toutefois à l'idée que d'un côté les joueurs ont bien une identité, et que d'autre part, il est permis de confirmer ou d'infirmer l'identité de deux avatars ? Plutôt que d'affirmer des identités multiples portées par des corps numériques, ne devrions-nous pas dire que les avatars sont des projections qui autorisent des représentations, sans pour autant postuler une identité trans-mondaine du joueur et de l'avatar ?

Observons d'abord qu'il semble y avoir une dissymétrie dans les difficultés concernant l'identité d'un joueur et l'identité d'un avatar : à quelles conditions peut-on affirmer l'identité de deux avatars ? Qu'est-ce qui individue un personnage de jeu vidéo ? Prenons l'exemple de la mascotte de la compagnie japonaise Nintendo. Un avatar comme Mario est-il autre chose qu'un personnage fictionnel ? Comme Sherlock Holmes, des qualités lui sont attribuées : il est plombier, italo-américain. Brun et moustachu, il revêt inexorablement une salopette bleue, une chemise rouge, une casquette marquant l'initiale de son nom et des gants blancs. En un sens, il n'est pas différent d'un personnage de roman. Il est issu d'un acte de création par à un auteur et est individué par cette relation historique⁴. Dans le cas de Mario, la relation entretenue entre le joueur et le personnage ressortit plus de l'identification fictionnelle que de la représentation identitaire. Mario est déjà identifié par un nom propre. L'utilisateur n'indique le sien, ou un pseudonyme, que pour se démarquer d'un autre joueur au cas où il

4. S'il apparaît de façon transmédiate autrement dit si sa carrière est enrichie, affectée de changements, il faut ajouter au lien généalogique auctorial la validation consensuelle issue d'un discours critique par une réception esthétique.

remporterait un *highscore*.

L'évolution des jeux multi-joueurs a nécessité la différenciation des personnages. Dans ces jeux, le personnage est produit par le joueur, ce qui complexifie l'identification. D'abord, nous ne devrions pas déduire l'identité de l'indiscernabilité. Il n'est pas impossible que deux joueurs différents puissent créer des avatars strictement ressemblants. Deux avatars pourraient partager les mêmes qualités sans être pour autant identiques. Ils pourraient posséder la même apparence (skin) et les mêmes compétences, voire la même localisation à l'intérieur du jeu, et pour tout dire le même parcours dans le jeu sans toutefois être numériquement identiques. Ils ne sont donc pas individués par des qualités⁵. Ce qui les individue, c'est seulement la relation qui les attache à un joueur qui les a baptisés. Les qualités internes ne suffisent pas à l'identification. Il s'agit alors d'y ajouter des relations externes comme l'acte de création par une personne réelle. C'est ce que propose Amie Thomasson dans un autre contexte, celui des personnages de fictions[28].

De fait, au sens usuel, poser la question de l'identité d'un individu, c'est poser la question "qui est-ce?", autrement dit, interroger l'état civil de l'individu concerné. L'identité numérique (au sens informatique du terme) est la manifestation de la présence d'un utilisateur par des signes ostentatoires. Or, formellement, l'identité est une relation réflexive (pour tout objet x , on a $x = x$), symétrique (pour tout x et tout y , si $x = y$ alors $y = x$) et transitive (pour tout x, y, z si $x = y$ et si $y = z$ alors $x = z$). A cette axiomatique, on ajoute généralement le principe d'indiscernabilité des identiques qui consiste à affirmer de deux choses identiques qu'elles sont synchroniquement indiscernables dans un même monde. Mais nous ne devrions pas imposer que la relation qui unit joueur et avatar soit symétrique. S'il est vrai que l'avatar représente le joueur, il n'est toutefois pas le cas que le joueur représente l'avatar. Pourquoi, dès lors introduire ici le langage de l'identité? Celui de la représentation ne suffit-il pas? Il est clair qu'un joueur peut toujours se représenter de différentes manières, mais cela n'implique en rien la notion problématique d'identité transmondaine.

Mondes virtuels et mondes possibles

Les avatars sont-ils des moyens de s'incarner dans des mondes numériques? Avons-nous besoin de postuler plusieurs mondes pour expliquer le fonctionnement d'un réseau social en ligne? Quelle différence entre le *post* laissé sur un réseau social et le billet laissé pour avertir notre entourage de notre absence momentanée? Le profil n'est pas la personne même, mais seulement un indice, une marque de sa présence. Toutefois, les identifications imaginaires peuvent compliquer les choses. De quel type de duplication relèvent les mondes virtuels? Ils

5. Ce qui est aussi le cas, d'ailleurs, en ce qui concerne les personnages fictionnels.

pourrait s'agir de mondes représentés par imitation ou de mondes répliqués par simulation. L'imitation a rapport avec l'actualité, puisque qu'elle consiste à dupliquer une chose qui existe réellement, et à la mimer dans sa singularité propre. La simulation consiste au contraire à faire comme si une chose inexistante était bien réelle, elle n'a pas rapport à une singularité, mais à une généralité. L'imitation renvoie à un modèle concret, à un existant. Si l'on veut connaître plus de cette imitation, il faudra se référer à ce qui est imité. Ce qui n'est pas possible dans la simulation, laquelle est incomplète : bien des caractéristiques de ce qui est simulé sont indéterminables. Comme le dit Stéphane Chauvier, si on peut imiter un fou, en revanche, on simule la folie[7].

Le distingo entre monde matériel du joueur et le monde dans lequel évolue son avatar sert-il réellement à l'explication des comportements d'un joueur ? Car ce dernier, en appuyant sur les touches d'une manette de jeu, ne produit rien de plus que l'altération des couleurs de pixels. En ce sens, l'action du joueur pourrait se résumer à modifier des teintes sur un écran. On objectera évidemment que ce n'est pas ainsi que se pratiquent les jeux vidéos. L'interface matérielle sollicite également des intentions fictionnelles. Il est nécessaire que le joueur projette de la signification dans les pixels. Qu'il imagine un monde fictif dans lequel il dirige une voiture où un magicien. Mais de quel type de monde s'agit-il ? Les mondes ludiques sont-ils comparables, par exemple, aux mondes fictionnels élaborés par la littérature et le cinéma ? En quoi sont-ils similaires ? Et qu'est-ce qui les distingue ? Les mondes où sont incarnés les avatars numérique sont généralement qualifiés de mondes *virtuels*. Ce terme est apparu dans les années 80 pour mentionner un espace fictif élaboré par des dispositifs techniques qui simulent causalité physique et continuité spatio-temporelle moyennant la création d'images. Celles-ci sont calculées et rendues en "temps réel" selon les actions du participant par la médiation de prothèses sensori-motrices comme des manettes, des lunettes ou des gants. La force (*vis*) de ces mondes réside dans ce qu'ils paraissent doubler la réalité d'un espace commun. A l'instar d'un terrain de tennis ou d'un plateau d'échec, cet endroit serait partageable par différents individus, quoique qu'il se tiendrait en dehors du monde réel. C'est ce qui amène parfois les exégètes à considérer que ces mondes sont des lieux objectifs, qu'ils existent par delà les intentions survenant sur les états mentaux des joueurs.

Mondes virtuels et mondes possibles

Le vocable utilisé pour qualifier les mondes ludiques est exubérant : mondes virtuels, réalité virtuelle, métavers, et aujourd'hui, réalité augmentée. L'avatar étant le sujet de son propre apprentissage, il est parfois considéré comme l'acteur d'une *Bildung* permise par l'exploration d'un monde. Ce qui distingue les mondes virtuels des mondes de la fiction, c'est

l'effet de rétroaction du joueur. Les mondes du jeu se construisent au fur et à mesure des actions du joueur. L'interactivité réside donc dans cette construction, ou cette élimination de possibilités parmi d'autres. Boursier plaide pour considérer que les mondes virtuels ne sont pas dans la réalité, mais qu'ils sont des possibilités pour d'autres mondes :

"Il s'agit ici de considérer non pas que le monde réel est devenu virtuel mais qu'il existe un univers où la réalité se présente sous d'autres formes.[2, p. 849]."

A bien des égards, le monde réel aurait pu être différent de ce qu'il est actuellement. Ces manières dont le monde aurait pu être sont traditionnellement nommées des « mondes possibles ». David Lewis, logicien américain dont les travaux se sont focalisés sur les sémantiques modales, a proposé une interprétation des mondes fictionnels en terme de mondes possibles. Rappelons-la brièvement. Dans un article intitulé *Truth in Fiction*[18], Lewis considère que les énoncés de fiction sont des abréviations de phrases plus longues préfixées par un opérateur comme « Dans la fiction ... ».

Ainsi, la valeur de vérité des énoncés fictionnels est attribuée selon que les affirmations s'interprètent littéralement ou selon qu'elles sont devancées par un opérateur de fictionnalité. Il y a un intérieur et un extérieur produits par ces énoncés. Ces aspects internes et externes peuvent alors être vus comme des mondes séparés, dont l'un des deux est le monde réel. L'actualité attribuée à ce dernier doit être considérée non comme une prérogative ontologique mais comme une marque indexicale visant seulement à désigner le monde depuis lequel un individu parle, comme il le fait également pour se repérer spatialement ou temporellement avec des termes comme « ici » ou « maintenant ». Or, lorsque nous utilisons un opérateur fictionnel, nous quantifions sur des mondes qui ne sont pas notre monde. L'idée de Lewis consiste donc à rediriger l'inactualité d'un récit fictionnel vers des mondes dans lesquels le récit de fiction serait l'expression de faits authentiques. Si un terme fictionnel ne réfère pas à un objet existant dans notre actualité, néanmoins, il faut considérer que ce terme réfère bien à un objet réel dans une infinité d'autres mondes possibles. Ainsi, nos énoncés fictionnels ne parlent pas d'objets inexistant de ce monde mais d'objets qui pourraient exister ou qui existent dans d'autres mondes possibles. La compréhension d'une oeuvre de fiction consiste donc à faire comme si les faits racontés étaient des faits réellement produits dans des mondes possibles différents, autrement dit, comme s'il s'agissait de faits connus.

Nelson Goodman a stigmatisé cette propension modale comme étant d'intensité proportionnelle à la distance séparant de Disneyland la résidence de celui qui s'y prête[12]. Toutefois, il s'avère que l'article de Lewis a considérablement retenti sur les théories de la réception esthétique. Les travaux d'Umberto Eco[9], de Thomas Pavel [19], de Marie-Laure Ryan[22], de Jean-Marie Schaeffer[24] et de Kendall Walton[29] témoignent de l'impact de la sémantique proposée par Lewis, notamment parce qu'ils font primer la création de mondes sur l'étude de

type structuraliste exclusivement attachée aux textes.

Le ludique et le fictionnel

Est-il pertinent d'appliquer les mêmes schémas explicatifs aux jeux vidéos afin d'analyser la relation entre un individu et son (ses) avatar(s) ? Dans *Les Jeux et les Hommes*[3] (1958), Roger Caillois caractérise le jeu selon six critères : il s'agit d'une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée, fictive. En outre, Caillois soutient que les deux dernières qualités sont exclusives. Les jeux ne peuvent être à la fois réglés et fictifs. Ceux qui sont réglés, comme les échecs ou les sports, sont joués « pour de bon » alors que les jeux d'imitation des enfants nécessitent la fiction d'un *comme-si*. La feinte ludique y remplace et y remplit la fonction des règles[3, p. 41]. Les jeux basés sur l'imitation forment donc une classe spéciale que Caillois désigne sous le terme de *mimicry* et qu'il oppose au jeux de compétition (*agôn*), aux jeux de hasard (*alea*) et aux jeux de vertiges (*ilinx*). Il trie dans la catégorie des jeux de *mimicry* le jeu de la dinette, de la poupée, des gendarmes et des voleurs, la comédie et les arts du spectacle, etc.⁶ Ce qui caractérise cette dernière catégorie, c'est que leur déroulement est basé sur une libre improvisation encouragée par l'imaginaire des joueurs. Pour ces derniers, il s'agit d'explorer des schémas narratifs construits et stipulés au fur et à mesure de la progression du jeu qui n'est pas subordonnée à la réalisation d'un objectif défini. Le plus souvent, l'environnement des jeux de *mimicry* est introduit au groupe de joueurs par un opérateur intentionnel décliné à la manière de stipulations-cadres, sous forme d'actes illocutoires comme « On dirait que ... ». En outre, l'environnement fictionnel nécessaire à la juste cohérence du déroulement du jeu s'appuie sur la sélection d'éléments matériels dont la signification est substituée à une autre, illusoire. C'est notamment ce que remarque Jean Château dans sa célèbre étude des jeux enfantins :

”Quelques traits faits sur le sol avec le talon, voici une maison ; le paillason devient une île ; et un camarade avec qui l'on bavardait tout à l'heure est maintenant un loup effrayant[6, p.].”

Cette distinction tranchée entre jeux à règles et jeux de fiction est cependant contredite par Caillois lui-même puisqu'il reconnaît tout de même qu'on trouve de la fictionnalité dans tous les jeux, mêmes ceux qui obéissent à des règles strictes. En cela, il se range à l'opinion de Johan Huizinga qui affirmait dans sa célèbre étude de 1944 que le jeu est une action fictive déconnectée du monde réel :

6. Dans la langue anglaise, cette opposition entre jeux réglés et jeux d'imitation se retrouve sous les catégories respectives du *game* et du *play*.

"(...) play is not "ordinary" or "real" life. It is rather a stepping out of "real" life into a temporary sphere of activity with a disposition all of its own⁷[14, p. 8]."

Les jeux ont donc tous affaire à ce que Jean-Marie Schaeffer désigne par le terme d'immersion fictionnelle[24]. Ils incitent à nous abstraire du réel en nous focalisant sur les dimensions de leur environnement qui est un modèle simplifié du monde réel, que celui-ci soit un court de tennis ou le plateau d'un jeu d'échec. En particulier, Caillois souligne que les jeux de compétition et les jeux de hasard, en ce qu'ils ajustent partialement les chances des joueurs, produisent inévitablement la fiction d'un monde égalitaire.

L'évolution des jeux ces trente dernières années témoigne d'un affranchissement des démarcations de Caillois. Par exemple, les jeux de rôle combinent à la fois des règles rigides, des éléments de compétition, de l'aléatoire, du vertige et évidemment du simulacre⁸. Qu'est-ce qui fait alors des jeux de *mimicry* une catégorie à part ? C'est que dans cette catégorie, ce n'est pas seulement le monde du joueur mais également le joueur lui-même qui est imaginé différent, puisque celui qui participe à de tels jeux s'identifie par exemple à un magicien, un sioux ou à Hamlet.

Afin de nuancer sa typologie Caillois a rangé les jeux selon deux autres principes, antagonistes. D'une part l'improvisation libre, la fantaisie incontrôlée[3, p. 48] désignée par le terme de *paidia*. Et d'autre part la stipulation de règles strictes, principe nommé *ludus*. Aussi, ce qui ordonne la classification de Caillois, c'est moins la division entre jeux produisant ou non des mondes fictionnels que la bifurcation entre ceux pour lesquels les règles sont subordonnées à la production de narrativité et ceux pour lesquels la narrativité est subordonnée aux règles. Certains jeux ont pour effet de produire de la narration en élaborant de nouvelles règles au long du déroulement du jeu, règles qui peuvent ensuite être rejetées ou amendées. Les gendarmes peuvent se retrouver poursuivis par les voleurs et Hamlet s'interpréter différemment. Le jeu repose alors sur un consensus élaboré par la collectivité des joueurs expérimentant des règles émergentes dans un environnement dont la consistance est éprouvée. Ainsi, incitée par des processus d'imitation - *mimicry* pour reprendre le terme de Caillois - certains jeux étendent leur production narrative en une simulation ou *paidia*.

Marie-Laure Ryan résume ceci en distinguant les catégories de jeu narratif et de fiction ludique, catégories qui articulent les principes de narrativité et d'interactivité[23]. Le terme de *Gameplay* apparu dans les années 1980 désigne d'ailleurs la propriété émergente du jeu qui survient sur l'accommodement entre les principes conflictuels de l'interactivité (*Game*)

7. Le jeu n'est ni la vie ordinaire ni la vie réelle. C'est bien plutôt une extraction hors de la vie réelle dans une sphère d'activité éphémère dont les règles lui sont propres (traduction de l'auteur).

8. La compétition provient de la volonté de parvenir à réaliser des quêtes. L'aléatoire, de ce que les tentatives des joueurs sont validées ou non selon les résultats de lancers de dés. Le vertige, ici à composante morale, de ce que le joueur peut s'affranchir impunément des mœurs et principe auquel il répond habituellement dans le monde réel.

et de la narrativité (*Play*). Les jeux narratifs mobilisent le principe du *ludus* de Caillois, c'est-à-dire que le sens narratif est inféodé aux actions du joueur. A l'inverse, les fictions ludiques sont régies par le principe de *paidia* : les actions du joueur sont subordonnées à la narration :

”Dans un jeu narratif, l'histoire est faite pour améliorer la jouabilité, tandis que dans une fiction ludique, le jeu est fait pour produire une histoire.[23, p. 39].”

Ainsi, certains jeux produisent de la narration et projettent des mondes possibles. Des jeux comme *Habitat* ou *Second Life* incitent le joueur à développer des schémas narratifs dans un monde qui en est initialement dépourvu. Ils permettent aux joueurs d'expérimenter diverses représentations imaginaires de leur personnage. Il arrive d'ailleurs que les joueurs détournent les scénarios des jeux à histoire dans un but contemplatif ou expérimental. C'est d'ailleurs ce que remarque Cyril Lener, journaliste culturel, dans une chronique de jeu :

”(...) à chaque instant passé dans *Red Dead Redemption* poind le signe du dépassement des structures open world longuement forgées et recalibrées depuis plus de douze ans par Rockstar Games. Et sa plus cinglante manifestation réside dans l'intérêt presque secondaire que l'on portera à un scénario pourtant solide, riche, porté par des accents narratifs authentiques (...) [17].”

Les avatars sont-ils dans le même monde ?

Faut-il affirmer la réalité de ces mondes possibles ? A la réponse positive de Lewis dont le réalisme modal professe l'existence séparée des mondes possibles, on peut opposer celle de Jaakko Hintikka qui considère que les mondes possibles ne sont que des ensembles de propositions, des énoncés dont l'accessibilité n'est pas ontologique mais épistémique[13]. L'accès aux mondes virtuels devrait donc s'établir par un processus de *mimicry*, par un opérateur modal fictionnel qu'indique Lewis et que Walton Kendall développe en jeux de croyances-feintes, ”on dirait que ...”, ”on ferait comme-si ...”, etc. C'est par de telles suspensions de l'incrédulité que pointait Coleridge qu'est rendue possible la compréhension des fictions, mais cela ne présume pas de considérer les mondes fictionnels comme des mondes véritables. Dès lors, il ne semble pas véritablement nécessaire de réifier les mondes virtuels en mondes réels. La projection en mondes possibles nécessite l'imaginaire, par définition subjectif, de l'individu qui se livre au jeu. Manuel Rebuschi a développé une extension greffée sur la logique IF d'Hintikka pour l'expression formelle d'identifications à l'intérieur de transactions intentionnelles[?].

Si les mondes virtuels projettent, par le biais des intentions des joueurs, des mondes possibles, il apparait une différence fondamentale entre ces deux types de mondes. Au contraire des mondes possibles, les mondes virtuels sont incomplets. Ils contiennent une quantité de

détails qui ne sont pas déterminables. Quel est le prénom de la grand-mère de Mario ? Quel est le groupe sanguin de Lara Croft ? Chaque éventualité détermine des mondes possibles différents. C'est l'interprétation du joueur qui sélectionnera tel ensemble de possibilités plutôt que tel autre en colmatant les trous causés par les non-dits du jeu. Mais dès lors, il vient que l'ensemble des mondes projetés par les intentions d'un joueur A ne sont pas les mêmes que ceux d'un joueur B. Autrement dit, les avatars ne résident pas dans un même monde virtuel, qui serait celui du jeu, mais dans une infinité de mondes différents, qui sont élaborés par les intentions des joueurs.

Aussi, nous ne devrions pas dire que différents individus se retrouvent dans un même monde, virtuel, mais que différents individus collaborent à une construction collective sans que le monde projeté soit un monde réellement commun. Les joueurs d'un même jeu ne projettent pas exactement le même monde possible. Bien sûr, les indications textuelles, graphiques et sonores fournies par le jeu guident l'interprétation, évitant l'imagination de battre la campagne. Mais il n'y a pas un monde projeté par *World of Warcraft* et visité par des joueurs différents, mais une infinité de mondes différents.

Ainsi, si la métaphore de l'avatar est accrédité par la projection de mondes possibles, cela ne devrait toutefois pas nous contraindre en la croyance que des entités, en l'occurrence les joueurs, soient capables de voyages transmondains, que ces entités puissent visiter des mondes différents. Ne prenons pas les représentations, fictives, pour des entités réelles. Comme l'écrit Saul Kripke :

"Un monde possible n'est pas un pays lointain qu'on rencontre sur son chemin ou qu'on regarde au télescope. En général, un monde possible différent du nôtre est trop éloigné : même si nous voyagions plus rapidement que la lumière, nous ne pourrions pas l'atteindre. Un monde possible est donné par les conditions descriptives que nous lui associons. [...] Les mondes possibles sont stipulés, ils ne sont pas découverts au moyen de puissants télescopes.[16]."

Dès lors, faut-il vraiment prendre au sérieux la notion de vie *online* qui s'opposerait à la vie *offline* ? Ne faudrait-il pas affirmer au contraire que nous ne menons qu'une seule carrière dans un seul monde ? La vie *on line* n'est rien d'autre qu'un ensemble des pratiques qui s'inscrivent nulle part ailleurs que dans le monde réel. Dirions-nous que des enfants qui s'amusent à des jeux d'imitation appartiennent à un monde différent ? On peut toujours feindre de croire à d'autres mondes, néanmoins ces intentions sont produites dans le monde réel. L'avantage de la sémantique de Lewis est qu'elle permet de recourir à la séparation entre deux mondes, celui du joueur et celui de l'avatar. Sauf récit de science-fiction, il n'y a pas de passage de l'un à l'autre par le processus d'une incarnation. Il s'agit d'intentions projetant des mondes différents, par des individus qui sont dans ce monde. Grace à la sémantique de

Lewis, nous pouvons éviter des confusions nous perdant dans des engagements ontologiques véritablement fantasques. L'avatar devrait alors être vu comme une projection stimulée par des jeux de croyances-feintes et appuyée par des éléments textuels, graphiques et sonores.

Conclusion

Nous sommes donc fixés sur la nature des mondes virtuels : ce sont des moyens de projeter des mondes possibles par l'intermédiaire des intentions des joueurs. Puisque ces derniers sont bien réels, ils doivent donc être distingués des avatars, qui sont des représentations, des projections, des contreparties des joueurs. La sémantique des fictions de Lewis permet, comme nous l'avons vu, de rendre compte de manière contextualiste des activités des joueurs, activités qui ne sont pas finalement, si éloignées des jeux de *paidia* de Caillois, sinon qu'elles bénéficient de supports guidant l'imaginaire. Si les joueurs sont des entités réelles partageant un monde commun qui est celui où réside leur corps matériel, ce n'est pas le cas des avatars qui sont des entités projetées par des jeux de croyances feintes. Ces attitudes sont des formes de quasi-croyance qui tiennent nécessairement la fiction en dehors du réel. Marion Renault affirme qu'elles ont pour avantage de nous extraire des définitions négatives de la fiction qui séparent la fiction du vrai (Frege, Russell) mais qu'elles sont insuffisantes pour assurer une explications des effets réels que produit, en retour, la fiction sur le réel[21, p. 299]. Si les oeuvres de Balzac sont des fictions, leur lecture a toutefois des conséquences sur la compréhension de la réalité sociale.

Dès lors, y a t-il encore intérêt à donner du crédit à la notion de corps numérique ? De tels corps échouent de toute façon à témoigner d'un monde commun et virtuel. Lorsque nos discours engagent nos attitudes ludiques, nous devrions affirmer que nos identifications fictionnelles sont des projections imaginaires que nous ne pouvons pas localiser dans un lieu précis et commun. Nous pouvons seulement nous contenter de consensus autorisant une élaboration commune sans circonscrire toutefois cette construction à un monde identique, unique et commun aux différents usagers. Par contre, lorsque nos discours touchent à des questions de droits, ils devraient être attachés au monde bien réel où les individus physiques sont responsables des intentions qu'ils produisent.

Références

- [1] Aristote. *La Politique*. Gonthier, 1971.

- [2] Danièle Bourcier. De l'intelligence artificielle à la personne virtuelle : émergence d'une entité juridique? *Droit et Société*, 49 :847–871, 2001.
- [3] Roger Caillois. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige (1958)*. Folio Essais. Gallimard, 1967.
- [4] Olivier Caira. *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*. Éditions du CNRS, Paris, 2007.
- [5] Edward Castronova, Robert Cornell, Phoebe Elefante, and Travis Ross. L'irréremédiable érosion du cercle magique? *Quaderni*, 67, 2008.
- [6] Jean Château. *Le Réel et l'Imaginaire dans le jeu de l'enfant. Essai sur la genèse de l'imagination*. Librairie Philosophique Vrin, 1967.
- [7] Stéphane Chauvier. Simuler et faire simuler. *Revue philosophique de la France et de l'étranger*, 133 :279–286, 2008.
- [8] Vincent Descombes. *Les Embarras de l'Identité*. Gallimard, 2013.
- [9] Umberto Eco. *L'oeuvre ouverte*. collection Points-Essais. éditions du Seuil, 1965.
- [10] Fanny Geroges. *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs. L'Hexis numérique*. PhD thesis, Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, Paris, 2007.
- [11] Fanny Geroges. Avatars et identité. *Revue Hermès*, 62 :33–40, 2012.
- [12] Nelson Goodman and Marie-Dominique Popelard. *Manières de faire des mondes*. Folio Essais. Gallimard, 1992.
- [13] Jaakko Hintikka. *Knowledge and Belief. An Introduction to the Logic of the Two Notions*. Ithaca : Comell, 1962.
- [14] Johan Huizinga. *Homo ludens : A study of the play-elements in culture*. London : Routledge & K. Paul, 1949.
- [15] Raphael Koster. A declaration the rights of avatars. <http://www.raphkoster.com/gaming/playerrights.shtml>, 2000.
- [16] Saul Kripke. *La Logique des Noms Propres*. éditions de Minuit, 1982.
- [17] Cyril Lener. Red dead redemption. *Chro*, <http://www.chronicart.com/jeux-video/red-dead-redemption/>, juin 2010.

- [18] David Lewis. La vérité dans la fiction. *revue Klesis*, La philosophie de David Lewis, 1978.
- [19] Thomas Pavel. *Univers de la fiction*. Seuil, 1988.
- [20] Manuel Rebuschi. Le cogito sans engagement. *IGITUR – ARGUMENTS PHILOSOPHIQUES*, 3(2) :1–25, 2011.
- [21] Marion Renauld. *Philosophie de la Fiction. Vers une approche pragmatiste du roman*. Presses Universitaires de Rennes, 2014.
- [22] Marie-Laure Ryan. Fiction, non-factuals and the principe of minimal departure. *Poetics*, North-Holland Publishing Companie, 9, 1980.
- [23] Marie-Laure Ryan. Des jeux narratifs aux fictions ludiques. vers une poétique de la narration interactive. *Nouvelle revue d'esthétique*, 1(11) :37–50, 2013.
- [24] Jean-Marie Schaeffer. *Pourquoi la fiction ?* Seuil, 1999.
- [25] David Sedley. The stoic criterion of identity. *Pronesis*, 27(3) :255–275, 1982.
- [26] Olivier Servais. Funerals in the ‘world of warcraft’ : Religion, polemic, and styles of play in a videogame universe. *Social Compass*, 62(3) :262–278, 2015.
- [27] T.L. Taylor. Living digitally : Embodiment in virtual worlds. In R. Schroeder, editor, *The Social Life of Avatars : Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*. Springer-Verlag, London, 2002.
- [28] Amie Thomasson. *Fiction et Métaphysique*, volume 10 of *Cahiers de logique et d'épistémologie*. College Publications, 2011.
- [29] Kendall Walton. *Mimesis as Make-Believe*. Harvard University Press, 1990.