

## Sosies et avatars dans les jeux : entre écriture et image

Quatre motifs se déploient pour accueillir la réflexion vagabonde sur le thème du double : le clone, le jumeau, le miroir, le sosie. Parmi ces quatre motifs, le *sosie* fait figure en quelque sorte de trublion, d'anomalie, pour tout dire : de valet de pique. Il est curieusement le seul à être traité de manière essentiellement *comique*. Ainsi, dans le mythe d'*Amphitryon*, narré par Plaute, où est né Sosie, c'est pour piéger la belle Alcmène que Jupiter se déguise en son rival, usurpant jusqu'à la confusion son visage, ses mimiques, et son passé d'honneur militaire. Les mésaventures conjugales évoquent presque Labiche – mari cocu, rixes entre domestiques – et les intrusions inopinées et simultanées des protagonistes sont préludes aux quiproquos les plus désopilants. Pourquoi le sosie est-il comique ? D'où vient l'*humour* sosie ? Deux lignes de démarcation peuvent être décelées qui séparent le sosie de ses trois motifs cousins. Là où le jumeau et le clone ancrent leur troublante similarité sur le partage d'une même expérience corporelle, et sont rattachés à une même identité « biographique » ou « génétique », le sosie présente la particularité d'être et de s'assumer comme une fabrication et une tromperie, renvoyant à l'intentionnalité d'une supercherie ou d'une usurpation: il n'a pas d'*épaisseur* temporelle, il ne renvoie pas à l'*épaisseur* d'une narration faisant le rapport de cette histoire commune. Il trouve au contraire un élan narratif dans le registre de l'inopiné ou de l'instant : celui de la *farce*. Alors que les histoires de jumeaux nous parlent de la sourde et secrète complicité qui va jusqu'à sédimenter entre deux êtres un langage secret particulier, la cryptophasie<sup>2</sup>, les farces comportant sosies renvoient à une asymétrie d'information brutalement dévoilée entre un jobard et son fourbe, et tirent leur ressort comique du placage d'un élément mécanique sur du vivant<sup>4</sup>. Parfaitement faux et inauthentique, le sosie est apparenté pour cette évanescence au reflet, autre illusion trompeuse. C'est là qu'intervient la seconde originalité essentielle : contrairement à la pensée du miroir, qui est constamment associée à une méditation lugubre aux résonances tragiques, le thème du sosie prend son envol dans l'insouciance allégresse et dans la suspension des préoccupations morales. La méditation mythologique sur le miroir insiste sur les dangers de vanité liées à la

confusion entre l'être et son mirage insaisissable<sup>4</sup>. Le reflet du lac, signe fugace, renvoie l'homme à la pensée de sa corruption : « la beauté n'est que fumier habillé », selon un vocabulaire cher aux prédicateurs. Miroir et sosie, ce sont deux pragmatiques qui s'opposent : alors que le miroir suppose la contemplation immobile et plus précisément « l'inhibition scopique », le sosie, trublion intrusif, génère des rebondissements et fait surgir une mécanique de l'effet.

Le sosie est ainsi contemporain d'une esthétique du refoulement historique, propre à aduler toute nouvelle invention, et à valoriser l'action sur la contemplation. Il est dès lors inévitable qu'il ait entouré de son halo humoristique un grand nombre de nouvelles technologies de l'information et de la communication, enclines à dédoubler la parole, la musique, les images. Premier point de départ pour le lecteur soucieux d'étudier l'engouement pour les sosies en rapport avec la diffusion de l'Internet : le site *Monsosie.com*. Créé par un ingénieur de l'Ecole centrale de 24 ans, il référence 28 000 inscrits, qui ont patiemment rempli un questionnaire sur leur apparence physique et parfois mis une photo. Quelle pratique du sosie a-t-il révélé chez ces curieux ? Contrairement à l'idée crue au départ, les utilisateurs ne souhaitent pas par cette inscription aboutir à une rencontre avec quelqu'un qui leur ressemblerait : ils souhaitent plutôt découvrir, exhibés par un moteur de recherche croisant la base d'images avec des photos de stars, des rapprochements physiologiques imprévus entre eux et une star. Ils souhaitent se donner l'occasion de se redécouvrir sous un aspect inattendu, de jouer à être une star, de jouer à croire, à se faire croire et à faire croire aux autres qu'ils tutoient une idole. La pratique du sosie, lorsqu'elle est poussée à l'extrême et notamment professionnalisée, repose d'ailleurs sur une dynamique de « communion » consistant à faire revivre, grâce aux sortilèges de la ressemblance, l'enchantement de la présence de l'idole. L'imitation que pratique le « sosie » est une mise en présence bienveillante de la star : la tromperie est toujours bénigne, le but est de communier dans la passion de l'idole. La pratique du sosie est une *mimicry* : un dépouillement temporaire de la personnalité, pour en feindre une autre<sup>5</sup>. Et c'est en cela qu'elle croise un mode d'agir pour lequel les technologies interactives médiées par les écrans sont formidablement porteuses, la pratique du masque. Celle-ci s'est par exemple largement diffusée avec l'Internet : permettant de faire apparaître sur le réseau un double de soi, un *alter ego* susceptible d'une existence partiellement autonome. Internet a permis la banalisation des pratiques de partitionnement de l'identité, et a été un tremplin pour les masques. Ce *faux double* que chacun met plus ou moins de peine à se construire sur le réseau, a, chez les plus aguerris, deux faces : d'une part un *pseudo*, et plus largement un être d'écriture, surnom, tonalité ou style ; d'autre part un *avatar*, et plus largement un être iconique, image animée, gestuelle, blason sonore. Sherry Turkle<sup>6</sup> a convié les chercheurs en sciences humaines à appréhender l'ordinateur, dans la filiation du miroir, comme une « technologie de l'âme » susceptible de soutenir et d'infléchir le processus de construction du soi. Le micro-ordinateur, permettant une dynamique exploratoire fondée sur des manipulations ayant un pouvoir de surprise et sur des tâtonnements intuitifs, est propice à la personnalisation. La communication via Internet induit une forte tolérance à la segmentation des tranches

biographiques. Elle oriente la personnalisation vers la révélation de facettes inexplo-  
rées du *Soi*<sup>7</sup>, et vers l'exhibition de personnalités latentes ou contrariées dans la vie  
réelle. Entre pseudo et avatar, le masque électronique est un support privilégié pour  
ces recompositions identitaires.

Si le dispositif de communication via écran, qui permet un ancrage de chaque parte-  
naire dans l'intimité d'un abri, a servi de tremplin à la diffusion des pratiques de mas-  
ques, celles-ci se sont néanmoins trouvées notablement transformées du fait de leur  
déplacement sur ces nouveaux équipements technologiques. Le sujet étant vaste, je me  
limiterai à étudier l'articulation entre ces nouveaux régimes d'utilisation des masques  
et le nouveau régime iconique propre aux technologies de l'information. Autour de  
l'avènement du numérique et du multimedia, les technologies de l'information chan-  
gent tout à la fois les conditions de production des images, en permettant la synthèse  
d'images *virtuelles* qui ne sont pas fondées sur la reproduction fidèle de la réalité, les  
conditions de diffusion des images, en permettant leur duplication à coût nul, et les  
conditions d'articulation entre image et écriture. Comment ce nouveau régime iconi-  
que agit-il sur les conditions de production et d'appropriation des masques ? Dans un  
premier temps, je me focaliserai sur l'articulation entre les nouvelles conditions de  
production et d'articulation des images et les évolutions du processus *d'appropriation*  
des masques : comment s'établit le processus de relation des internautes à ces faux  
doubles, ces sosies que sont les alter-egos sur les espaces électroniques. Quelles sont les  
conventions ludiques qui organisent sur Internet le rapport à ces êtres ? Comment se  
répartissent texte et image dans les pratiques d'incarnation et d'animation du double ?  
Comment s'expriment les expériences vécues par l'avatar, qu'est-ce qui est mis en  
image et qu'est-ce qui est mis en écriture ? Ce premier temps sera consacré à une dis-  
cussion sur la façon dont le dispositif Internet – intégration des écritures et des ima-  
ges, dédoublement entre le soi et l'image projetée – change les conditions d'accomplis-  
sement par le masque de son rôle exutoire et identitaire. Dans un second temps, je  
regarderai l'articulation entre le nouveau régime de diffusion iconique, marqué par la  
duplication, et les pratiques de masque. La possibilité, issue de la numérisation, de  
*duplication* des images, ouvrant la voie, pour paraphraser Benjamin, à une reproduc-  
tibilité technique généralisée des sosies. Quelles conventions sociales se dégagent pour  
contrecarrer ce phénomène ? Quel équilibre socio-technique aboutit à épanouir les  
pratiques de masque autour de jeux de référence croisés faisant émerger des sosies ?

### ICÔNES ET CRÉATIVITÉ : LE « CONVENTIONNALISME ICONIQUE »

On a souvent signalé que le développement des technologies de l'information est allé  
de pair avec l'installation d'une nouvelle économie des signes sur l'espace de l'écran.  
Celle-ci est caractérisée par l'intégration de systèmes expressifs appartenant à plu-  
sieurs formats, image, texte et son, dans le même media. Pourtant, une évolution  
parallèle et subreptice a marqué la diffusion notamment chez les jeunes des pratiques  
de communication sur des objets à support écranique. Les formes d'expression véhi-  
culées sur ces canaux d'échange, dialogues et polylogues, sont marquées par de nou-  
velles pratiques d'écriture : un style expressif plus relâché, le recours à la transcription  
graphique de productions vocales, l'usage démultiplié de certains graphèmes, la fré-

quence d'emploi de signes de ponctuation convoyant des humeurs. Les formes sophistiquées de ces écritures exploitent par attitude ludique la transcription phonétique ou l'emploi d'opérateurs mathématiques pour orthographier différemment les mots, piéger la lecture ou créer des doubles sens<sup>8</sup>. Ces transformations variées du régime d'écriture sur les écrans ont comme point commun que la production scripturale intègre désormais une représentation imagée de la gestuelle de son auteur : intonation, mouvements kinésiques, positionnement énonciatif par rapport à l'énoncé, etc. Ce sont ainsi deux mouvements parallèles qui soutiennent la diffusion dans la société des objets informatiques munis d'écran : l'intrication poussée entre les écritures et les images, d'une part, et la transformation des pratiques d'écriture autour d'un style plus « imagé » d'autre part.

Comment ce double phénomène affecte-t-il le développement des images de soi sur Internet? Tout naturellement, on constate des évolutions variées et globalement deux dispositifs contraires. D'une part, autour de la diffusion des webcams se sont multipliées les images de vie et les portraits filmés de personnes banales sur Internet : ces vidéos sont la retranscription cadrée et remontée de la réalité, et, si elles peuvent être considérées comme des journaux intimes<sup>9</sup>, elles inaugurent de nouvelles stratégies de visibilité. Cet espace culturel ne sera pas étudié faute de place dans cet article. D'autre part, autour de la diffusion des mondes persistants, ce sont des images graphiques de personnages de synthèse fabriqués par un paramétrage logiciel qui se diffusent. Les univers dans lesquels ils se déploient répondent aux conventions du genre fictionnel<sup>x</sup>, c'est-à-dire que tout en s'efforçant d'être réalistes et cohérents ils n'en restent pas moins irréels. En focalisant notre regard sur un des secteurs les plus consistants proposant ces univers, celui des mondes persistants, nous allons tenter d'en faire une analyse précise.

Nous allons décrire un monde persistant graphique créé par une société californienne spécialisée dans le jeu et l'intelligence artificielle et présenté publiquement en 2001 à la convention Consumer Electronics Show (CES) de Las Vegas est « *Have Fun* ». La devise de cet espace qui se présente comme un club de rencontres virtuelles. Sur la période de la monographie (juin 2003 – juin 2004), il comptait 10 000 membres, dont une poignée de français, payant chacun un abonnement de 10 dollars par mois, et pratiquant une moyenne de connexion de 3 heures par jour. L'abonné commence par composer un avatar graphique qui sera son représentant dans l'univers pour explorer le monde seul ou à plusieurs. Les caractéristiques de cet avatar sont répertoriées dans un document qui est la carte d'identité de l'être : le *Fun Pass*. Quatre modes d'expression sont utilisés à tour de rôle pour que s'exprime l'avatar. Le premier, emprunté aux codes graphiques de la bande dessinée, est le phylactère : le texte introduit apparaît sous la forme d'une bulle soufflée par la bouche de l'avatar. Le deuxième est un ensemble de gestes, mimiques et postures. 200 mouvements ou poses sont à la disposition des participants pour animer leurs incarnations : l'entrée des mots-clés qui leur correspondent se traduit automatiquement par la modification mimogestuelle correspondante de l'avatar, créant de ce fait une iconicité de la communication. La troisième catégorie comprend les « icônes d'émotion », une version sophistiquée des



Même si globalement le mode iconique de la gestuelle et le mode scriptural des blocs de texte s'opposent franchement, la configuration de ce dernier relève d'une pratique d'écriture très imagée. En effet, le texte que le participant est en train d'écrire, mais qui n'est pas encore *validé* par la touche entrée, et donc pas encore mis en *forme*, s'affiche sur les écrans de tous les participants. Cette particularité du design permet de rendre visibles les hésitations, les embarras, les lenteurs d'écriture, les retours en arrière, les erreurs, les lapsus spontanés et vite corrigés. Elle a été intentionnellement introduite par les concepteurs pour atteindre à une expression plus authentique des émotions. Elle affecte cependant une dimension constitutive du *texte* et de son dispositif éditorial<sup>xi</sup> : la mise en image et en forme que permet sa disposition bidimensionnelle sur la page. C'est une implication mal travaillée du synchronisme qui se fait jour ici.

Quel est l'effet sur la cognition de cette redistribution de l'expression entre deux modalités textuelles et deux modalités iconiques ? Contrairement à la sémiologie de la bande dessinée qui témoigne d'une grande créativité culturelle dans le renouvellement des icônes d'émotion et des mouvements et posture<sup>12</sup>, ce qui frappe dans le jeu en ligne est la *conventionnalisation* des signes iconiques. La liste est arrêtée par le concepteur, et les fonctionnalités du logiciel empêchent l'interpréteur de commande (le module de commande) de réaliser les mouvements qui n'ont pas été saisis dans la base. Le vocabulaire d'action s'en trouve ainsi appauvri par les injonctions données par le logiciel. Ainsi, toutes les nuances des verbes performatifs pour qualifier le déplacement ou le transport se trouvent annihilées par la réduction à un unique mot de commande : *summon*. A cet effet d'appauvrissement s'ajoute une tendance au remplacement des locutions singulières, trouvailles expressives, par des images conventionnelles, figées. L'idiome se substitue à une pensée de la chose : les formulations de sentiments complexes, globalement, seront exprimés avec les icônes d'émotion conventionnelles plutôt que d'être dites par des nuances discursives reposant sur des tours personnels d'expression. Globalement, le processus à l'œuvre dans le conventionnalisme iconique prolonge un mouvement initié par l'apparition des signes de ponctuation : d'ailleurs, la bataille<sup>13</sup>. L'ajout des signes iconiques génère ainsi deux effets. L'un, qui a été bien perçu en sémiologie depuis les travaux de Roland Barthes<sup>14</sup>, est un soulagement de l'effort cognitif : en introduisant des messages iconiques non codés, on paraît ainsi fonder en nature les signes de la culture et on désintellectualise le message. L'autre effet est moins évident : le recours à l'iconicité, en se substituant à la formulation langagière, entraîne l'éviction de la finesse expressive et langagière. Cet effet est renforcé par l'entrave à la créativité générée par le verrouillage du logiciel.

### UN DÉFAUT D'INTERFACE : LA CRÉATIVITÉ CULTURELLE ÉVINÇÉE DE LA SPHÈRE ICONIQUE

La discussion sur les effets cognitifs du glissement vers un conventionnalisme iconique de l'expression s'appuie sur une généralisation de l'expérience tirée d'un exemple. D'autres propriétés, moins susceptibles de généralisation, font ressortir néanmoins le rôle significatif joué dans la distribution expressive par la gestion des accès en lecture des différents canaux. On a vu qu'une particularité de notre exemple est la réservation de la messagerie synchrone à l'échange confidentiel. Cela tranche avec la publicité des

trois autres canaux. Le monde des avatars et des bulles y est sans intimité : il n'y a pas d'abri où se retrouver seul, pas de cellule familiale. Il y est possible de disposer d'une maison, mais tout le monde peut y rentrer. Toute phrase prononcée par un avatar est placée dans une bulle qui est *entendue* par tous ceux qui peuvent voir l'avatar qui parle. Des conversations peuvent donc être entendues par des voyeurs invisibles, des gens qui ne sont pas dans le champ de vision du locuteur. Cela génère un embarras. Du fait de cette règle logicielle de gestion des accès en *lecture*, les participants vivent une vulnérabilité permanente au dérangement. Toute conversation, dans un sofa, dans un lit, est susceptible d'être surprise par un invisible voyant. Cette menace est accrue par la dimension inopinée de la visite introduite par la fonctionnalité de téléportation. Elle permet la commutation sans délai d'un point à un autre. Les autres avatars ne sont pas prévenus de la téléportation d'un avatar dans le lieu qu'ils occupent. Le caractère inopiné contredit une intuition phénoménologique, ce que Merleau-Ponty<sup>15</sup> appelle « l'extraordinaire empiètement » entre la vision et la motricité : le voyant ne s'approprie pas ce qu'il voit, il l'approche par le regard. Du fait de cette contrainte de publicité qui trahit les personnes, les partenaires basculent dans le mode réservé, en l'occurrence l'IM, qui est systématiquement privilégié pour les dialogues de confiance, dans la mesure où il offre la possibilité de sélectionner les partenaires ratifiés de la communication. Une conséquence naturelle est que les anciens sur l'univers, qui ont noué des liens intimes avec des amis, pratiquent de manière prédominante la mesagerie, ce qui crée une éviction hors du monde des bulles des utilisateurs les plus expérimentés.

### L'ÉMERGENCE D'UNE NOUVELLE CONSOMMATION DES IMAGES AUTOUR DE L'ENTRELAÇEMENT DU GENRE FICTIONNEL ET DU JEU.

Le monde dans lequel évoluent et dialoguent les participants est conçu comme un genre fictionnel : il suit des règles et est organisé selon des propriétés stables et cohérentes, mais la vérité d'une scène ou d'une assertion est jugée à l'intérieur du monde fictif. Ainsi, les personnages peuvent conduire des aéroglisseurs douze heures de suite sans avoir besoin de recharger de l'essence, ils peuvent pratiquer de l'aile volante juchés sur une sorte de planche de surf, des heures durant sans connaître la fatigue. Ils ne se blessent ni ne meurent jamais même lorsqu'ils font une chute vertigineuse<sup>xvi</sup>. Ils ne tombent jamais malades. Ils ne mangent pas. Ce monde fictionnel fortement aux règles fortement cohérentes, susceptible d'être contemplé comme pourrait l'être une fiction télévisuelle ou activement exploré comme pourrait l'être un parc à thèmes, offre cependant des possibilités inédites grâce à la relation qu'il permet d'instaurer entre le spectateur et sa projection virtuelle dans la fiction, l'avatar. Le schéma relationnel qui unit l'humain à son avatar est de nature plus complexe que celui qui relie, par exemple, les déplacements visuels du pointeur sur l'écran et les déplacements physiques de la souris sur le plan de travail. Alors que le pointeur a pour mission fonctionnelle de traduire fidèlement et exhaustivement les mouvements manuels, l'avatar possède une *intelligence artificielle*, c'est-à-dire qu'il est doté de règles de comportement en partie autonomes des ordres de son propriétaire : certains de ses mouvements à l'écran prolongent et amplifient les commandes envoyées par l'utilisateur : il a ainsi

des actes sophistiqués d'inclinaison, d'orientation, de signalisation mimogestuelle (mains sur les hanches, bras croisés). D'autres ne sont pas l'exécution directe des intentions de l'utilisateur : l'avatar a ainsi des mouvements de jambes parfois imprévisibles qui surprennent. Par ailleurs, il continue d'exister en sommeil lorsque son propriétaire quitte la session.

### L'INCARNATION ÉLECTRONIQUE DU MASQUE : LE TROUBLE DE LA CONFRONTATION

Quand il revêt un masque, un individu produit deux effets. Tout d'abord, il se *voile*, recouvrant ainsi le visage et le buste. Dans le même temps, il se *pare*, il se déguise, simule ou revêt une parure. Sous ce double aspect, l'ordinateur et le jeu en réseau sont des supports privilégiés pour le masque. Voile tout d'abord : l'écran dissimule. Goffman<sup>17</sup> souligne que l'écran constitue une membrane souple, fragile, et vulnérable au discrédit. De même, le mouvement des doigts est plus protecteur que le grain de notre voix. Nos frappes digitales révèlent moins de nous que nos tons de voix, qui trahissent non seulement nos humeurs et émotions, mais aussi le sexe et l'âge. L'écran, de ce fait, est tranquilisant. Parure ensuite : l'écran, et les procédures de construction par image de synthèse d'un double de soi, permet le déguisement. Les incarnations de l'individu derrière l'écran ont une plasticité plus grande. Sur la plupart des mondes graphiques persistants, on choisit lors de la procédure d'enregistrement pour son avatar un nom, un type, un genre, une forme du corps, un habit. Sur le monde persistant que nous avons étudié, la couleur est modifiable en cours de session, dans un lieu dédié, le *spa*. La norme vestimentaire consiste à changer de vêtement lorsqu'on change de lieu. Alors que le corps physique est, de toutes les manifestations de la personne, la moins facile à modifier, parce qu'il *inscrit* une histoire, dans les plis d'un visage, l'avatar offre une réalité juvénile et plastique, une souplesse à l'infini dans la modification des états de son contour. C'est de cette double propriété, opacité et plasticité, que viennent les possibilités de transfiguration de soi liées au masque.

La mise en œuvre des pratiques de masques des communautés en réseau fait surgir des exonérations importantes par rapport aux règles classiques d'usage de masque, telles qu'elles ont été répertoriées par l'ethnologie classique. Tout d'abord, le *port* du masque est bien inhabituel : le joueur de monde persistant n'incarne pas son voile paré, il ne le porte pas au fil des déambulations de son corps propre. Le masque n'engage pas non plus un toucher, il n'est pas tissu, encore moins inclut-il des marques d'incorporation issues de tatouages, de crèmes ou d'onguents. Le son, le cri, ne s'échappe pas à travers le masque, contrairement à la fausse piste à laquelle nous induirait l'étymologie grecque de *per-sonna*, sonner à travers. Le masque n'est pas incarné. Or, cette dimension d'incarnation était essentielle pour rendre compréhensible le pouvoir des masques. L'anthropologie classique a notoirement insisté sur le lien consubstantiel entre adhérence (voire inhérence) du masque, portage et exaltation. Gilbert Buraud note ainsi dans *Les Masques* (1948) que l'individu fasciné est l'individu qui crie, qu'il y a un lien auto-entretenu entre le cri et l'hallucination. « Un cri monstrueux sort de la gorge, le cri de la bête ou du dieu, clameur surhumaine, pure émanation de la force

de combat, de la passion génésiaque, des pouvoir magiques sans bornes dont il se croit, dont il est, en cet instant, habité». <sup>18</sup>

De la même façon, contrairement aux usages traditionnels, le masque en quoi consiste l'avatar est *vu* : il y a une possibilité de confrontation visuelle entre l'avatar et son détenteur. Alors que le masque est incorporé dans le corps propre, habité au sens merleau-pontien, l'avatar peut être objectivé. Plus précisément, les esthétiques graphiques 3D en temps réel gravitent entre deux esthétiques : d'un côté, on trouve les perspectives « à la troisième personne », où l'avatar est visible ; on trouve de l'autre les perspectives « en vue subjective », dans lesquels on voit l'action à travers les yeux de son personnage. La plupart du temps, les mondes persistants permettent le choix entre la vue subjective et la vue à la troisième personne : un bouton permet de zoomer et de pivoter l'angle de la caméra, pour éviter les angles morts. Et il permet dans le même temps de se voir soi-même, comme si l'on avait la possibilité de se dissocier entre une composante qui observe l'action (un ange gardien ?) et une composante qui agit et s'implique.

*Contexte : Peatree et moi sommes montés sur une île après quelques péripéties dont une chute dans l'océan en buggy. Nous venons de tomber du haut d'un édifice sur cette île.*

bellerophon      ouch

**bellerophon**      and my back doesn't hurt me lol

bellerophon      and u ?

**peatree**            im tough ,i mean after rolling down into the ocean

**peatree**            ha ha

Le monde présente un caractère fictif, et ses propriétés cohérentes diffèrent nettement des lois qui gouvernent la réalité. Par ailleurs, la possibilité de projection dans l'univers que permet le masque renforce l'illusion d'appartenance au monde en l'inscrivant dans des schèmes psychomoteurs : le joueur fait des signes de tête en même temps que son avatar lorsque ce dernier avance, il ferme les yeux avant que l'avatar n'atteigne en s'écrasant un mur, il vit par procuration la réalité de ce monde ludique. Cependant, les traits de l'agencement qui relient le joueur à son masque entrent en tension flagrante avec ces clés de fonctionnement de l'univers fictionnel. Le joueur ne porte pas son masque, il est confronté à lui. Il peut l'objectiver et se dédoubler par rapport à lui. Dès lors, un régime majeur d'engagement est le recul critique, le désarroi ou le désenchantement face à des occasions subites de désenchantement, d'invalidation de la naturalité de l'expérience fictionnelle. Cette déception est fortement thématifiée sur le registre ludique, dans des parenthèses d'activité où les participants se rient des règles de l'univers qui les a temporairement piégés.

## LES REGISTRES DU DÉFI ET DE LA FARCE

L'engagement dans des cours d'action ludique se trouve réalisé notamment sous la forme de deux modalités courantes : la farce et le défi. La *farce* s'installe à de si nombreuses reprises qu'elle semble fournir un condiment majeur de l'exercice des mondes persistants. L'univers fictif serait ainsi le support à l'accomplissement de blagues de potaches. Certaines plaisanteries plus régulières que les autres sont des sortes de rituels. Par exemple, une farce consiste à piéger un jobard en complotant derrière son

dos. Il s'agit pour un habitué de préméditer avec un complice, éventuellement un autre joueur occasionnel trouvé lors de la session. Leur échange prémédité aura ainsi lieu sur le canal de communication *réservé* de la messagerie synchrone, sans que le novice soit mis au courant. Il s'agit de pratiquer à son égard une mystification et de la lui révéler assez rapidement après l'avoir laissé quelques instants manifester publiquement son empêtrement et sa perplexité. La tonalité de l'ensemble du canular est bénigne. Ces farces sont un rite classique d'introduction dans le monde, car elles permettent de mieux connaître les nouveaux venus en révélant comment ils se comportent dans une situation de catastrophe. Elles sont déontologiquement réglementées pour faire en sorte que les facéties ne soient pas trop humiliantes, tout en restant tout de même suffisamment déstabilisantes. Sur tous ces points, en fonctionnant comme des rituels intégrateurs, ces farces de bienvenue s'apparentent assez fortement à un bizutage.

*Contexte : J'incarne Edji (avatar féminin). Snaid est un avatar féminin ami. Nous venons d'avoir une longue discussion toutes les deux dans un lieu isolé. Nous sommes en présence de Fatcow qui est un avatar masculin qui vient de se téléporter dans ce lieu. Fatcow nous parle dans le monde virtuel et j'appelle Snaid en IM.*

**Edji** do u tink that we should do a weird thing to fatcow ?

**snaid** like what

**Edji** like kissing in front of him :)

**snaid** lol<sup>19</sup>

La farce peut aussi avoir pour cible l'univers fictionnel lui-même : dès lors, au lieu de convoyer dans la transparence le contenu de l'univers fictionnel, l'interface s'autonomise et les signes exhibés par l'interface se mettent à renvoyer directement à eux-mêmes, suivant un phénomène de suiréférence. Le signe devient opaque, il se réfléchit lui-même : les programmeurs incluent ainsi dans l'univers lui-même des objets cachés en guise de clins d'œil, actualisant la coutume des œufs de pâques. *Œuf de pâques*<sup>20</sup> est un terme particulier en informatique qui désigne des options cachées dissimulées par les concepteurs d'un logiciel : une image affichable avec une combinaison de touches particulière et présentant la photo de la petite amie du graphiste, une musique ou une phrase qui va apparaître lorsqu'on tape une certaine séquence de lettres, une histoire drôle ou une anecdote qui va souvent dévoiler les coulisses de la création du produit par l'équipe de développeurs. Ils constituent pour les auteurs une manière de signature de l'œuvre, tout autant qu'une détente amusante. Des messages cachés sont aussi insérés dans le code source des programmes pour saluer de manière ironique, par ces clins d'œil, les joueurs tombant sur ces quêtes. Inversement, les joueurs effectuent aussi de temps en temps une focalisation sur l'interface. Un cas est celui de ces joueurs avertis qui se mettent à rechercher un mouvement particulier qui va prendre de vitesse les capacités d'affichage en temps réel du moteur 3D, ou bien à faire déborder les phylactères en les remplissant de texte volubile, au point de rendre l'image illisible. De ces happenings vivants qui illustrent une défaillance du jeu, ils font des prouesses et s'échangent des copies d'écran. Ils collectionnent ainsi les *lags*, ces captures d'écran qui prouvent le dépassement des capacités de calcul du moteur de jeu : on y aperçoit

alors des superpositions de corps, de bulles dans une atmosphère de capharnaüm. Ils associent à ces captures des petites phrases résumés qui les mettent en contexte.

A ce premier détournement, qui emprunte les traits de la farce, fait face un autre registre d'utilisation couramment déployé par les membres du monde persistant, celui du défi. Par défi, on décrit un détournement de la pratique du monde persistant qui consiste à pousser l'usage de ses interfaces de communication aux limites de la charge cognitive. Ainsi, entretenir une conversation en *Instant Messaging* tout en chattant avec des avatars physiquement proches est ainsi souvent identifié comme un *management interpersonnel* qui introduit une sorte de jeu dans le jeu : un défi ludique, où il s'agit de tester les limites de la charge cognitive qu'on peut maîtriser autour de l'épreuve de non prise de conscience par le partenaire conversationnel du partitionnement de son activité. Le plaisir est alors produit par l'association d'une excitation curieuse sur ses propres limites cognitives et d'une décharge d'adrénaline liée à la conduite en situation de danger.

C'est en définitive à une transformation fondamentale des règles de consommation des images qu'introduit le passage à Internet des fictions. D'une part, les possibilités de projection dans le monde virtuel et d'exploration active donnent une consistance plus forte aux règles de cohérence du genre fictionnel. D'autre part cependant, le dédoublement entre le soi et l'avatar multiplie les occasions de distanciation et est à l'origine de détournements ludiques qui font le sel de l'engagement des participants.

### **DUPLICATION DES IMAGES, SOSIES D'AVATARS ET RÉGULATION DU VOL**

Le monde persistant est un univers collectivisé où les avatars ne disposent pas de lieu privé où se retrancher. Les maisons ne peuvent être fermés à clef, encore moins les armoires ou les tiroirs. Dès qu'un accessoire de l'avatar, mobilier ou vestimentaire, n'est pas porté par lui, il est alors estompé de l'univers graphique et inclut dans une page d'inventaire qui référence les possessions de chaque avatar. Certains objets, lorsque non portés, sont directement laissés à libre disposition d'un autre. Si le propriétaire souhaite à nouveau s'en servir, il dispose d'une fonction qui lui permet de le récupérer en privant immédiatement tout autre avatar de la jouissance du bien. De ce fait, la *discipline* logicielle et l'architecture informatique du jeu rend impossible le vol de biens virtuels. Cependant, un problème récurrent marque ce monde : la contrefaçon d'objets numériques particuliers : les morceaux de corps.

La transcription fidèle d'une des multiples anecdotes témoignant de litiges sur la paternité est révélatrice. Voici l'anecdote : le 6 janvier 2004, un participant, qui se désigne par le pseudo de son avatar, *The White Light*, se plaint en exposant sur le forum officiel le témoignage sur une contrefaçon : il vient de constater qu'un dessin fabriqué par un utilisateur, et qu'il avait repéré pour son originalité, venait d'être récupéré par un autre utilisateur sans vergogne. Le problème est mis sur la place publique car l'usurpateur ne s'était pas contenté d'utiliser le bout de chose pour ses besoins propres, mais l'avait exposé sous son nom, proposé à la vente sur une plate-forme d'échange d'accessoires interne au site, et exposé sur son site web personnel, extérieur

au site, en s'en attribuant la paternité. Progressivement, les langues se délient, le litige en rappelle d'autres, et c'est un problème qui au fil de la croissance du jeu devient patent. La raison de cette prolifération est la répliquabilité très facile, et à coût nul, des briques constitutives des avatars et des accessoires. Ainsi, chaque corps d'avatar était fait de l'intégration de nombreux éléments (poitrine, cou, yeux, bouches,...). Chacun de ces éléments individuels pouvait être aisément repris et répliqué puis mixé. Le problème mentionné au départ concernait une contrefaçon un peu moins banale que les autres, du fait que le vol concernait la poitrine d'un avatar, *Mister Cutie*. Il s'agissait d'un organe à contenu fortement original : cette poitrine était la seule à avoir «3 abdos». Malgré tout, le cas est emblématique de la faible gravité des contrefaçons : il s'agit d'un petit élément, pas très distinctif, et du coup difficile à apercevoir. Dans l'indignation qui suit le vol sur le forum, ce qui est surtout condamné, c'est le vol de temps.

«*some @\$holes think they have the right "copy paste" it and no one will ever complain ...* » (Remzy, 7 janvier 2004).

La récurrence de ces affaires fait militer certains pour une implication directe de la compagnie dans la régulation, en passant au filtre d'une vérification automatique par rapport aux designs d'auteurs enregistrés les scripts des objets vendus. Une exigence de régulation se fait rapidement jour, et elle suppose une claire délimitation de la frontière entre le normal réusage des productions effectuées, qui est nécessaire à la créativité culturelle et de ce fait bénéfique, et le moment où il commence à y avoir plagiat. Un *gentleman agreement* est ainsi édicté, qui se présente en trois phases :

Etape 1 – Notifier tout dessin volé, contacter le concepteur original et leur demander une vérification.

Etape 2 – Contacter le suspect de vol et comparer les versions. Discuter du problème sans agressivité. Viser une résolution à l'amiable, et non des dérapages incendiaires..

Etape 3 – En cas de non-aboutissement du règlement à l'amiable, contacter la compagnie pour qu'elle diffuse clairement auprès des acheteurs potentiels un communiqué mentionnant que l'objet est volé et pour qu'elle mette en garde contre le recel.

C'est vers ce genre de procédure régulatrice que s'est orientée la collectivité des participants. Il est tout à fait remarquable que celle-ci se soit explicitement détournée des formes actuellement médiatisées de contrôle en matière de propriété intellectuelle : l'introduction de disciplines techniques ou le recours à la menace juridique. En définitive, la reproductibilité technique que permet la numérisation représente une opportunité pour la créativité culturelle dont sont conscients les acteurs. Elle multiplie les occasions de création artistique, en permettant à plus d'individus de fabriquer par tâtonnements des œuvres d'art graphiques ou musicales. Cette libération technique est une possibilité inédite de diversité. Cependant, elle pose l'avènement d'une culture de la reprise et du collage, et de ce point de vue elle doit être complétée par une régulation interne venue des participants. En l'absence de régulation interne, la crainte des récupérations abusives crée un climat de méfiance réciproque et de dissuasion qui nuit à l'initiative créatrice. La régulation interne évite soigneusement la solution par les disciplines techniques et la solution exclusivement judiciaire qui seraient pour la créativité culturelle des remèdes pires que le mal.

Notre réflexion nous a guidé dans une réflexion sur le thème de la virtualisation des masques à partir des technologies de l'information. Elle a précisément cherché à comprendre comment la numérisation de l'image, qui en modifie les conditions de production, d'articulation avec l'écriture, et de dissémination, a transformé les pratiques collectives masquées. Trois principales conclusions peuvent être mises en exergue. Tout d'abord, le déplacement vers les technologies de l'information et de la communication a transformé le régime d'articulation entre images et écriture, en créant une *écriture imagée*. Celle-ci est marquée par un profond *conventionnalisme iconique* qui a des effets normalisateurs. Parce qu'il est verrouillé par l'architecture logicielle, il agit comme une discipline de pensée et bride la créativité culturelle. D'autre part, la nature multimedia des technologies de l'information et de la communication et leur équipement par un riche éventail d'images animées de haute définition rend possibles la consolidation du genre fictionnel<sup>21</sup>, autour des *mondes persistants*. Cependant, du fait des modalités de fabrication et de port des images de soi, ce genre fictionnel est structurellement fragilisé par la diffusion de pratiques ludiques qui empruntent au registre du défi et de la farce. Plutôt que de rester dans le régime de la *faire semblance*, les spectateurs se mettent à agir réflexivement sur l'interface, ils deviennent des virtuoses de l'interface et entrent dans des jeux de références croisées. Enfin, la reproductibilité techniques des œuvres d'art que permet la numérisation doit être prolongée par des régulations sociales, seules en mesure d'éviter l'impasse que représenterait la multiplication des disciplines techniques contre la copie ou la judiciarisation des nouvelles pratiques culturelles.

Le point commun des masques est l'accès qu'ils donnent à des états émotionnels incongrus, qui donnent une nouvelle énergie à la personne. Du fait de ces potentialités improbables qu'ils libèrent, les masques ont par la suite toujours été instrumentalisés dans des stratégies de construction identitaire. Deux voies d'instrumentalisation peuvent être clairement distinguées dans l'histoire : ils furent enrôlés tantôt dans une fonction *cathartique* et tantôt dans une fonction *libératoire*. Dans le premier cas, dont la généalogie remonte aux rites dionysiaques, l'altération du visage qui produit le transport émotionnel, la transe, l'accès à des états de tension forts, est exploitée stratégiquement pour que l'individu parvienne à une amélioration thérapeutique : exutoire ou purgation des passions par exemple. Dans le second cas, dont la généalogie remonte à l'instauration de la comédie et fut renforcée avec l'institution des rituels de carnaval, le déguisement devient un instrument critique de libération de la personne. Il permet grâce au dégageant de soi une brèche dans le carcan des conventions sociales. Il serait intéressant de prolonger notre questionnement sur l'entrelacement entre image numérique et images de soi en s'intéressant à la façon dont la virtualisation de ces doubles modifie les conditions d'assomption de ces rôles significatifs.

1 Je remercie Jean-Sebastien Bedo sans l'enquête duquel ce travail n'aurait pas été possible.

<sup>2</sup> Michel Tournier, *Les Météores*, 1989 Gallimard, Paris.

Zazo 1991, R., *Les jumeaux. Le couple et la personne*, PUF, Paris.

<sup>3</sup> Bergson, 1900, *Le rire. Essai sur la signification du comique*, Alcan, Paris.

<sup>4</sup> Melchior-Bonnet, S., 1994, *Histoire du miroir*, Imago, Paris.

<sup>5</sup> Caillois, R., 1958, *Les jeux et les homes*, Gallimard, Paris page 61.

<sup>6</sup> Sherry Turkle 1984, *The second self. Computers and The Human Spirit*, Simon and Schuster, New York.

<sup>7</sup> Sherry Turkle, *Life on the Screen. Identity on the Age of Internet*, Simon and Schuster, New York. 1995

<sup>8</sup> Véronique Mattio, *Les cyberconversations. Analyse interactionnelle*, DEA de linguistique, Université de La Réunion. 2001

<sup>9</sup> Nicolas Thély, *Vu à la webcam. Essai sur la web intimité*, Presses du réel, Paris 2002

<sup>10</sup> François Jost, *Télévision du quotidien. Entre réalité et fiction*, De Boeck-Wesmael, Bruxelles 2003

<sup>11</sup> Emmanuël Souchier 1996, « L'écrit d'écran, pratiques d'écriture et informatique », *Communication et Langages*, n° 107.

<sup>12</sup> Pierre Fresnault-Deruelle, *L'éloquence des images*, PUF, 1993

<sup>13</sup> Julian Dibbell, « 2 Cute 4 Words : In Defense of the Smiley » *The Village Voice*, 4 octobre 1995. Disponible en ligne à : <http://www.juliandibbell.com/tests/smiley.html>

<sup>14</sup> Roland Barthes, « La rhétorique de l'image » *Communications*, n°4, pp.40-51. 1964

<sup>15</sup> Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, Gallimard, 1964, p18

<sup>16</sup> Dans la plupart des mondes persistants, la mort est déréalisée mais existe en tant que telle : lorsqu'il tombe de dix étages, un avatar meurt. Il revient à la vie dans un autre endroit pour éviter la fin de l'accès au monde virtuel mais il perd souvent quelque chose (des points d'expérience, une possession...). A l'inverse, dans le monde persistant monographié ici, il est totalement impossible de mourir. Cela peut même poser des problèmes lors d'une chute très longue car l'avatar se retrouve coincé dans les airs en survie. Si un buggy roule sur un avatar, celui-ci se déplace de quelques pas mais ne souffre aucune blessure. En cas d'accident avec un véhicule, ni l'avatar ni la machine ne sont altérés. S'il se jette à l'eau, il marche ou roule sur les flots.

<sup>17</sup> Erving Goffman, *Les rites d'interaction*, Minuit, 1963

<sup>18</sup> Gilbert Buraud, *Les Masques* Seuil 1948, p.101-102

<sup>19</sup> Dans cet extrait, nous avons volontairement laissé non seulement la langue mais aussi les abréviations et les étourderies d'orthographe originales, liées à la contrainte de synchronicité. On remarque l'élosion partielle des signes de ponctuation et des majuscules. Plus précisément, dans cet extrait, *u* est une contraction phonétique de *you*, *:* est le *smiley* qui exprime un ton de plaisanterie, *lol* est un acronyme pour *lots of laughs* (*large éclat de rire*).

<sup>20</sup> *Easter eggs*

<sup>21</sup> François Jost, *Télévision du quotidien. Entre réalité et fiction*,