

UNIVERSITE DE LA MEDITERRANEE
AIX – MARSEILLE II

Ecole de Journalisme et de Communication de Marseille
2010-2011

**La mise en scène de soi à l'ère numérique
à travers la figure de l'avatar**

**Mémoire de Master Professionnel
Spécialité « Communication et contenus numériques »
Option « Nouveau journalisme »**

Présenté et soutenu par

Gaëlle Cloarec-Barrillon

sous la direction de **Christiane Peyron-Bonjan**



« De même que les os, les muscles et les viscères et les vaisseaux sanguins sont entourés d'une peau qui rend la vue de l'homme supportable, les émotions et les passions de l'âme sont de même enrobées dans la vanité : c'est la peau de l'âme. »

Friedrich Nietzsche, *Humain, trop humain*

« Le parfait artisan décida finalement qu'à celui à qui il ne pouvait rien donner en propre serait commun tout ce qui avait été le propre de chaque créature. Il prit donc l'homme, cette œuvre à l'image indistincte, et l'ayant placé au milieu du monde, il lui parla ainsi : Je ne t'ai donné ni place déterminée, ni visage propre, ni don particulier, ô Adam, afin que ta place, ton visage et tes dons, tu les veuilles, les conquières et les possèdes par toi-même. Je ne t'ai fait ni céleste ni terrestre, ni mortel ni immortel, afin que, souverain de toi-même, tu achèves ta propre forme librement, à la façon d'un peintre et d'un sculpteur. »

Jean Pic de la Mirandole, *Sur la dignité de l'homme*, in *Œuvres philosophiques*

« Montaigne dit que la vieillesse nous diminue chaque jour et nous entame de telle sorte que, quand la mort survient, elle n'emporte plus qu'un quart d'homme ou un demi-homme. Montaigne est mort à 59 ans, et ne pouvait avoir idée de l'extrême vieillesse où je me trouve aujourd'hui. Dans ce grand âge que je ne pensais pas atteindre et qui constitue une des plus curieuses surprises de mon existence, j'ai le sentiment d'être comme un **hologramme brisé**. Cet hologramme ne possède plus son unité entière et cependant, comme tout hologramme, chaque partie restante conserve une image et une représentation complète du tout.

« Ainsi y-a-t-il aujourd'hui pour moi un **moi réel**, qui n'est plus qu'un quart ou la moitié d'un homme, et un **moi virtuel**, qui conserve encore vive une idée du tout. Le moi virtuel dresse un projet de livre, commence d'en organiser les chapitres et dit au moi réel : « C'est à toi de continuer ». Et le moi réel, qui ne peut plus, dit au moi virtuel : « C'est ton affaire. C'est toi seul qui vois la totalité ». Ma vie se déroule à présent dans ce dialogue très étrange. «Je vous suis très reconnaissant d'avoir, pour quelques instants, grâce à votre présence aujourd'hui et votre amitié, fait cesser ce dialogue en permettant un moment à ces deux moi de coïncider de nouveau. Je sais bien que le moi réel continue de fondre jusqu'à la dissolution ultime, mais je vous suis reconnaissant de m'avoir tendu la main, me donnant ainsi le sentiment, pour un instant, qu'il en est autrement. »

Allocution de Claude Lévi-Strauss au Collège de France, le 25 janvier 1999, pour son 90e anniversaire, retranscrite par Roger-Pol Droit - Le Monde, 29 janvier 1999.

SOMMAIRE

Introduction	4
CONTEXTE THÉORIQUE	5
I. IDENTITÉ ET IMAGE DE SOI	5
A. Le point de vue de la psychanalyse	5
B. Le point de vue des sciences de la communication	8
II. INCARNER	10
A. Le corps et l'esprit	10
B. Théorie du Moi-peau	12
III. RÉEL ET VIRTUEL	16
A. Avatars	16
B. Jeux d'apparence	19
MÉTHODOLOGIE	21
I. L'ENQUÊTE	21
A. Le questionnaire en ligne	21
B. La phase d'approfondissement	29
II. L'ANALYSE	31
A. Remarques d'ordre général	31
B. Les huit fonctions du Moi-peau	42
Conclusion	50
Bibliographie	51
Annexes	52

NB : Les astérisques apparaissant dans le texte renvoient à un lexique figurant en annexe. En ce qui concerne les illustrations, elles proviennent toutes de captures d'écran du jeu *Lord of The Ring Online*, alias LOTRO.

INTRODUCTION

J'ai voulu travailler sur la « mise en scène de soi » en partant du postulat que le psychisme humain se constitue principalement avant l'âge de trois ans, soit avant que l'enfant puisse être réellement sensible à l'influence d'un environnement numérique. En revanche, un adolescent ou un adulte baigné dans cet environnement pourra « utiliser » ces outils d'une certaine manière pour exprimer son idiosyncrasie. La psychanalyse estime que le psychisme *choisit* son symptôme. Quelles possibilités l'ère numérique lui ouvre-t-elle ? Y a-t-il une contribution de l'outil numérique à l'élaboration de l'image de soi ?

Pour explorer ce thème je m'appuie en particulier sur la théorie du « Moi-peau* » de Daniel Anzieu, qui établit un parallèle entre les fonctions de la peau et celle du moi. De même que la peau constitue une barrière entre l'intérieur (le corps propre) et l'extérieur (l'environnement), le Moi-peau favoriserait la construction de soi en permettant à l'individu de se sentir séparé et protégé d'autrui.

Daniel Anzieu a répertorié en 1974 certaines fonctions du moi en analogie avec celles de la peau, et ces caractéristiques ont été utilisées depuis par certains chercheurs pour explorer l'usage du blog par les internautes. D'après Emmanuel Nicaise et Alex Lefèbvre¹, l'internaute se sert de « son blog comme une seconde peau qu'il peut plus ou moins contrôler. Cette peau, qui fait la frontière entre le soi et le monde extérieur, s'affiche dans cet espace dit virtuel qu'est Internet (...) le blog permet à l'adolescent d'injecter un peu de sa réalité psychique dans cet espace de virtualité, agissant ainsi sur la perception que l'on peut et qu'il peut avoir de lui. »

J'é mets l'hypothèse que les huit fonctions du Moi-peau de Daniel Anzieu peuvent tout aussi bien servir de grille d'interprétation pour d'autres espaces de mise en scène virtuelle de soi proposés par Internet : jeux vidéos, forums, réseaux sociaux, etc. Ces différents espaces ont pour point commun d'offrir la possibilité aux internautes de créer un avatar².

N'ayant pas le loisir d'explorer chacune de ces zones d'exposition de soi, comme cela serait nécessaire pour avoir une vue plus exhaustive de la question, j'ai sur les conseils de ma directrice de mémoire limité cette étude aux jeux vidéos en ligne. Le propos retenu fut donc d'interroger les pratiques des joueurs pour voir dans quelle mesure ils investissent leurs personnages virtuels, afin d'évaluer si cela est possible la contribution de ce phénomène à leur image de soi.

Pour étayer ma démarche, j'ai recensé bon nombre de travaux de chercheurs qui se sont penchés sur l'approche psychanalytique des sciences et technologies de l'information et de la communication. Le cadre théorique du présent mémoire est plus précisément la Métapsychologie* (fondement théorique de la psychanalyse, portant sur l'étude de trois caractéristiques principales du psychisme : l'aspect économique, l'aspect dynamique, et l'aspect topique). J'ai sollicité M. Jean Rochette, psychanalyste et superviseur, pour m'accompagner au cours de ce travail, répondre à mes nombreuses questions et valider mes hypothèses.

La première partie du présent mémoire consistera donc à détailler l'aspect théorique de ma réflexion. Les jeux vidéos en ligne présentaient un atout formidable : leurs forums, puissants et très actifs. J'ai mis au point³ un questionnaire, qui a été posté sur plusieurs plates-formes (notamment Word of Warcraft* et Second Life*). Les réponses ont été nombreuses, et leur analyse fera l'objet de la seconde partie de ce mémoire.

1 Dans leur article : « Le blog d'adolescent : à la frontière de soi, du réel et du virtuel », *Cahiers de Psychologie Clinique* 2010/2, n° 35.

2 Au sens de « personnage virtuel représentant un utilisateur réel ».

3 Sur l'outil Google Doc « Formulaires ».

CONTEXTE THÉORIQUE

I. IDENTITÉ ET IMAGE DE SOI

A. Le point de vue de la psychanalyse

Il est couramment admis que l'être humain a besoin de concilier deux tendances paradoxales : le désir d'appartenance (à un groupe, à une famille, à l'humanité), et celui de marquer son individualité. Dans nos sociétés occidentales, cela se traduit notamment par l'adoption d'un type de comportements sociaux assez codifié, et le choix d'attributs vestimentaires adaptés au contexte. On peut parler de mise en scène de soi, laquelle n'est pas une simple parade livrée à l'observation d'autrui, mais le résultat d'un processus complexe, très loin d'être toujours conscient.

La construction de l'identité est une problématique qui passionne les psychanalystes depuis l'origine de cette discipline. Les théories du moi*, du moi idéal*, de l'idéal du moi* ont pris diverses voies au fil des décennies, selon que les courants portaient plus les chercheurs vers Freud ou vers Lacan. Cependant, et tout comme dans le champ des sciences sociales, le postulat de base était que le petit d'homme se construit dans le regard de l'autre, par le lien et la mise en récit¹.

Sans entrer dans le détail des diverses théories psychanalytiques, je peux ici m'appuyer sur une définition généralement admise du **Moi***, celle par exemple que propose Jacques André².

Confronté aux épreuves d'une réalité à laquelle il cherche à s'adapter, bousculé sur son flanc gauche par les revendications pulsionnelles du ça qui ne cherchent que leur satisfaction, sommé enfin de marcher droit par un surmoi souvent tyrannique, le moi ne sait plus où donner de la tête. Cavalier chevauchant tant bien que mal sa monture, si on lui demande « Où vas-tu ? », il répond « Demande à mon cheval ! » (Freud).

L'autonomie de la personne totale que le moi prétend représenter, la liberté des arbitrages qu'il croit exercer, la conviction de son identité peuvent bien être des illusions, elles n'en sont pas moins vitales – ce dont les psychoses, où le moi est en morceaux, témoignent négativement. Contre la division de la personne psychique, pour l'individu, il fait la synthèse ; tout au moins il essaie, malgré ses déchirures, ses clivages. Le moi « prend conscience », il cultive la raison, ce qui n'empêche pas que le plus gros de son activité, notamment les défenses qu'il met en place, échappe à sa saisie.

Le moi est un « être de frontières » (Federn), il marque l'écart entre le dedans et le dehors, il est à la psyché ce que la peau est au corps (Anzieu), une enveloppe qui contient, protège ; excite aussi. Il se pourrait d'ailleurs que sa forme la plus primitive dérive des « sensations corporelles, celles qui naissent à la surface du corps (Freud) dans les expériences premières du toucher ; sa vie dépend de l'amour (et de la haine) qu'on lui a porté. La suite est une longue histoire dont le moi est la trace, le « précipité », celle des identifications aux premiers objets.

Comme si les choses n'étaient pas suffisamment compliquées, il faut encore qu'il se prenne lui-même comme objet d'amour, ou de haine, ce que narcissisme veut dire. Et comme tout le monde ne s'est pas aperçu à quel point il est aimable, il s'en va répétant : « Moi, je... »

1 Dans une conférence donnée le 24 mars 2011 à l'Hôtel du Département des Bouches du Rhône (Cycle « Echange et diffusion des savoirs »), l'anthropologue Irène Théry rappelait justement l'importance de l'*identité narrative* chère à Paul Ricœur, et le fait que l'humanité a une dimension fondamentalement relationnelle.

2 Jacques André, *Les 100 mots de la psychanalyse*, PUF coll. « Que sais-je ? », Paris, 2009.

Tous les courants de la psychanalyse s'accordent en revanche pour donner au corps le rôle de source de l'identité. Dans son dossier en ligne intitulé « L'image du corps en psychanalyse¹ », Pascal Couderc explique le point de vue de Lacan, notamment ses travaux sur le stade du miroir², et celui de Françoise Dolto. Cette dernière distingue très clairement le schéma corporel (ensemble de processus perceptifs et organiques qui nous permettent de saisir l'unité de notre corps) et l'image du corps, synthèse de nos expériences émotionnelles, mémoire inconsciente de notre vécu relationnel. Pascal Couderc cite l'anecdote suivante, plus parlante que bien des définitions :

« Françoise Dolto nous donne en exemple celui d'une fillette seule avec elle qui dessine un très beau vase de fleurs épanouies avec les tiges trempant dans l'eau. Ensuite, durant l'entretien avec la mère en présence de la fillette, celle-ci fait un deuxième dessin, celui d'un minuscule pot de fleurs avec un minuscule bouquet de fleurs fanées, sans eau. On voit la différence de l'image du corps de la fillette, telle que ressentie inconsciemment selon qu'elle est en présence de sa mère ou sans elle. Relativement à sa mère, elle se sent minable et fanée, tandis que lorsqu'elle est toute seule, interlocutrice de l'analyste qui l'écoute, elle se sent le droit de s'épanouir et d'être dans sa beauté séductrice narcissique. Le schéma corporel de cette fillette n'est pas modifié par la présence de la mère mais cette présence entraîne une modification dans l'image du corps. »

Cet exemple montre bien à quel point la façon dont nous nous percevons nous-mêmes et ce que nous donnons à voir à autrui est infiniment révélateur de notre vécu inconscient.

Notre propre mise en scène (aussi artificielle, outrancière et calculée qu'elle puisse paraître dans certains cas, je pense notamment à la chirurgie esthétique ou aux maquillages excentriques) est influencée par des courants qui nous traversent à notre insu. Alors même que l'on croit se déguiser, ou afficher une liberté aussi proche que possible de l'aléatoire, nos choix nous révèlent. Le fait que cette mise en scène utilise des moyens matériels ou virtuels importe peu, en définitive, puisque ce qui compte est la façon dont on croit être perçu, en fonction de l'idée que l'on a de soi-même.

En matière de représentations, toutes les scènes³ - celles du quotidien tout autant que les oniriques ou les imaginaires, et personnages compris - sont empreintes de fantasmes. Elles se valent donc d'un point de vue psychanalytique ! Un homme qui se travestit, un joueur qui choisit un avatar surpuissant ou au contraire discret et manipulateur, une actrice toujours attirée par les mêmes rôles... Consciemment ou inconsciemment, les détails de notre mise en scène parlent de nous.

Rémy Puyuelo va jusqu'à penser que « la réalité psychique demeure et se reflète dans les mondes virtuels, le virtuel n'étant qu'un instrument qui n'est pas un modèle de l'inconscient mais plutôt un effet.⁴ ». Cependant il écrit aussi que « Le virtuel constitue une véritable coupure épistémologique dans l'histoire des moyens de représentation. Il participe à l'effort des hommes de repousser les obstacles que représentent le temps et l'espace, et complexifie la simulation de la réalité par l'image. »

Se situant dans le champ de « l'anthropologie psychanalytique », Rémi Potier et Pierre Bialès⁵ ont travaillé sur les spécificités de la vie en ligne. Ils admettent les points suivants : « L'immédiateté produit l'effet pervers de donner l'illusion d'une satisfaction hallucinatoire du désir qui ne laisserait plus la place au manque. » Or, pour la psychanalyse, c'est dans le manque et la frustration que la maturité se bâtit. De plus, selon eux, le « registre virtuel » rend « possible de se garantir certains dénis, notamment en rejetant dans l'indifférence ce qui ne plairait pas, comme les commentaires négatifs. »

1 <http://www.boulimie.com/fr/actualites/dossiers/limage-du-corps-en-psychanalyse.html>

2 Le stade du miroir se situe dans la période infantile de 6 à 18 mois et correspond au moment où le petit identifie son reflet comme étant le sien. Il peut dès lors se représenter son corps d'après cette image, comme un tout unifié.

3 Cf. à ce sujet l'ouvrage d'Irving Goffman, sociologue ayant axé ses recherches sur la communication : *La mise en scène de la vie quotidienne*, Éditions de Minuit, coll. « Le Sens Commun », Paris, 1973.

4 R. Puyuelo, « Journaux extimes et communauté de l'anonyme », conférence donnée dans le cadre du colloque du CAPA-Bordeaux 2007 : « Adolescence et crise de l'intime ».

5 R. Potier et P. Bialès, « De l'amitié en virtuel », *Adolescence* 2007/3, Tome 25, p. 581-591.

Mais soucieux de prendre du recul par rapport aux préjugés courants sur l'environnement numérique, ils précisent « qu'à partir d'une même activité, le processus sous-jacent peut témoigner d'un narcissisme* réifié par la plongée dans le virtuel, ou *a contrario* d'un usage ludique et fécond offrant au sujet de nouvelles possibilités de s'ouvrir au projet d'un idéal. » Dans cette optique, le jeu vidéo pourrait être considéré comme un lieu possible de réparation narcissique, où s'affranchir un tant soit peu du regard du Surmoi deviendrait possible.

Serge Tisseron¹ estime que les joueurs en réseau ont de nombreuses occasions de renforcer l'estime d'eux-mêmes, ne serait-ce qu'en capitalisant d'innombrables points d'expérience. Selon lui, un autre bénéfice non négligeable de l'exposition virtuelle est la capacité à tester le renoncement à un « soi grandiose », « en acceptant de monter de soi des aspects problématiques et a priori non aimables, pour s'apercevoir finalement que ce n'est pas si dramatique de ne pas être parfait. »

Bien évidemment, l'espace de liberté des jeux en ligne autorise également l'internaute à exprimer des facettes impossibles à assumer *in real life**, si elles correspondent à des pulsions agressives ou sexuelles trop crues.

Pour le public d'adolescents auxquels Rémi Potier et Pierre Bialès se sont intéressés, communiquer certains éléments de son monde intérieur « dont la valeur est encore incertaine » permet de « les faire valider par d'autres internautes », et la communication asynchrone semble favoriser « une gestion de la dynamique de la séparation et de l'absence, (...) un apprentissage de l'attente. » Le but étant de parvenir à la maîtrise de la relation à autrui. Ils en concluent « qu'il en est peut-être de cet usage du virtuel comme du passage de la tradition orale à l'écriture, qui pour Platon dans *Le Phèdre*, est à saisir comme *Pharmakon*, remède et poison à la fois. »



1 S. Tisseron, Les nouveaux enjeux du narcissisme, *Adolescence* 2006/3, Tome 24, p. 603-612.

B. Le point de vue des sciences de la communication

Les sciences de la communication se sont de leur côté intéressées aux comportements des internautes en matière de sociabilité. Les chercheurs anglophones évoquent la CMC* : *Computer Mediated Communication*. Un article¹ émanant de l'Université du Kent paru en août 2008 oppose NFU* (*Need For Uniqueness*) et ISC* (*Interdependant Self Construal* ou *need to belong*). Il adapte au contexte numérique la théorie suivante développée dès les années 70 par C.R. Snyder et H.L. Fromkin :

« *The uniqueness theory suggests that one feels more comfortable and shows the most positive reaction to others when perceiving a moderate level of similarity between oneself and others. A high level of similarity with others makes one feel one's unique self-concept being threatened and be reluctant to identify oneself with others. Moreover, one would even try to protect one's uniqueness by disagreeing with others.* ».²

Cette théorie permet de comprendre pourquoi les internautes attachent autant d'importance à la caractérisation de leurs avatars, même quand l'accumulation de détails n'est pas rendue nécessaire par le contexte, et leur tendance à se regrouper dans des forums où ils peuvent déployer leur sociabilité : ils peuvent ainsi trouver un équilibre entre leur désir de se distinguer et leur sentiment d'appartenance à une communauté. L'auteur de cet article, Junghyun Kim, explique que les individus ayant un taux³ élevé d'ISC s'identifient fortement à autrui, cherchent à être acceptés par les autres, et tombent rapidement d'accord avec eux, alors que ceux qui présentent un fort taux de NFU se conforment moins à l'opinion d'autrui et cherchent au contraire à se distinguer.

D'autres chercheurs se sont interrogés sur la déclinaison de l'identité à l'ère numérique. Louise Merzeau est membre du Centre de Recherche en Information Spécialisée et médiation des savoirs (CRIS). Dans un article intitulé « Habiter l'hypersphère⁴ », elle décrit la traçabilité comme « une nouvelle dimension de l'information. Il n'y a plus d'un côté une identité stable (à protéger ou à exhiber) et de l'autre côté des données qui circulent, mais le façonnage réciproque et continu d'une présence informationnelle. » « Ce processus de fragmentation, de mobilisation et de croisement des traces (...) fait de l'individu lui-même une collection de données. » Louise Merzeau estime qu'il appartient aux internautes, en tant que citoyens, de se poser la question de l'identité en termes politiques. David Guez, artiste plasticien, a de son côté théorisé « l'hyper-moi »⁵, soit une existence autonome du moi en ligne, liée à la rémanence du Net.

Anne-Sophie Béliard a quant à elle publié une enquête⁶ où elle évoque la question des pseudonymes. Leur choix est loin d'être anodin, dans la mesure où ils sont à la fois garants de l'anonymat de l'internaute, et témoins de ce qu'il veut mettre en avant. L'adoption d'un avatar doté d'un nom « propre » offre à l'utilisateur l'historicisation d'une identité stable, laquelle permet à son tour l'engagement dans un processus de sociabilité sur le long terme. Elle observe d'ailleurs un phénomène de permanence des pseudonymes d'un site à l'autre, révélant un attachement des individus à leur identité virtuelle.

1 « I want to be different from others in cyberspace » The role of visual similarity in virtual group identity. J.Kim / *Computers in Human Behavior* 25 (2009) 88-95.

2 Trad. : « La théorie de l'unicité suggère qu'un individu se sentira plus à l'aise et aura des réactions plus positives envers autrui s'il perçoit un niveau modéré de similitude entre lui-même et les autres. Un niveau trop élevé de similitude avec autrui menace le sentiment d'unicité de la personne et la rend réticente à s'identifier aux autres. Plus encore, elle aurait tendance à se mettre en désaccord avec eux pour préserver son unicité. »

3 Les taux en question sont mesurés statistiquement d'après une série de questionnaires détaillés.

4 *Documentaliste – Sciences de l'information* / 2010, vol. 47, n° 1.

5 Expérience artistique à découvrir sur son site : <http://www.hypermoi.net/>

6 Anne-Sophie Béliard, Pseudos, avatars et bannières : la mise en scène des fans. *Terrains et Travaux* n° 15 (2009).

Le nom, tout comme l'apparence ou le comportement participe d'une stratégie identitaire de l'internaute. A.-S. Béliard cite à ce sujet un sociologue, Georg Simmel, pour ses travaux sur la parure : « Le rayonnement de la parure (...) provoque un tel élargissement de la personne (...) qu'elle *est* pour ainsi dire davantage qu'elle est parée. »¹ Cette perspective vertigineuse sur l'être et l'artifice nécessiterait au bas mot l'intervention d'un philosophe pour être abordée !

Enfin, puisqu'il n'est de construction de l'identité que dans le lien, j'aimerais citer Pascal Lardellier et Céline Bryon-Portet. La revue *Les Cahiers du Numérique* a publié en 2010 un article passionnant², qui pointe le paradoxe des échanges virtuels (dans le contexte des réseaux sociaux type Facebook, mais valable à mon sens pour tout type de communication en ligne, et notamment les jeux vidéos). Les deux auteurs estiment que les échanges virtuels « visent d'une part à compenser la désagrégation du lien social, et augmentent, d'autre part, le mal qu'ils prétendent combattre, en maintenant les individus dans une relation à distance, qui n'est peut-être qu'une illusion de relation. » Ils y voient une pratique proche du divertissement pascalien, « une logique d'esquive, un étourdissement dans des plaisirs futiles et des distractions mondaines », et craignent que le contact entre deux internautes au profil soigneusement étudié ne puisse se résumer qu'à la rencontre de deux imposteurs.



1 G. Simmel, « Excursus sur la parure », in *Etude sur les formes de la socialisation*, PUF, Paris (1999). A noter que Georg Simmel est mort en 1918, bien avant l'apparition du numérique, mais sa réflexion reste utile dans ce contexte.

2 Ego 2.0 in LCN n°1/210. Du web 2.0 au concept 2.0.

II. INCARNER

A. Le corps et l'esprit

Lorsque Didier Anzieu a forgé son concept de Moi-peau* dans les années soixante-dix, il ne songeait bien évidemment pas que sa théorie pourrait être déclinée dans l'environnement virtuel à l'ère numérique. Cependant ses travaux, après avoir inspiré bien des confrères psychanalystes, se prêtent parfaitement à l'exercice. Selon lui, le corps est la « dimension vitale de la réalité humaine ». Henri Bergson ne disait pas autre chose lorsqu'il établissait un lien entre perception du monde et variations corporelles :

« Voici un système d'images que j'appelle ma perception de l'univers, et qui se bouleverse de fond en comble pour des variations légères d'une certaine image privilégiée, mon corps. Cette image occupe le centre ; sur elle se règlent toutes les autres ; à chacun de ses mouvements tout change, comme si on avait tourné un kaléidoscope. »¹

Comment dès lors concevoir l'importance du corps dans un univers virtuel ? Peut-être de la manière dont Roland Barthes abordait la question du sens tactile dans l'univers télévisuel :

« Quand Barthes donne une telle portée au toucher dans l'expérience photographique, c'est dans la mesure où ce dont on est privé, justement, aussi bien dans la spectralité que dans le regard porté vers les images, le cinéma, la télévision, c'est bien la sensibilité tactile. Le désir de toucher, l'effet ou l'affect tactile, se voit alors appelé avec violence par la frustration même, appelé à revenir, comme un revenant, dans les lieux hantés par son absence. »²

Le psychisme de l'homme se construit à travers son expérience physiologique, sa sociabilité également. Là où le corps s'efface, dans l'univers informatique des 0 et des 1, il reste pourtant le mètre-étalon de l'esprit humain. Si les sens ne sont pas stimulés de la même manière dans un environnement virtuel, comment les internautes vivent-ils leur corps ? Je reviendrai sur ce point dans la deuxième partie du présent mémoire, à la lumière de quelques éléments de réponse fournis par les joueurs que j'ai pu sonder. Je peux ici simplement mentionner l'apport de Serge Tisseron sur la question de la sensorialité dans son ouvrage *Psychanalyse de l'image* :

« Ce qui n'est jamais virtuel, c'est la durée ! Les différentes interactions permises par les interphases virtuelles peuvent nous projeter dans des espaces qui n'existent pas et nous donner une apparence que nous n'aurons jamais, mais elles ne pourront jamais modifier le rapport que nous entretenons avec le temps. »³

D'après lui, le rassemblement des parties du corps dans un tout est difficilement mis en cause (sauf cas pathologique), « tant la certitude sensori-motrice de notre unité s'impose à nous ». Il place la perception de notre propre continuité dans la durée comme « repère essentiel du sens de soi ».

Dans un article⁴ du même auteur paru douze ans plus tard, on trouve l'analyse suivante :

« La société qui se dessine ne sera plus celle du refoulement, ni même de l'exigence d'être soi et de la fatigue qui peut en résulter, mais celle du déni. D'autant plus que dans le virtuel, le lien ne passe plus par le corps et le toucher, mais uniquement par le regard. Or, de tous les sens, la vue est incontestablement le plus magique. En excluant le toucher, le passage par le virtuel exclut le sens le plus démystificateur. Et en valorisant le regard, il encourage toutes les formes de déni. »

1 H. Bergson, *Matière et mémoire*, Paris, PUF, 1939, p. 20.

2 J.Derrida, B.Stiegler, *Echographies. De la télévision*, Paris, Galilée-INA, 1996, p. 129.

3 S. Tisseron, *Psychanalyse de l'image*, Collection pluriel, Dunod, 1997, p. 255.

4 S. Tisseron, « L'avatar, voie royale de la thérapie, entre espace potentiel et déni », *Adolescence* 2009/3, Tome 27, p. 721-731.

Il est certain que la mise en ligne d'un moi « optimisé » participe du décalage entre une vie virtuelle idéale, peut-être même immortelle, et la condition pâtissante de l'organique !

Pour conclure ce chapitre, rappelons que l'un des grands plaisirs revendiqués par les joueurs est de pouvoir incarner virtuellement quelqu'un d'autre que soi. Freud évoquait l'anatomie comme « un destin », auquel on ne pouvait échapper. Les internautes trouvent dans les facilités de manipulation de leur apparence en ligne un espace de liberté inouï : depuis leur taille jusqu'à leur couleur de peau, leurs yeux, leurs cheveux, il peuvent tout configurer. Et les choix les plus exotiques sont à leur portée, puisqu'ils peuvent incarner des non-humains, gobelins, elfes, trolls... Il est à noter que certaines options ne sont cependant pas disponibles dans la plupart des jeux : les rides et les cheveux gris ne doivent pas être assez glamours pour figurer dans la panoplie... Reste que le « *roleplay** » permet aux joueurs en ligne de s'identifier à un personnage nouveau, doté d'attributs exceptionnels, et qui leur donne l'occasion de dévoiler des aspects insoupçonnés de leur personnalité.



B. Théorie du Moi-peau

Pour Didier Anzieu, la peau est l'enveloppe du corps, tout comme le moi tend à envelopper l'appareil psychique. Cela implique une analogie entre les fonctions du moi et celles de notre enveloppe corporelle (limiter, contenir, servir d'interface entre l'extérieur et l'intérieur). En cas de dysfonctionnement de ces caractéristiques, le moi ne parvient pas à maintenir un équilibre psychique et dérive vers la pathologie.

Le corps est également ce sur quoi s'étaient* les fonctions psychiques, au cours du développement de l'enfant : « Enveloppe est une notion abstraite qui exprime le point de vue d'un observateur minutieux mais extérieur. Or le bébé a de cette enveloppe une représentation concrète, qui lui est fournie par ce dont il fait l'expérience sensorielle infiltrée de fantasmes. Ce sont ces fantasmes cutanés qui habillent son Moi naissant d'une figuration, imaginaire certes, mais qui mobilise, pour reprendre une expression de Paul Valéry, ce qu'il y a de plus profond en nous et qui est notre surface. Ce sont eux qui jalonnent les niveaux de structuration du Moi et qui en traduisent les ratés. »¹

Plus précisément, Didier Anzieu parle d'un « double étayage* » du psychisme : sur le corps biologique, et sur le corps social, et même d'un « étayage* mutuel » entre ce corps double et le psychisme². Le moi se construit donc sur et à partir du corps, et toute la vie d'un être humain – consciente et inconsciente – en découle. Les activités virtuelles d'un internaute n'échappent pas plus à cet état de fait que les songes ou les fantasmes.

Dans l'article évoqué en introduction³, Emmanuel Nicaise et Alex Lefebvre ont esquissé un rapprochement entre les théories de Didier Anzieu et les pratiques d'un groupe de jeunes belges. Leur idée était de « comprendre en quoi [le blog] leur est utile dans la perspective de leur développement, de leur évolution. » D'après cette étude, le blog « permet d'afficher son appartenance et sa différence. Il colle à la peau, au corps. Il est à la frontière du public et de l'intime, permettant de montrer et de cacher ce que bon nous semble. Il protège, il filtre les sensations mais il permet aussi d'exprimer ses pulsions. »

Les auteurs ont identifié des correspondances entre les huit fonctions du Moi-Peau définies par Didier Anzieu et les caractéristiques des blogs :

Celle de **maintenance** : « Les messages du blogueur s'entassent, les uns au-dessus des autres, comme autant de vertèbres carrées qui constituent la colonne vertébrale du blog. C'est la structure inhérente aux blogs qui maintient ces histoires séparées ensemble, comme un tout. De plus, nous ne pouvons nous empêcher de faire le lien entre le soutien que la communauté du blogueur apporte et cette fonction de maintenance.

Ensuite, la fonction de **contenance**. Le Moi-peau contient des pulsions, le blog contient du contenu : textes, images, vidéos. (...) Les règles des éditeurs de blogs ne permettent pas énormément de liberté en la matière et les écarts sont rapidement sanctionnés. La pulsion rencontre dès lors ses limites et se transforme en un contenu adéquat à son contenant. Photographies aux poses « sexy », doux messages et autres artifices permettent à la pulsion de s'exprimer tout en restant conforme aux contraintes surmoïques des éditeurs.

1 Didier Anzieu, *Le Moi-peau*, Dunod, Paris, 1995, p.82. Il est à noter que l'expression de Paul Valéry à laquelle Anzieu fait référence est la suivante : « Ce qu'il y a de plus profond dans l'homme, c'est la peau ». Il cite également celle-ci : « Et puis moelle, cerveau, tout ce qu'il faut pour sentir, pâtir, penser... être profond (...), ce sont des inventions de la peau !... Nous avons beau creuser (...) nous sommes ... ectoderme. »

2 *ibid.*, p. 26.

3 « Le blog d'adolescent : à la frontière de soi, du réel et du virtuel », *Cahiers de Psychologie Clinique* 2010/2 n° 35.

La troisième fonction est celle de **pare-excitation**. (...) Il semble plus facile de recevoir des commentaires négatifs sur son blog qu'en face-à-face. Le blog semble donc protéger l'adolescent contre l'invasion des excitations extérieures, prenant ainsi en quelque sorte le relais de la mère au moment où il doit entamer la séparation d'avec elle.

En quatrième lieu, il y a la fonction d'**individuation**. Le blog représente un individu, son histoire, ses sentiments. (...) Et perdu dans la masse que constitue la blogosphère, le blog permet à son auteur d'afficher autant ses différences que ses points communs.

Cinquième fonction : l'**intersensorialité**, la création d'un sens commun. La peau a le toucher, le blog a la vision et l'audition. Par ces deux sens, les bloggeurs échangent mots, images, dessins, symboles, sons, musiques et voix (...) une démarche de conciliations de sens.

La sixième fonction est de **soutenir l'excitation sexuelle**. Le grand nombre de « JTM » (= Je t'aime), de « Jtad » (= Je t'adore) ou de « tu me manques » que l'on peut lire sur les blogs d'adolescents nous semblent être autant de caresses exprimant le désir et les pulsions sexuelles. Par ces messages et ces commentaires, le blog permet de caresser et d'être caressé. De plus, quel blog n'affiche pas une photographie de son auteur dans une position aguichante ou un gros plan sur un nombril, un fessier ou une poitrine bien mis en évidence ? Il est assez remarquable que (...) ce sont les messages affichant ce genre d'image qui suscitent le plus grand nombre de commentaires.

D'ailleurs, ces zones à commentaires, ne sont-elles pas les réceptacles de l'excitation sexuelle des visiteurs, laquelle sert à la septième fonction : la **recharge libidinale** ?

La dernière fonction est celle d'**inscription des traces**. La peau rougit, se maquille, se tatoue, se cicatrise, indiquant ainsi un état émotionnel, une appartenance à un groupe ou une histoire. Le blog permet d'inscrire un grand nombre de traces, de signaler ses appartenances, ses humeurs, de rappeler ses blessures, de montrer sa joie. C'est probablement la fonction du blog qui est la plus évidente à observer. »

Emmanuel Nicaise et Alex Lefebvre observent ainsi que chaque fonction du Moi-peau semble avoir un possible équivalent dans les fonctions du blog. La question qui s'est donc imposée à moi fût la suivante : en va-t-il de même des autres formes de mise en scène de soi cybernétiques ? Le profil, l'avatar d'un internaute pourraient-ils se montrer également révélateurs ? Qu'est-ce qui se joue dans l'arène des réseaux sociaux, dans les forums ? Il y aurait bien des aspects à considérer sur les usages de l'Internet, le monde virtuel ne cessant de se développer et les pratiques évoluant tous les jours... Mais il était recommandé pour cette étude de se cantonner aux jeux vidéos. Dans leur conclusion, les deux auteurs de cet article répondent par la négative en ce qui concerne les MMORPG*, comme si c'était une évidence :

« Contrairement à l'avatar des jeux de rôle en ligne qui peut être entièrement différent de ce que l'on est, le blog permet à l'adolescent d'injecter un peu de sa réalité psychique dans cet espace de virtualité, agissant ainsi sur la perception que l'on peut et qu'il peut avoir de lui. »

J'ai pour ma part eu envie de questionner cette affirmation catégorique et voulu aller un peu plus loin. Dans la mesure où les joueurs ont la possibilité de caractériser de manière très poussée leurs avatars, je ne voyais pas pour quelle raison leurs choix et les détails comportementaux qui en découlent révéleraient moins de leur idiosyncrasie que ce n'est le cas *in real life**. Le fait même que l'outil puisse donner lieu à des dérives imaginatives ne me semblait pas rédhibitoire, au contraire.

Lorsque j'ai effectué une recherche avec des mots-clés anglais sur les ressources en documentation numérique de la faculté, j'ai même cru un instant avoir trouvé confirmation de mon intuition dans un article¹ publié aux Etats-Unis. Malheureusement je n'ai pu avoir accès qu'à l'extrait mis en ligne, le texte intégral étant payant et trop cher pour moi. Je l'inclus néanmoins ici tel que je l'ai trouvé, car il me semble assez révélateur et m'a du moins démontré que mon approche n'était pas dénuée de fondement² :

Biography: **Svitlana Matviyenko** is a PhD Candidate in Critical Theory, Film and New Media Theory. In 2004, she came to the US on a Fulbright Fellowship. She teaches film at the University of Missouri, Columbia, and writes her dissertation on technology and gender in the works of Andy Warhol, David Cronenberg, Matthew Barney, and in cyberspace. Her theoretical interests include theories of the body, Film and Media Studies with Platform Studies, and psychoanalysis of Jacques Lacan.

Abstract :

Drawing on the topological approach Jacques Lacan developed late in his career, this paper explores the relation between a user and an avatar interpreted as prosthetic, so that an avatar is seen as a prosthetic consciousness and unconscious, a user's virtual 'Self'. Lacan's topological concept of 'extimacy' that subverts the opposition between the inside and outside is used in support of such an interpretation. The 3-D virtual world of Second Life is taken as an example to illustrate the digital projection of a user's gender identity. The paper suggests that Second Life is application of attachable genitals in addition to basic male and female avatar patterns makes the virtual process of taking a gender identity similar to real life sexualization. This interpretation leads to a conclusion about the fixity of the ego in the imaginary realm (a typical human feature, according to Lacan) and challenges the main postulates of posthumanism.

Une thèse de doctorat en Sciences de l'Art, publiée intégralement sur le net³ en 2007 par Fanny Georges évoque aussi la question de l'identité numérique, en ces termes :

« Les témoignages des internautes et des joueurs montrent que même si leur personnage est différent d'eux-mêmes, il reflète leur identité dans une certaine mesure car s'ils avaient été en mesure de choisir qui ils étaient (autrement dit, de décider de leur corps), ils auraient été ainsi, s'ils avaient eu le choix d'essayer plusieurs corps, ils auraient choisi ceux-ci... Finalement, l'idée que se présenter sous un autre visage que le sien est en étroite dépendance de notre a priori culturel selon lequel on est en premier lieu ce qui nous est donné. »

Ces divers points de vue m'ayant encouragée à ne pas en rester là de mon questionnement, j'ai donc décidé de confronter à mon tour la grille théorique des fonctions du Moi-peau aux éléments que j'allais être en mesure de découvrir dans l'univers des jeux vidéos en ligne.

Yann Leroux, sur le site psyapsy.org, a publié le 25 novembre 2004 un tableau synthétique récapitulant les huit fonctions du Moi-Peau à travers des citations de l'ouvrage de Didier Anzieu. A chaque fonction correspond peu ou prou un dysfonctionnement, consécutif à son échec. On peut ainsi voir quelles pathologies répondent à telle ou telle carence dans la constitution du Moi-peau. Les pathologies en question sont bien évidemment des cas extrêmes de désordres psychiques, névroses, états limites ou même psychoses, mais il n'en reste pas moins que leur description constitue un bon repère pour comprendre la théorie du Moi-peau. Et l'univers des jeux vidéos en ligne a pu se prêter à une analyse utilisant cette grille, comme on le verra plus loin. Ce tableau m'a été fort utile pour la suite de mon travail, j'ai pu m'y référer constamment. Je le fais figurer en annexe, mais je m'en suis inspirée pour en établir un plus simple, sur le même principe, que j'inclus ci-après.

1 "Cyberbody as drag" Published in : [Digital Creativity](http://www.informaworld.com.ezproxy.scd.univmed.fr:2048/smpp/content~db=all~content=a922550574~frm=titlelink?words=avatar), Volume 21, Issue 1 March 2010, pages 39 – 45. <http://www.informaworld.com.ezproxy.scd.univmed.fr:2048/smpp/content~db=all~content=a922550574~frm=titlelink?words=avatar>.

2 Trad. : « Dans le sillage de l'approche topologique développée par Jacques Lacan à la fin de sa carrière, cet article explore la relation entre un usager et son avatar, interprété comme prothétique ; l'avatar est ainsi perçu comme une prothèse consciente et inconsciente, un Soi virtuel. L'extimité, concept topologique de Lacan qui renverse l'opposition entre l'intérieur et l'extérieur, est utilisée ici pour étayer cette interprétation. Le monde virtuel en 3D de Second Life est pris comme exemple pour illustrer la projection numérique de l'identité sexuelle des usagers. L'article suggère que dans Second Life l'application qui permet l'ajout d'organes génitaux aux modèles basiques d'avatars mâles et femelles rend le processus virtuel d'adoption d'une identité sexuelle similaire à ce qui se produit dans la vraie vie. Cette interprétation conduit à conclure que l'ego se fixe dans le royaume de l'imaginaire (trait humain typique, selon Lacan), et remet en cause les postulats principaux du post-humanisme. »

3 <http://serecom.univ-tln.fr/~breandon/DISTIC/cours%20FR/FannyGeorges-Semiotiquedelarepresentationdesoi-these-071207.pdf>.

FONCTION	SUCCES	ECHEC
Maintenance	La peau a un rôle de soutien du squelette et des muscles. Le Moi-peau maintient la structure du psychisme de manière équivalente, par intériorisation du "holding maternel" ¹ (la maintenance physique du corps de son bébé par la mère). Une fois acquise la sensation d'être maintenu, l'enfant peut se préparer à avoir une vie psychique propre.	Si cette fonction du Moi-peau n'est pas assurée, l'image du corps est en quelque sorte invertébrée, sans axe (Moi-poulpe) ou au contraire forme une carapace rigide pour compenser le maintien défaillant (Moi-crustacé).
Contenance	Lorsque le bébé se sent contenu par les soins prodigués par sa mère, en réponse à ses besoins, il apprivoise petit à petit ses propres sensations. La faim, la soif, l'angoisse peuvent alors être ressenties sans ravage psychique.	En cas de carence dans la contenance psychique, l'individu peut chercher une écorce substitutive dans la souffrance (douleur physique ou angoisse psychique), ou présenter un Moi-peau passoire (une mémoire défaillante peut en être le signe).
Pare-excitation	La peau protège l'organisme des atteintes de l'extérieur, le Moi-peau remplit également cette fonction de pare-excitation psychique face aux stimulations de l'environnement.	Si cette fonction n'est pas intégrée, la personne risque de connaître des états de surexcitation démesurés en réaction aux stimuli externes.
Individuation du Soi	Le Moi se constitue dans une unité corporelle avec la sensation d'être unique, différencié d'autrui.	L'individu se sent menacé dans son intégrité (ses frontières psychiques sont trop faibles).
Intersensorialité	La peau rassemble les différents sens dont dispose un individu, leur sert de "fond" commun. Le Moi-peau a lui aussi une fonction d'intersensorialité qui rassemble les différentes sensations et permet à un être humain de se reconnaître en tant que tel.	Une angoisse de morcellement du corps ou du psychisme correspond à la défaillance de cette fonction.
Soutien de l'excitation sexuelle	Tout comme la peau a des zones érogènes, le Moi-peau permet d'identifier la différence entre les sexes et soutient l'excitation.	En cas de carence, la personne ne peut pas avoir de relation sexuelle adulte et reste contrainte à la perversité.
Recharge libidinale	La fonction de recharge libidinale permet de répartir l'énergie psychique de telle sorte qu'elle ne risque ni d'aboutir à un surplus, ni de disparaître.	Si cette fonction échoue, l'individu peut craindre d'exploser sous la tension psychique ou au contraire de s'annihiler en réduisant cette tension à zéro.
Inscription des traces sensorielles	Le Moi-peau conserve les marques de l'histoire sensorielle d'un individu tout comme sa peau en conserve les cicatrices physiques.	Là encore les échecs de cette fonction peuvent avoir des conséquences opposées : craindre l'effacement des traces ou au contraire qu'elles ne soient indélébiles (eczémas, stigmates...)

1 D'après l'expression de Donald Winnicott, pédiatre et psychanalyste anglais (1896-1971)

III. RÉEL vs VIRTUEL

A. Avatars

J'ai adopté dans ce travail pour le terme avatar la définition simple de « personnage virtuel représentant un utilisateur réel ». Mais il n'est pas inopportun de rappeler d'où vient ce mot : du sanskrit *avatāra*, descente sur la terre d'une divinité. Rémi Sussan dans un article¹ datant de 2007 décrit ainsi cet aspect fondamental de la mythologie hindoue :

« Les “avatars” sont les incarnations successives du Dieu Vishnou dans notre monde terrestre ; chaque fois que le Cosmos est menacé, Vishnou intervient en s'incarnant dans une personnalité particulière, dont les héros Krishna et Rama sont les exemples les plus célèbres. »

On peut voir dans le caractère divin des avatars un reflet de l'aspiration humaine à l'immortalité, la perfection, la puissance. Un psychanalyste y verrait sans doute un élément phallique, une trace de narcissisme, ou une révérence archaïque à l'égard de la toute-puissance parentale...

Le texte de M. Sussan donne plusieurs pistes sur la façon dont les avatars numériques « influencent subtilement » le comportement des internautes :

« On découvre par exemple que les préjugés concernant les hommes et les femmes tendent à se perpétuer dans les mondes virtuels. Dans le cadre d'une transaction économique, un avatar féminin obtiendra un bénéfice inférieur d'environ dix pour cent par rapport à son équivalent masculin (et ceci indépendamment, bien sûr, du sexe de la personne réelle qui l'anime). Créez un avatar attrayant, et vous aurez plus de facilité à aller vers les autres habitants du monde virtuel. Grandissez votre avatar, et vous aurez une confiance accrue en vous même. Si votre avatar est trop petit, vous aurez tendance à vous faire “arnaquer”, à accepter des propositions qui vous sont désavantageuses. »

La beauté, la taille d'un avatar encourageraient donc les comportements d'approche et de négociation, et selon certains auteurs², le fait de rapprocher l'apparence de son avatar de la sienne propre amplifierait la « conscience de soi » et stimulerait le processus de dévoilement à autrui. A l'inverse, animer un avatar perçu par son utilisateur comme très éloigné de lui irait de pair avec une conscience de soi moindre, ce qui entraînerait une moins bonne communication interpersonnelle. La relation entre un internaute et son avatar est donc double : le premier bâtit le second à son goût sinon « à son image », mais le second peut influencer à son tour la personnalité du premier.

1 <http://www.internetactu.net/2007/11/06/demain-les-mondes-virtuels-911-repenser-ou-modifier-les-avatars/>

2 A. Vasalou, A.N. Joinson / *Computers in Human Behavior* 25 (2009) 511-512 : « *Self-awareness is a state of increased focus directed inwards to the self. Increased self-awareness enables individuals to easily retrieve their personal standards, beliefs, opinions and emotional states. In the context of online communication, it has been shown that high self-awareness increases self-disclosure, which in turn contributes to higher rates of interpersonal communication. (...) By contrast, avatars that were perceived by their owners to be less self-representative lowered self-awareness.* »

Trad. : « La conscience de soi est un état de concentration accrue dirigé à l'intérieur de soi. L'intensification de la conscience de soi permet à l'individu de retrouver aisément ses critères personnels, ses croyances, opinions et états émotionnels. Dans le contexte de la communication en ligne, il a été démontré qu'une conscience de soi élevée accroît le dévoilement de soi, ce qui à son tour contribue à des niveaux de communication interpersonnelle plus élevés. (...) A l'inverse, les avatars perçus par leurs propriétaires comme moins représentatifs d'eux-mêmes ont fait baisser leur conscience de soi. »

Cet « effet Protée », du nom de la divinité grecque (dotée du pouvoir de se métamorphoser), est étudié depuis plusieurs années par des équipes de chercheurs. C'est le cas au sein du Virtual Human Interaction Laboratory¹ de l'université de Stanford, ainsi qu'au Palo Alto Research Center. Les travaux de Nick Yee² notamment, sont très instructifs. Dans l'introduction de son mémoire de philosophie soutenu en 2007, voici ce qu'il dit de la mise en scène de soi par des moyens numériques :

« In today's world, digital media provides people with many ways to represent themselves. From 3D avatars (i.e., digital representations of the self) in online games to voice messages on our cell phones, not only are there a wide variety of self-representations available, but many of these digital self-representations are also easily alterable. For example, the gender or height of our video game avatars can be changed with the press of a button, and models on fashion magazines are routinely air-brushed and "enhanced" in Photoshop. Of course, neither the practice of creating representations of the self nor the act of transforming these representations is a novel or unique affordance of digital media. Statues and photography are examples of nondigital means of self-representation, and make-up is an example of a physical transformation of the self. What digital media does provide, however, is the ability to provide precise yet dramatic transformations with an ease (and reversibility) that was never possible before. »³

Il souligne que rien n'est nouveau dans la façon dont une personne peut se mettre en scène via les outils numériques, par rapport aux usages traditionnels, mais que les caractéristiques de ces outils permettent une souplesse et une efficacité inusitées. L'important est notamment la facilité de retour en arrière et de modification accordée aux internautes souhaitant faire évoluer leurs avatars. Ailleurs on peut trouver des approches concordantes concernant les attributs du numérique face au monde réel ; la sociologue Danah Boyd⁴ répond ainsi à la journaliste de Wire Tap Magazine qui l'interroge sur les différences entre les deux univers :

*« There are four functions that are sort of the key architecture of online publics and key structures of mediated environments that are generally not part of the offline world. And those are **persistence, searchability, replicability, and invisible audiences.** »⁵*

Pour en revenir à l'article de Rémi Soussan, il cite en contrepoint d'autres travaux de chercheurs⁶ portant sur la partie immergée de l'iceberg communicationnel humain, à savoir les signaux non-verbaux, les expressions faciales. Ces derniers seraient difficilement modélisables et transposables dans l'univers des avatars et des *embodied agents*^{*}, mais le monde du marketing y voit de tels enjeux que les difficultés en questions sont levées rapidement.

1 <http://vhil.stanford.edu/>

2 http://www.nickyee.com/pubs/Dissertation_Nick_Yee.pdf

3 Trad. : « Dans le monde d'aujourd'hui, les médias numériques offrent aux gens de nombreux moyens de se représenter. Des avatars en 3D (i.e. : représentations numériques du soi) de jeux vidéos aux messages vocaux sur nos portables, il n'y a pas seulement une grande variété de représentations de soi disponibles, mais nombre de ces représentations de soi numériques sont aussi facilement modifiables. Par exemple, le sexe ou la taille de nos avatars de jeux vidéos peuvent être modifiés en appuyant sur un bouton, et les modèles de magazines de mode sont quotidiennement retouchés dans Photoshop. Bien-sûr, ni la pratique de créer des représentations de soi, ni l'acte de transformer ces représentations ne constituent un privilège nouveau des seuls médias numériques. Les statues ou la photographie sont des exemples de moyens non-numériques de se représenter, et le maquillage est un exemple de transformation physique du soi. Ce que les médias numériques apportent, cependant, est la capacité de proposer des transformations précises et néanmoins spectaculaires avec une aisance (et une réversibilité) qui n'ont jamais été possibles auparavant. »

4 Kate Sheppard, "Networked", in *Wiretap*, January 11, 2007 <http://www.wiretapmag.org/activism/42930/>

5 Trad. : « Il y a quatre fonctions qui sont en quelque sorte l'architecture-clé des publics en ligne et la structure-clé des environnements médiatisés, et qui ne font généralement pas partie du monde hors-ligne. Et ce sont la persistance, le fait de pouvoir être recherché, reproduit, et les audiences invisibles. »

L'« **audience invisible** » en question est le public impossible à évaluer auquel s'expose tout internaute publiant des éléments sur le net.

6 Groupe Sociable Media (Media Lab, Massachusetts Institute of Technology : <http://www.media.mit.edu/>) Notamment les travaux de Judith Donath.

Un article récent et extrêmement révélateur dévoile les techniques utilisées pour déceler le profil des gens derrière leur avatar : il est paru en 2010 dans la revue québécoise *Psychology and Marketing*¹ (cela ne s'invente pas). J.-F. Bélisle et H.O. Bodur, les auteurs, y expliquent comment à leur sens on peut se servir des connaissances en psychologie pour manipuler le consommateur se cachant derrière tout internaute.

Voici le résumé de leur travail :

Abstract :

The presence of consumers and companies in the virtual worlds has increased in recent years. It is predicted that 80% of active Internet consumers and Fortune 500 companies will have an avatar or presence in a virtual community, including social networks, by the end of 2011 (eMarketer, 2007). The increase in the number of consumers with avatars emphasizes the need for a better understanding of who these consumers behind the avatars really are in order to convert these individuals to online and real-world customers. The objective of this paper is to investigate how avatars reflect the personality of their creators (targets) in virtual worlds. Using the Brunswik Lens Model as the theoretical framework, an investigation of real consumers in the virtual world *Second Life* reveals that perceivers who view targets' avatar use particular thin-slices of observations such as avatar cues (e.g., attractiveness, gender, hairstyle) to form accurate personality impressions about targets. The findings support the premise that real-life companies that intend to expand to virtual worlds can use member avatars as a proxy for member personality and lifestyles. As a future research direction, avatars and other consumer-generated media could be used as the basis for targeting and segmentation of online consumers.²

© 2010 Wiley Periodicals, Inc.

On peut y voir cyniquement la confirmation de notre hypothèse de base : oui, les avatars révèlent quelque chose de nous-mêmes, oui, ils sont susceptibles de nous influencer en retour, puisque le marché s'en mêle ! Mais le marketing ne pourra peut-être pas répondre à la question suivante : est-ce que l'internaute a tendance à s'identifier à son avatar, ou au contraire l'intègre-t-il à sa personnalité ?

Serge Tisseron³ a étudié précisément ce qu'il appelle une symbiose :

« Mon avatar est dépendant de moi pour le choix de ses vêtements, de son apparence, du décor dont il s'entoure. Mais je suis, quant à moi, dépendant de lui pour mettre en scène mes fantasmes à travers la rencontre d'autres avatars. » Or, « les rôles dévolus à un avatar sont pratiquement infinis. Il peut incarner un fragment de soi, un personnage qu'on a connu, admiré ou redouté, voire quelqu'un qu'on a imaginé à partir de récits entendus. » Encore une fois, on voit là que le monde virtuel peut servir à l'internaute de scène où convoquer les personnages de son théâtre intérieur, les vivants et les morts, les légendes familiales, les non-dits ou les figures idéalisées... Tout est possible : inverser les générations, se voir sous un autre sexe, rejouer ses difficultés relationnelles ou ses abandons. A ce titre, il peut être également un bon moyen de « représenter des craintes secrètes, si effrayantes que les nommer est impossible, mais auxquelles la mise en scène par avatars interposés donne un début de figuration. »

1 *Psychology and Marketing*, Volume 27, Issue 8, pages 741–820.

2 « La présence de consommateurs et de sociétés dans le monde virtuel a augmenté ces dernières années. Il est prévu que 80 % des consommateurs actifs sur Internet et les 500 sociétés américaines les plus riches recensées par le magazine *Fortune* vont avoir un avatar ou une présence dans la communauté virtuelle, en incluant les réseaux sociaux, d'ici la fin 2011. Cet accroissement amplifie le besoin d'une meilleure compréhension des consommateurs qui se cachent derrière leurs avatars, pour pouvoir convertir ces individus en consommateurs en ligne aussi bien que dans la vraie vie. L'objectif de cet article est de comprendre comment les avatars reflètent la personnalité de leurs créateurs (les cibles) dans le monde virtuel. En utilisant le modèle de la lentille de Brunswik comme cadre théorique, une enquête sur des consommateurs réels dans le monde virtuel de *Second Life* a révélé que l'on peut utiliser certaines particularités très fines des avatars (par exemple : la beauté, le sexe, la coupe de cheveux) comme des signaux pour se former une impression précise de la personnalité des cibles. Ce qui a été trouvé tendrait à confirmer que les sociétés réelles qui souhaitent se développer dans les mondes virtuels pourraient se servir des avatars comme approche de la personnalité et du style de vie de leurs membres. Comme piste de recherche pour l'avenir, les avatars et autres médias générant de la consommation pourraient être utilisés comme base d'un ciblage et d'une segmentation des consommateurs en ligne. »

3 S. Tisseron, « L'avatar, voie royale de la thérapie, entre espace potentiel et déni », *Adolescence* 2009/3, Tome 27, p. 721-731.

Dans le jeu, adolescents et adultes peuvent trouver l'occasion de « faire vivre des aspects d'eux-mêmes restés peu valorisés dans leur vie réelle », ou revenir par procuration sur des erreurs passées, des impasses, des regrets.

B. Jeux d'apparences

D'autres études en sciences de la communication analysent finement la question de l'apparence des avatars. Je me suis appuyée notamment sur un article intitulé : *Choose your « buddy icon » carefully : The influence of avatar androgyny, anthropomorphism and credibility in online interactions*¹. Les auteurs établissent que les internautes ont couramment plusieurs avatars, qu'ils choisissent d'utiliser comme ils sélectionneraient un vêtement pour telle ou telle occasion *in real life**. Certains en ont un de prédilection, d'autres en changent fréquemment en fonction du contexte ou de leur humeur. En ligne comme hors-ligne, une personne adaptera ses différentes facettes aux buts qu'elle poursuit, eux-mêmes choisis selon les situations rencontrées.

Les internautes, en dépit des évidentes différences apportées par le média numérique, tentent de cerner les avatars d'autrui d'une façon analogue à ce qu'ils feraient en rencontrant un personnage réel : évaluer son comportement, estimer s'il convient d'être amical ou sur ses gardes, tenter de deviner ses motivations pour pouvoir dans une certaine mesure prévoir la suite des événements. Certains jeux vidéos laissent évidemment très peu de doutes sur les intentions guerrières des protagonistes, mais ce n'est pas toujours si évident de décrypter l'attitude d'autrui, d'autant qu'il manque encore dans ces univers tous les éléments correspondant à la communication non-verbale évoquée plus haut.

D'après cet article en tous cas, les préjugés correspondant à la confrontation implicite de l'apparence des avatars rencontrés avec des modèles intégrés au cours de l'éducation et de la vie sociale restent apparemment vivaces dans un contexte virtuel. Les résultats de l'étude de K. L. Nowak et C. Rauh suggèrent qu'un avatar clairement identifié comme appartenant à un genre, qu'il soit masculin ou féminin, éveillera moins de défiance qu'un avatar plutôt androgyne. Cela tendrait à démontrer que tout virtuel soit-il, le monde des jeux vidéos reste imprégné des réserves habituelles de l'être humain face à « l'inquiétante étrangeté »².

Un autre article publié en 2010 dans la même revue³ dévoile l'élément suivant concernant les stéréotypes véhiculés par l'apparence : les avatars féminins étaient spontanément crédités de plus de compétence en matière amoureuse et relationnelle, alors que leurs homologues masculins étaient considérés comme meilleurs en informatique et technologie par un échantillon d'utilisateurs lambda. L'apparence joue donc tout autant *on line* que *off line*, préjugés compris... Et en matière de préjugés, j'inclus ici aussi bien ceux qui portent sur autrui que ceux qui correspondent à l'image « intériorisée » de ce que l'on devrait être, au yeux de qui, ce que l'on s'autorise à être, dans quel contexte, etc.

La position générale des auteurs auxquels je me suis référée, qu'ils appartiennent au champ des sciences de la communication ou à celui de la psychanalyse, est de considérer les humains comme des acteurs en constante représentation, utilisant la contenance, l'apparence et les manières comme un moyen de se mettre en scène. Les seconds ont évidemment plus tendance à observer et prendre en compte les manifestations de l'inconscient survenant à l'improviste, mais les premiers font eux aussi référence à l'irruption de l'incontrôlé dans cette mise en scène.

1 K. L. Nowak, C. Rauh / *Computers in Human Behavior* 24 (2008) 1473-1493.

2 Concept freudien décrivant le malaise né d'une rupture dans la rationalité rassurante de la vie quotidienne.

3 A.M. Von der Pütten et al. / *Computers in Human Behavior* 26 (2010) 1641-1650.

Un article⁴ de Asimina Vasalou (School of Information Management, University of Bath) prend ainsi pour exemple *in real life** le cas d'un orateur qui cherche à donner une apparence de calme et d'assurance, mais qui ne parvient pas à maîtriser certains signaux d'anxiété : battements de pieds, sueur, souffle court etc. Dans l'univers virtuel, l'inconscient se révèle sans doute différemment, en tous cas pas dans les manifestations physiques, mais rien n'empêche un avatar de faire un lapsus significatif ! Une chose semble acquise : les usagers d'internet, libérés par leur sentiment d'anonymat, expriment généralement avec plus de facilité des facettes d'eux-mêmes qu'ils assument moins bien en cas de communication face à face.

L'avatar cependant présente d'autres caractéristiques importantes, soulignées dans cet article : il permet de contrôler son expressivité et facilite l'ambiguïté et le mensonge, justement parce que l'internaute peut choisir ou non de faire apparaître une réaction en ligne.

*« Moreover, online, there is an indefinite time window between the act of identity construction and the actual display of front which offers the user time to reflect on the precise qualities he/she wants to emit. These qualities put together can contribute to self-presentation that is exceptionally strategic and tailored to convey precise messages. »*⁵

Le même auteur, dans une autre publication⁶, explique qu'au cours de son étude, elle a pu observer chez les participants une négociation entre la volonté de présenter des attributs personnels stables, correspondant à leur personnalité hors-ligne, et la mise en avant de caractéristiques plus utiles dans le contexte du jeu en ligne. Le résultat de cette négociation intérieure fut souvent une résistance marquée au contexte. Même s'il ne convient pas d'en faire une généralité, on voit bien par là que le lien qui unit un internaute à son avatar (ou un avatar à la personne qui l'anime, selon le point de vue adopté) est bien plus complexe que l'on ne pourrait le supposer a priori.

J'aimerais enfin, au terme de cette première partie théorique, citer un ouvrage⁷ de Slavoj Zizek, philosophe et psychanalyste slovène, pour son analyse de ce que j'appelle le « double masque » du joueur :

« Prenez l'exemple de l'individu timide et impuissant qui, en jouant à un jeu interactif, dans le cyberspace, adopte l'identité virtuelle d'un meurtrier sadique et d'un séducteur irrésistible ; on ne peut pas se contenter d'affirmer que cette identité est juste un supplément imaginaire, une échappatoire temporaire à son impuissance réelle. L'idée est plutôt que, sachant que ce jeu interactif est « juste un jeu », il peut « montrer son vrai visage », faire des choses qu'il n'aurait jamais osées dans les interactions de la vie réelle : sous l'apparence d'une fiction, c'est la vérité de ce qu'il est qui s'exprime. »

Slavoj Zizek a la conviction que l'on ne peut pas s'approcher de la vérité d'un individu sans passer par la fiction, puisque de toutes façons le sujet est déjà derrière son masque social et relationnel, la réalité est *déjà* une fiction. Et ce qui est étouffé sous le masque des conventions dans le réel pourrait se déployer plus librement sous celui du jeu, qui assumant sa déconnexion avec la "vraie" vie, permettrait une plus grande liberté d'expression.

4 « Avatars in social media : balancing accuracy, playfulness and embodied messages », by A. Vasalou et al. / *International journal of human-Computers Studies* 66 (2008) 801-811

5 Trad. : « De plus, en ligne, il y a un décalage indéfini entre l'acte de construction de son identité et sa publication effective devant autrui, ce qui offre à l'utilisateur le temps de réfléchir aux qualités précises qu'il/elle veut émettre. Ces qualités rassemblées peuvent contribuer à une représentation de soi éminemment stratégique et adaptée pour véhiculer des messages précis. »

6 « Me, myself and I : The role of interactional context on self-representation », by A. Vasalou, A.N. Joinson / *Computers in Human Behavior* 25 (2009) 510-520.

7 Slavoj Zizek, *Lacrimae rerum*, Editions Amsterdam, Paris, 2005.

MÉTHODOLOGIE



I. L'ENQUÊTE

A. Le questionnaire en ligne

Pour lancer ce travail de recherche, j'ai commencé par lire un certain nombre de travaux académiques portant sur les jeux vidéos. Les ressources de l'Université de la Méditerranée mises à la disposition de ses étudiants ont été précieuses, notamment la documentation en ligne et les bouquets de revues électroniques. En choisissant quelques mots clés (« jeux vidéos », « blogs », « pseudonymes » ou « avatars »), j'ai pu accéder dans les rubriques qui m'intéressaient aux contenus scientifiques très riches de Cairn ou Persée. Par la suite, j'ai réalisé que l'équivalent anglophone de ces mots clés m'ouvrait la porte des travaux publiés en anglais... ce qui a démultiplié mes pistes de recherche.

J'ai limité de préférence le champ de mon investigation aux articles de psychologie, psychanalyse et sciences de l'information et de la communication. Cependant je me suis inspirée des travaux de certains chercheurs en sociologie pour m'aider à construire une méthodologie. Rapidement, j'ai constaté que la plupart des études s'appuient sur des éléments statistiques récoltés via des enquêtes ou l'analyse de forums, et j'ai donc décidé d'utiliser l'outil « Google Documents » pour mettre au point un questionnaire.

En quelques clics, il est désormais possible de réaliser un formulaire très élaboré et joliment mis en forme, en choisissant entre plusieurs types de questions (à choix multiple, en grille, en échelle, avec ou sans espace de réponse ouverte, etc.) Le logiciel permet d'envoyer ce formulaire par e-mail, ou de l'insérer dans une page web, rassemble les réponses et affiche les résultats statistiques sous forme de « camemberts » ou de schémas, en calculant les pourcentages.

Rédiger les questions de façon à ce que les réponses soient exploitables, que le contenu soit pertinent et en adéquation avec mon sujet n'a pas été chose facile. J'ai fait appel à M. Jean Rochette, psychanalyste, pour encadrer mes propositions, et suis revenue à maintes reprises sur mon questionnaire afin de le modifier, changer une formulation par-ci, les modalités de réponse par-là, ou l'ordre des questions.

N'ayant jamais joué moi-même aux jeux vidéos en ligne, j'ai également demandé conseil aux personnes de mon entourage qui pratiquent ce loisir. Mon frère m'a été en particulier d'un grand secours, car s'il ne joue plus autant, il a une longue expérience de ces jeux et est encore présent sur les forums et dans sa « guild ». Il m'a fait bénéficier de son réseau, et lorsque mon questionnaire a été suffisamment travaillé pour que je me risque à le publier, j'ai « posté » le lien¹ aux endroits stratégiques qu'il avait pu m'indiquer.

1 <https://spreadsheets.google.com/viewform?hl=fr&formkey=dEtqQ0lCT0lRbTBDZl8wS2w1WGpyX1E6MQ#gid=0>

Voici l'apparence de la page sur laquelle les joueurs arrivaient :



J'ai hésité à faire figurer l'intégralité du questionnaire en annexe, mais il m'a semblé plus judicieux de le mettre dans le corps du présent texte pour que le lecteur puisse se faire une idée directe de ma démarche.

Questionnaire avatars

Bonjour, je m'appelle Gaëlle Cloarec, je suis étudiante en Master Nouveau journalisme et Communication à l'EJCM et je voudrais vous soumettre un questionnaire dans le cadre de mon mémoire de fin d'année. Les questions portent sur les avatars, au sens de «personnage virtuel représentant un utilisateur réel». Vous pouvez formuler des réponses brèves ou longues ; elles seront prises en compte de manière anonyme. Mais je vous demande d'être le plus sincère possible... Merci d'avance !

Question 1 : Jouez-vous à au moins un jeu en réseau impliquant la création d'un avatar? Si vous répondez « plus maintenant », vous pouvez néanmoins poursuivre le questionnaire en vous basant sur vos pratiques antérieures.

- Oui
- Non
- Plus maintenant

Question 2 : Quels sont vos jeux de prédilection ?

- MMORPG (World of Warcraft, DDO...)
- Jeux gratuits en ligne (Travian, Royaumes Renaissants...)
- Jeux de simulation (Second life, Sims, Habbo...)
- Autre :

Question 3 : Quel âge avez-vous ? (juste le nombre, par exemple : 17, ou ... 102)

Question 4 : Quel âge donnez-vous à votre avatar ? (si vous ne le connaissez pas précisément, estimez-le approximativement)

Question 5 : Quel est votre sexe, et quel est celui de votre avatar ?

	Masculin	Féminin
Vous		
Votre avatar		

Question 6 : Pouvez-vous me donner une estimation du temps passé à jouer ?

- Moins de 5 h par semaine
- Entre 5 et 10 h par semaine
- Entre 10 h et 20 h par semaine
- Entre 20 h et 30 h par semaine
- Plus de 30 h par semaine

Question 7 : Depuis combien de temps jouez-vous avec cet avatar ? (Si vous en avez plusieurs, choisissez le plus important)

- Moins d'un mois
- Moins d'un an
- Entre un an et trois ans
- Entre trois et cinq ans
- Autre :

Question 8 : Le moment de création de votre avatar est-il important?

- Oui
- Moyennement
- Non

Question 9 : Pourquoi ?

Question 10 : Dans quelle mesure l'avez-vous caractérisé ? (dans le sens de : le personnaliser, lui attribuer des caractéristiques)

Peu 1 2 3 4 Beaucoup

Question 11 : Avez-vous privilégié : (vous pouvez cocher plusieurs cases)

- Son apparence
- Ses compétences
- Son histoire personnelle
- Autre :

Question 12 : Comment avez-vous choisi le nom de votre avatar ?

Question 13 : Avez-vous dépensé de l'argent pour caractériser votre avatar ?

1 2 3 4 5 6

Pas du tout Beaucoup

Question 14 : Est-ce que votre avatar vous fait penser à quelqu'un ? Un proche, un membre de votre famille, ou quelqu'un d'important pour vous par exemple ?

Question 15 : Est-ce que votre avatar vous ressemble ?

	Pas du tout	Un peu	Beaucoup
Physiquement			
Moralement			

Question 16 : Est-ce que vous aimeriez lui ressembler ?

- Non
- Par certains côtés seulement
- Oui

Question 17 : Pourquoi ?

Question 18 : Avez-vous d'autres avatars dans le même jeu, et si oui, qu'est-ce qui vous a conduit à en avoir plusieurs ?

Question 19 : Dans cette hypothèse, avez-vous un favori, et pourquoi ?

Question 20 : Avez-vous d'autres avatars dans d'autres jeux ou contextes virtuels ?

- Autres jeux
- Forums
- Réseaux sociaux
- Blogs
- Autre :

Question 21 : Leur avez-vous donné des caractéristiques comparables (nom, profil...) ?

Pas du tout 1 2 3 4 5 Le plus possible

Question 22 : Est-ce qu'il vous arrive d'incarner d'autres personnages, mais hors ligne ?

- Non
- Jeux de rôles
- Semi-réels
- Théâtre
- Autre :

Question 23 : Lorsque vous faites évoluer votre avatar, quel est votre point de vue préféré? (en fonction des possibilités techniques de votre jeu)

- en vision subjective (first person : avec ses yeux)
- détaché de lui (third person : avec la possibilité de le voir «de l'extérieur»)

Question 24 : Pourquoi ?

Question 25 : Dans votre façon de jouer, que privilégiez-vous ?

- les sensations extrêmes (ex : le stress) et les réponses motrices rapides
- les interactions narratives (role play)
- la stratégie (lorsqu'il faut réfléchir avant d'agir)
- les interactions sociales (discussions entre joueurs)

Question 26 : Est-ce que l'interaction avec d'autres avatars vous stimule au même titre qu'une relation dans la vie réelle pourrait le faire ?

- Ça n'a rien à voir
- C'est comparable
- C'est moins bien
- C'est mieux

Question 27 : Est-ce que votre avatar est important pour vous ?

- Non
- Moyennement
- Oui

Question 28 : Est-ce que votre avatar a de plus en plus d'importance pour vous ?

- Non
- Son importance est fluctuante
- Oui

Question 29 : Vous arrive-t-il de mettre délibérément votre avatar dans une situation difficile ou conflictuelle ?

1 2 3 4 5 6

Jamais

Le plus souvent possible

Question 30 : Pourquoi ?

J'avais également en tête de rencontrer quelques personnes volontaires pour mener un entretien plus poussé avec elles dans une deuxième phase de mon étude. Une dernière demande apparaissait donc en fin de questionnaire, avec mon adresse e-mail pour permettre aux joueurs intéressés de me contacter :

Et enfin : Est-ce que vous seriez prêt(e) à me rencontrer «in real life» pour me donner l'occasion d'approfondir ce questionnaire avec vous ?

J'ai laissé cette question en ligne jusqu'à ce que suffisamment de monde se soit manifesté. Au moment où je l'ai retirée, 177 personnes m'avaient répondu, et 66 se déclaraient prêtes à une rencontre *in real life** (ce qui n'a pas été le cas, bien évidemment, une dizaine de joueurs seulement m'ont réellement contactée par mail).

Les jeux en ligne étant extrêmement nombreux, j'ai choisi de me concentrer sur les MMORPG*, comme Word of Warcraft, Lord of the Rings Online, Everquest, et l'univers virtuel de Second Life. Ce sont les plus connus, réunissant un grand nombre de participants, et donnant à leurs joueurs la possibilité de caractériser très finement leurs avatars. Je me suis inscrite en janvier 2011 sur quelques forums parmi les plus importants de ces univers. Ainsi :

<http://www.millenium.org/>

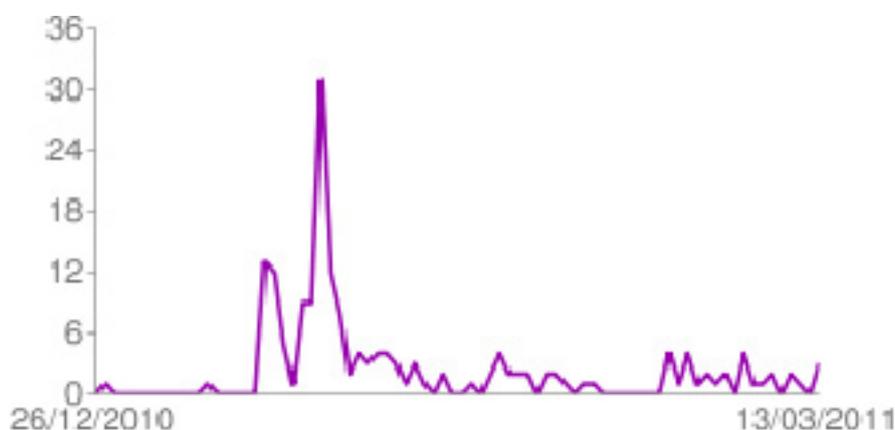
<http://forums.jeuxonline.info/>

<http://secondlifeforum.fr/forum/index.php>

Les réactions ont été bien au delà de mes espérances : de nombreuses personnes ont réagi avec enthousiasme, et une seule expérience de « troll* » est venue assombrir mon enquête. Apparemment mon initiative n'est pas isolée, les populations de joueurs sont régulièrement sollicitées par des questionnaires à dimension plus ou moins « psychologique », portant principalement sur le caractère addictif des jeux vidéos. Aussi ceux qui ont pris connaissance de ma démarche et de ses motifs ont-ils été heureusement surpris de voir qu'il ne s'y dissimulait pas d'intention stigmatisante.

Le résultat est impressionnant : à ce jour (le 21/03/2011), 181 personnes m'ont répondu. Un tel échantillon apporte sinon une réelle représentativité aux chiffres obtenus, du moins une certaine assise.

Nombre de réponses quotidiennes :



Le seul bémol à apporter est lié à une spécificité de mon questionnaire. Pour en tirer le maximum d'informations utiles, j'ai souvent privilégié les réponses « libres », en mettant à la disposition des internautes un « paragraphe » de texte plutôt qu'une simple case à cocher. Evidemment Google Documents ne peut pas traiter ce type de contenus, que j'ai donc récupérés sous la forme d'une feuille de calcul. Le volume de données était tel que j'ai dû imprimer plus de deux cent pages recto-verso avant de pouvoir étudier ces éléments.

Ma méthode a ensuite consisté à analyser les réponses obtenues à mon questionnaire en les situant dans le cadre théorique de référence, les sciences de la communication et de l'information et la psychanalyse. J'ai procédé par de constants allers-retours entre les différents auteurs dont le travail pouvait éclairer ma réflexion et les résultats concrets de mon questionnaire.

Si je peux reprendre à mon actif les réserves émises par A. Vasalou dans l'article¹ cité en première partie : « The method used in this study may have prevented some participants from verbalising particular, perhaps more embarrassing self-representation strategies »², je tiens à dire que les personnes qui ont pris la peine de répondre à ces quarante questions se sont pour la plupart montrées extrêmement coopératives, n'hésitant pas à détailler leurs propos, à prendre de leur temps pour me faire des suggestions, et solliciter leur réseau de façon à rassembler davantage de participants.

L'anonymat garanti par le questionnaire a sans doute encouragé une certaine franchise, toujours est-il que les réponses apportées m'ont souvent touchée par leur profondeur et leur humanité. Les joueurs se sont montrés très généreux à mon égard, ce qui n'a pas manqué de me surprendre étant donné que je « débarquais » dans leur univers sans en connaître les clés et sans avoir jamais pratiqué le jeu en ligne.



1 « Avatars in social media : balancing accuracy, playfulness and embodied messages », by A. Vasalou et al. / *International journal of human-Computers Studies* 66 (2008) 801-811.

2 Trad. : « La méthode utilisée pour cette étude a pu rendre d'aucuns participants réticents à formuler certaines stratégies de représentation de soi, notamment les plus embarrassantes. »

B. La phase d'approfondissement

Mon intention initiale était, comme je l'ai mentionné plus haut, de rencontrer *in real life** deux ou trois personnes qui se seraient portées volontaires suite à la parution de mon questionnaire en ligne. Cela ne s'est au final pas passé comme je l'avais envisagé, pour des raisons de logistique. Si une petite dizaine de personnes se sont en effet manifestées, elles étaient toutes domiciliées trop loin de Marseille pour que je puisse me rendre chez elles afin de les interroger dans le temps qui m'était imparti pour finaliser ce mémoire. Evidemment, les jeux en ligne – même si je n'avais ciblé que les réseaux francophones – rassemblent des joueurs d'origine géographique très variée, et j'ai ainsi été contactée par des personnes vivant en Belgique ou en Angleterre ! J'ai donc fini par recourir aux e-mails et aux « messages privés » sur les forums, qui me semblaient le meilleur moyen de communiquer avec les joueurs tout en gardant une trace de nos échanges.

Sur les huit personnes qui m'avaient proposé leur aide pour la suite de mon enquête, cinq¹ ont accepté de répondre à mon message, formulé comme suit :

Comme convenu je reviens vers toi au sujet de mon étude sur les avatars, pour savoir si tu es toujours d'accord pour répondre à des questions un peu plus poussées. Le but est cette fois de répondre le plus complètement possible, c'est un exercice d'auto-analyse qui demande un peu de temps et de la lucidité, donc si tu ne souhaites pas participer finalement, je comprendrai. Mais si c'est ok, prends bien le temps de lire chaque question et de répondre le plus sincèrement possible. Certaines vont peut-être te sembler redondantes par rapport au questionnaire, mais il y a entre elles des nuances qui sont significatives pour moi. Même les réponses en apparence « hors-sujet » m'intéressent, dans la mesure où elles te semblent importantes. Et j'apprécierais des réponses les plus détaillées possible.

Voici la liste :

Question 1 : Vous sentez-vous soutenu par votre communauté de joueurs ?

Question 2 : Est-ce que jouer vous permet de maintenir à l'écart certains sentiments, une forme d'ennui, par exemple, ou d'angoisse, de colère, d'insatisfaction... ?

Question 3 : Est-ce que le fait d'avoir donné des caractéristiques et de faire évoluer votre avatar à votre manière joue un rôle dans votre sentiment d'être un individu unique ?

Question 4 : Est-ce que vous avez la sensation d'appartenir à un groupe (sentiment d'appartenance) lorsque vous jouez ?

Question 5 : Sentez-vous votre corps lorsque vous jouez ? Quelles sensations corporelles éprouvez-vous au fur et à mesure du jeu (fatigue, excitation, stimulation cérébrale...) ?

Question 6 : Le fait de jouer à un MMORPG vous donne-t-il l'impression de partager une expérience « sensorielle » virtuelle avec les autres joueurs ? (au sens de « partager les mêmes sens, comme nous partageons les sens de la vue, de l'ouïe etc.. avec autrui *in real life**).

Question 7 : Pouvez-vous analyser ce que le fait d'animer un avatar puissant, ou hors norme humaine produit sur vous ?

Question 8 : Est-ce qu'il vous arrive de complimenter ou d'encourager d'autres joueurs, au cours du jeu ou

1 Quatre personnes de sexe masculin, dont un mineur, et une de sexe féminin. Je fais figurer leurs réponses dans le présent mémoire en modifiant leur nom et celui de leur avatar.

dans les forums, ou d'être complimenté ou encouragé par eux ?

Question 9 : Est-ce que votre avatar est marqué par son histoire :

- physiquement ?
- moralement ?

Question 10 : Et vous ? Vous sentez-vous évoluer avec lui ? Dans quelle mesure ?

Question 11 : En fonction de votre état d'esprit ou de votre humeur du jour, choisissez-vous de jouer (ou pas), et / ou de faire évoluer de telle ou telle manière votre avatar ?

Si cette méthode ne présentait pas la souplesse qu'aurait permis un entretien oral en face à face, les cinq participants ont néanmoins joué pleinement le jeu, et n'ont pas hésité à me demander des précisions lorsque les questions ne leur semblaient pas assez claires. L'un d'entre eux, que j'appellerai ici « Paz », m'a même proposé de créer un sujet de discussion sur le forum où il intervient, pour m'aider dans mon enquête. Malheureusement cette initiative nous aurait entraînés trop loin, et je n'aurais disposé ni du temps ni des outils pour analyser toutes les données qui n'auraient probablement pas manqué d'en découler.

Par ailleurs, j'ai eu accès au travail d'Edwige Lelièvre, étudiante en doctorat Esthétique, Sciences et Technologies des Arts à l'Université Paris 8. Dans le cadre de sa thèse, elle a mis en ligne un sondage équivalent au mien en décembre 2009. Ce sondage était destiné à connaître « le MMORPG idéal¹ » dans l'esprit des joueurs. Je n'ai eu connaissance de son étude que bien après avoir obtenu les réponses à mon propre questionnaire, mais c'est plutôt un atout dans le sens où elle permet d'éclairer mes propres recherches sans les avoir influencées. J'ai donc utilisé fréquemment ses résultats lorsque je suis entrée en phase d'analyse et de synthèse.



1 <http://www.armaghia.fr/sondage/analyseSondageMMORPGideal.pdf>

II. L'ANALYSE

Je m'appuie ici sur les réponses apportées à mon questionnaire en ligne, ainsi que sur les précisions apportées par les cinq volontaires que j'appellerai Jérémie, Paz, Nathalie, François et Francis. Les citations sont restituées dans leur orthographe initiale.

A. Remarques d'ordre général

De l'importance des noms :

Motif récurrent dans les réponses apportées à mon questionnaire : le nom est pour la plupart des joueurs un élément important de la caractérisation de leur avatar. Certains passent plusieurs jours à le chercher et font appel à des souvenirs très personnels, d'autres à des héros d'enfance, des personnages favoris ou idéalisés. L'un des participants à mon étude s'interroge avant tout sur « l'impact que ce nom aurait sur (s)es compagnons et adversaires. » Un autre a simplement inversé les lettres de son prénom, et une joueuse a utilisé l'anagramme des prénoms de ses enfants.

Il arrive que les joueurs utilisent le nom de leur avatar *in real life** : « Celui-ci deviendra avec les années votre nom par lequel vos amis vous appellent et vous reconnaissent ». C'est probablement le cas des personnes qui ont grandi dans l'univers des jeux vidéo, avec un cercle social lui aussi impliqué dans cette pratique.

Il est à noter qu'une petite proportion des joueurs déclare avoir fait appel à des sites spécialisés qui proposent des listes de noms, ou à un générateur de noms automatiques, de sorte que leur démarche n'est en rien « personnalisée ».

Questions de sexe :

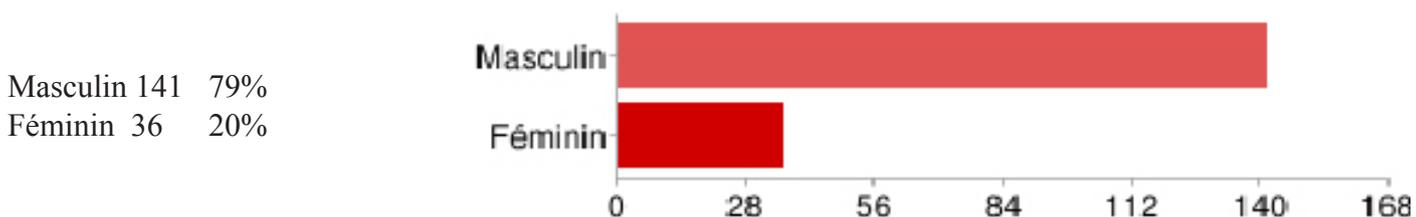
Il est intéressant de se pencher sur le genre, puisqu'il constitue l'un des choix majeurs de caractérisation d'un avatar.

Dans un article¹ portant sur ce sujet, extrait du dossier fort complet de Jeuxonline intitulé « Personnalité de l'avatar : du roleplay au psychodrame », on peut lire que globalement, les MMORPG ne font pas de différence entre les genres au niveau des capacités de jeu. « Un avatar « mâle » aura toujours exactement les mêmes capacités qu'un avatar « femelle » à niveau équivalent. Par principe, un avatar mâle n'est ni plus fort, ni plus intelligent qu'un avatar femelle. »

L'auteur remarque conjointement que : « Traditionnellement et indépendamment du sexe du joueur contrôlant le personnage, on compte entre 20% et 40% d'avatars féminins dans les principaux MMORPG (de 20% dans EverQuest à environ 40% pour Anarchy Online). »

Dans mon propre questionnaire, la proportion est sensiblement équivalente :

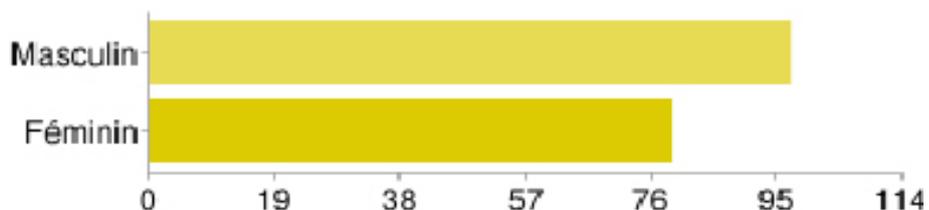
Question 5 : Quel est votre sexe, et quel est celui de votre avatar ? - Vous



1 http://www.jeuxonline.info/article/mmog_avatar103

Question 5 : Quel est votre sexe, et quel est celui de votre avatar ? - Votre avatar

Masculin 97 54%
Féminin 79 44%



Il y a donc apparemment près d'un tiers des joueurs masculins qui choisissent d'incarner une femme, et l'on peut se demander pourquoi, mais aussi pour quelle raison il n'y a pas plus de femmes qui choisissent d'incarner un homme.

Comme le fait remarquer l'un des sondés : « Ce n'est pas parce que je joue une femme que ça me plairait d'en être une. » Cependant, on peut émettre l'hypothèse qu'adopter l'autre genre dans un monde virtuel est une bonne façon de mettre en scène son côté féminin, sans s'exposer au jugement d'autrui.

Pour conclure sur ce point, je ne résiste pas au plaisir de citer un autre joueur répondant à ma question « Est-ce que vous aimeriez ressembler à votre avatar ? » d'une manière qui n'est pas sans évoquer le fameux final du film *Certains l'aiment chaud*¹ : « Oui : Il est parfait (et c'est une femme !) »

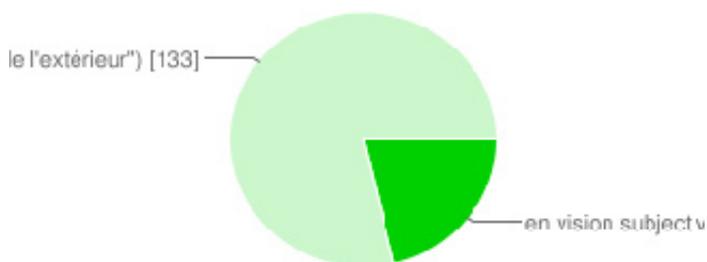
First person* vs Third person*

Serge Tisseron, dans un article² de 2009, évoque une possibilité technique offerte dans certains jeux en ligne : « Dans tous ses déplacements, mon avatar me permet de voir le monde « avec ses yeux » - en vision subjective – ou bien de le voir détaché de moi, exactement de la même manière que dans un rêve. Soit je l'habite, soit je le regarde vivre (...) et il devient la matérialisation de mon compagnon imaginaire. »

Extraordinaire fonctionnalité, qui permet au joueur de se projeter son propre cinéma, en caméra subjective ou non ! Les réponses apportées à mon questionnaire donnent la proportion suivante :

Question 23 : Lorsque vous faites évoluer votre avatar, quel est votre point de vue préféré ?

- en vision subjective
(*first person** : avec ses yeux) 36 20%
- détaché de lui
(*third person** : avec la possibilité de le voir « de l'extérieur ») 133 75%



1 « Daphné en ôtant sa perruque : "You don't understand, Osgood, I'm a man !".
Osgood : "Well. Nobody's perfect !"

Trad. : - Vous ne comprenez pas Osgood, mais je suis un homme !
- Eh bien.. personne n'est parfait ! »

2 S. Tisseron, « L'avatar, voie royale de la thérapie, entre espace potentiel et déni », *Adolescence* 2009/3, Tome 27, p. 721-731.

Cependant, dans la mesure où tous les jeux n'apportent pas la possibilité d'animer son avatar en *first person*, la validité de ce résultat n'est qu'indicative. Ce qui est plus significatif, par contre, est l'analyse des réponses apportées à la question suivante, « Pourquoi ? » volontairement « ouverte », de façon à ce qu'ils puissent détailler la raison pour laquelle ils ont fait ce choix.

L'un des joueurs m'a répondu que le mode *first person* « est une manière de se glisser dans la peau¹ d'un personnage de façon plus aisée », un autre qu'il « lui donne toujours mal au cœur et envie de vomir ». Un des participants dit préférer l'option *third person* « parce qu'il faut mettre de la distance entre notre personnage et nous, sinon un jour, on ne sait plus où se situe la limite du réel et du virtuel ». C'est aussi un moyen de « voir comment les autres me voient... », ce que l'on a rarement l'occasion de faire *in real life**, sauf à se filmer, et alors ce n'est pas une pratique « en temps réel ». Mais la plupart de ceux qui choisissent cette option le font parce que « cela permet de voir beaucoup plus d'informations d'un coup et permet une réactivité plus grande ». Réactivité précieuse dans un univers de combat, même si ce mode est « moins immersif » qu'en vision subjective.

Jeux de miroirs :

Miroir, mon cher miroir, dis-moi... qui est le plus beau, de mon avatar ou de moi ?

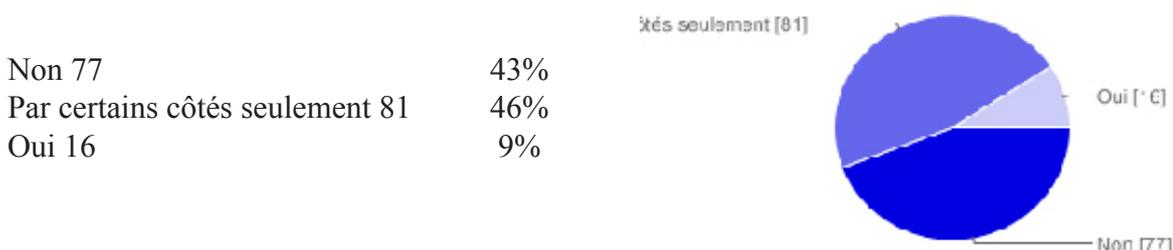
Question 15 : Est-ce que votre avatar vous ressemble ? - Physiquement



Question 15 : Est-ce que votre avatar vous ressemble ? - Moralement



Question 16 : Est-ce que vous aimeriez lui ressembler ?



¹ C'est moi qui souligne...

D'après ces statistiques, on constate qu'assez peu de joueurs aimeraient ressembler à leur avatar, même s'il arrive à certains d'entre eux de jalouser ses capacités. Jérémie déclare ainsi : « Je l'envie un peu pour certaines choses. Au risque de passer pour un cinglé, mon personnage étant un magicien, j'aimerais pouvoir maîtriser certaines choses, malheureusement inexistantes IRL*. Je finis même par essayer de m'imaginer la maîtrisant... »

A la question ouverte « Pourquoi ? » qui complète cette série sur les ressemblances entre un joueur et son avatar, j'ai obtenu des réponses extrêmement variées. Cela pouvait aller de « Je ne suis pas un combattant ! Mais moi aussi j'aimerais me battre pour un monde meilleur », à « Ce côté sombre que je lui ai donné reflète ma personnalité intérieure », en passant par « Physiquement je la trouve quasi parfaite et je lui ai permis des choses que je ne me serais pas permise (tenue tatouage maquillage coiffure...) ».

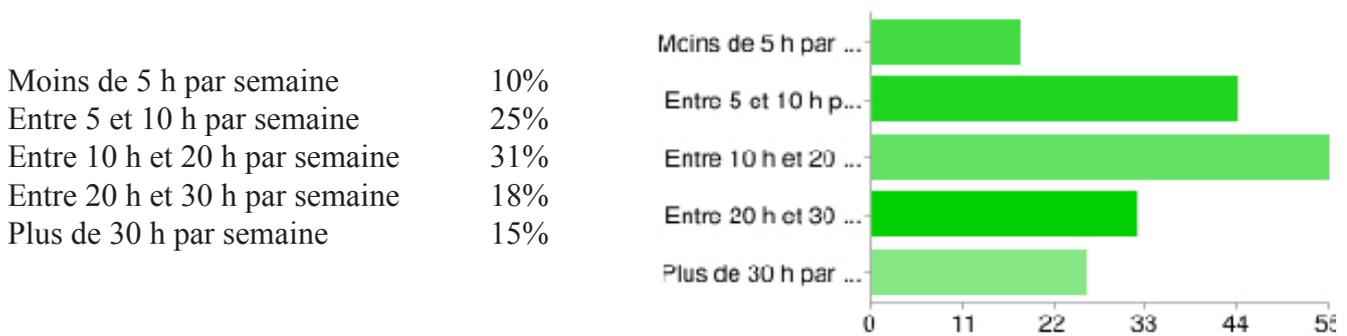
Certains ont précisé la distinction entre l'apparence de leur avatar et son comportement : « Physiquement j'ai tendance à choisir des avatars repoussants et/ou ridicules. Mentalement (dans le cas "rôliste") c'est juste moi mais en version extrême, chose que je ne voudrais pas être réellement ». La "version extrême" revient dans les propos d'un autre, avec la précision suivante « moi-même, débarrassé de mes inhibitions ». Un jeune homme répond qu'il voudrait ressembler à son avatar féminin mais par certains côtés seulement : « Euh... plus mince mais elle est un peu anorexique la pauvre je voudrais pas ressembler à un fil de fer non plus. ». Une jeune joueuse dit : « C'est un moi plus expressif, je me cache derrière elle ».

L'un des avantages du miroir tendu par le personnage virtuel semble être celui-ci : « Tout disparaît derrière l'avatar, personne n'est trop gros trop mince, aucune religion, on se bat tous côte à côte pour quelque chose, de futile mais bon... on est soudé autour d'un truc c'est déjà bien je trouve^^ ».

La notion de perfection revient très souvent dans les propos recueillis, et j'en suis venue à supposer que l'ambition de créer un avatar "parfait" relèverait de l'influence du Moi idéal*. Il est important dans cette optique d'avoir en tête que le Moi se construit au premier chef par identification à un ou des personnages supposés détenir la puissance. C'est le cas dans la première enfance, mais le phénomène identificatoire perdure souvent à l'âge adulte. Certains des témoignages mettent parfaitement cette idée en lumière : « Mon avatar est un mix entre Jesus, Batman, un templier et Bob Marley. »

Historicité :

Annie Birraux¹, psychiatre et psychanalyste, a travaillé sur la consommation de cannabis chez l'adolescent, et son hypothèse est la suivante : la prise de drogue pourrait constituer une tentative d'autothérapie. Selon elle, quelque chose n'a pas fonctionné chez certains jeunes, qui leur permette d'acquérir la capacité d'être seul. Incapables d'assumer leur angoisse, ils recourent à la consommation de cannabis pour émousser leur perception du temps qui passe, de l'absence et du vide. Je ne peux m'empêcher de faire le parallèle avec les jeux vidéos, qui occupent parfois dans d'énormes proportions le temps de leurs usagers. A la question 6 de mon questionnaire « Pouvez-vous me donner une estimation du temps passé à jouer ? », j'ai obtenu les résultats suivants :

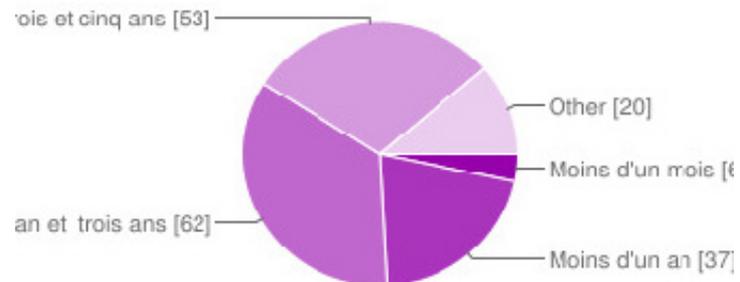


¹ Citée dans *Psychotropes* – Vol. 13 n°1, « La surconsommation de cannabis dans le processus d'individuation de l'adolescent ».

Et en analysant de plus près les réponses des participants, j'ai constaté à quel point il arrive que le jeu remplisse leur existence. Pour certains, il correspond même à la sphère la plus importante : « La partie iceberg que je ne peux montrer dans la vraie vie ».

Bien que cette statistique ne veuille pas dire grand chose, je m'en rends compte à présent, car elle n'est pas très bien formulée, j'ai obtenu les réponses suivantes à la question 7 « Depuis combien de temps jouez-vous avec cet avatar ? » :

Moins d'un mois	6	3%
Moins d'un an	37	21%
Entre un an et trois ans	62	35%
Entre trois et cinq ans	53	30%
Other	20	11%



Cela a au moins le mérite d'indiquer qu'une bonne proportion des joueurs semblent rester fidèles à leur avatar de prédilection sur des périodes assez longues.

L'un d'entre eux a répondu ceci à ma question : « Pensez-vous que votre avatar révèle quelque chose de vous ? » : « Oui certainement, il en dit beaucoup sur ma personnalité, mais pas au niveau physique. Le fait de voir mon avatar ne vous apprendra que très peu de choses, mais le fait de le côtoyer devrait vous en dire long sur ma façon de voir les choses, mon interprétation du bien et du mal, de l'honneur du respect ce genre de choses. Je suppose que ce n'est pas différent avec une personne réelle, pour découvrir un peu sa personnalité il faut la côtoyer quelque temps. »

Même son de cloche chez cet autre joueur : « Bien sûr. L'avatar n'est pas juste l'iconisation d'un individu au hasard. Il est sa représentation dans un univers virtuel, dans lequel chaque interaction passe par cet avatar. Même si certains jeux de rôle peuvent y être associés, des traits de caractère ne peuvent que transparaître, et c'est de plus en plus vrai avec le temps. »

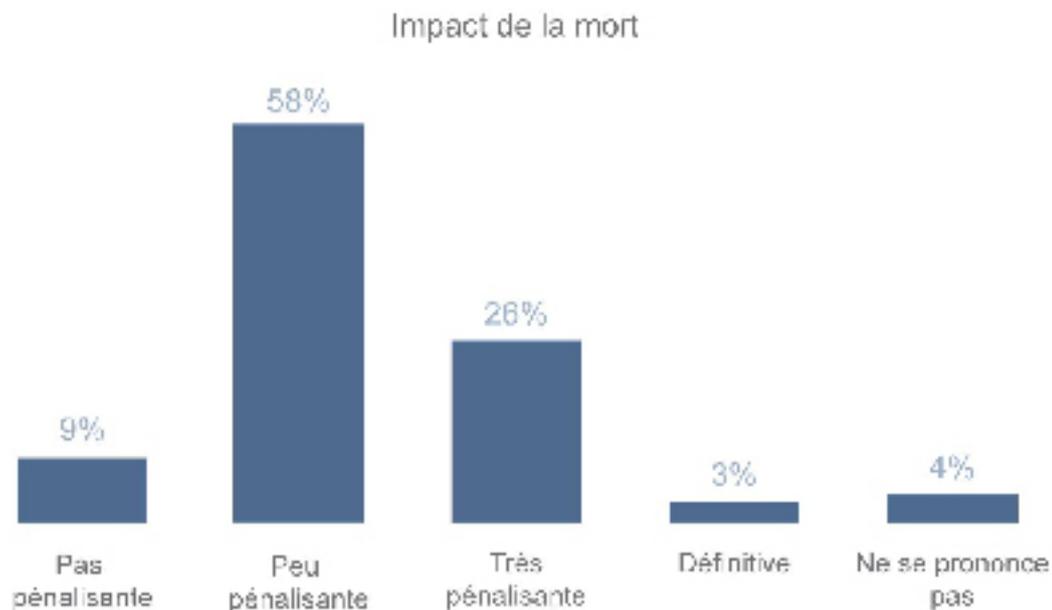
Je n'ai pas dans mon questionnaire posé de question précise concernant le rapport au temps des joueurs et de leurs avatars. Mais j'ai approfondi ce thème avec les personnes qui se sont portées volontaires suite à ma demande d'entretien plus poussé.

Un élément important pour les joueurs semble être le contexte « historique » de leur univers virtuel. Edwige Lelièvre indique que dans son sondage, « sur la question de la richesse et de la complexité de l'histoire de l'univers (lore*), les sondés ont répondu oui à 71 % (...). Cela indique que pour la majorité des joueurs le fait que l'univers ait une histoire fournie a une importance dans l'immersion et le plaisir du jeu. »

D'après mon propre questionnaire, certains consacrent du temps à imaginer l'histoire personnelle de leur avatar, l'endroit où il est né, sa famille, ses goûts : « Même si en réalité le «rôle play» est très limité dans le jeu (voir inexistant), je prends plaisir à imaginer une histoire autour de mon avatar. Donc tout ceci se passe durant sa création. Je peux parfois passer plusieurs heures durant cette phase. C'est un peu comme un jeu dans le jeu. » Un jeune homme de vingt ans déclare même en réponse à ma question « Le moment de création de votre avatar est-il important ? » : « Question de nostalgie. Fêter l'anniversaire de la création de son avatar est quelque chose qui, pour moi, me fait un petit pincement au cœur¹ ».

¹ Je n'ai pas été en mesure de déterminer si cette réponse était ironique ou non, mais il a en tous cas répondu très sérieusement au reste du questionnaire.

Enfin, Edwige Lelièvre s'est interrogée sur un critère que je n'avais pas en tête, la question de la mort des avatars. Selon elle, « dans la plupart des MMORPG les personnages que les joueurs incarnent peuvent mourir. Ce n'est cependant pas définitif, et les personnages peuvent revenir à la vie, moyennement une petite pénalité la plupart du temps. » Elle a demandé aux participants de son questionnaire comment ils préféreraient mourir dans leur jeu idéal : de façon radicale ou plus légère ?



L'un des participants à ma propre étude suggérait d'ailleurs d'ajouter « Une question concernant les avatars mortels (i.e. qui ne ressuscitent pas au check point lorsqu'ils ont perdu tous leurs PV²). Ceux qui ont perdu des avatars de niveau (très) élevé sur Diablo 2 en mode Hardcore par exemple doivent avoir des choses très intéressantes à raconter à ce sujet (même si en général quand on leur pose la question, ils préfèrent souvent aller se cacher dans un coin sombre pour sangloter et manger du chocolat...) »

Cette remarque m'avait fortement intéressée : les avatars que l'on aurait pu – dans un élan de mythologie virtuelle – imaginer immortels, peuvent donc mourir, et leurs joueurs en porter le deuil³ !

Sociabilité :

Un très grand nombre de joueurs évoquent les univers virtuels comme un lieu de sociabilité intense : « C'est l'aspect social qui m'attire, créer des groupes, former des communautés reconnues pour leurs actes dans le jeu et leur influence, relever des défis en groupe. » L'avatar « qui reste le plus c'est celui avec lequel on a réussi à créer le plus de liens avec des gens. On est connu par et pour le personnage en question ».

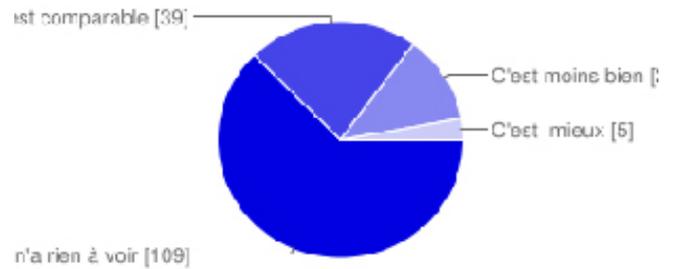
Pourtant, à la question ci-dessous, on note des réponses peu enthousiastes concernant l'intensité des échanges par avatars interposés, si on les compare aux relations *in real life** :

Question 26 : Est-ce que l'interaction avec d'autres avatars vous stimule au même titre qu'une relation dans la vie réelle pourrait le faire ?

2 PV : points de vie.

3 Une autre suggestion allait encore plus loin : « Seriez-vous capable de supprimer du jour au lendemain votre avatar ? »

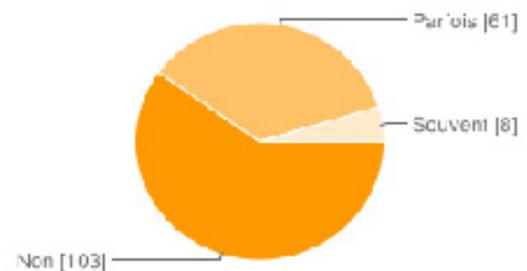
Ca n'a rien à voir	109	61%
C'est comparable	39	22%
C'est moins bien	21	12%
C'est mieux	5	3%



Mais il arrive tout de même à plus d'un tiers des sondés d'éprouver des sentiments pour un avatar sans connaître celui ou celle qui l'anime.

Question 33 : Est-ce qu'il vous arrive d'éprouver des sentiments pour un avatar rencontré dans le jeu sans connaître la personne qu'il représente ?

Non	103	58%
Parfois	61	34%
Souvent	8	4%



Certains joueurs ont créé de nouveaux personnages - au niveau le plus bas donc - pour le simple plaisir d'accompagner des amis qui découvraient le jeu. Et il arrive que la création de plusieurs avatars serve l'expression d'une ambivalence relationnelle, comme le suggère ce témoignage : « J'aime beaucoup varier, et pouvoir incarner un autre personnage quand le premier est occupé à autre chose (comme tout le monde, ils ont leurs indisponibilités, leurs absences...) Ca permet aussi d'instaurer des liens différents avec les avatars des autres, par exemple en étant l'ami de monsieur Y avec son perso A, et son ennemi juré avec le perso B, pour schématiser. » L'amour et la haine peuvent ainsi cohabiter, par la grâce du dédoublement virtuel.

Par ailleurs, le contexte des mondes persistants apparaît comme favorable aux échanges profonds, liés à l'imaginaire, ce qui n'est pas forcément possible dans un environnement social et professionnel « classique ». Deux joueurs ont ainsi partagé leur expérience : « Dans un MMO j'adore découvrir l'histoire d'un lieu, d'une faction, d'un univers... C'est assez comparable au fait de lire un livre, une BD, regarder un film, sauf que ce n'est pas une activité solitaire mais communautaire, ce que je trouve plus enrichissant. On peut parler de ses lectures à ses amis ou sur un forum après, mais ce n'est pas la même chose que de partager une expérience ensemble. » et « Les gens avec qui je fais du RP* via internet depuis un an me « connaissent » mieux que les gens avec qui je travaille depuis trois ans. Ils n'ont pas d'informations concernant ma vie privée, en général, mais ils ont les clés de quelque chose que les collègues, voire certains amis, n'ont pas : le jardin privé de mon imagination, et ça, je pense que c'est énorme. »

Défolement :

J'ai regroupé dans cette rubrique un certain nombre de citations correspondant à ce qu'un psychanalyste appellerait l'expression des pulsions d'agressivité. Il est patent que les joueurs prennent grand plaisir à se défouler en ligne. « La puissance est relative à un plaisir « primate » : écraser son adversaire sous les coups, de sorte qu'il ne s'en relève pas. » dit François, tandis qu'un sondé anonyme explique qu'animer « un personnage guerrier peut révéler une pensée belliqueuse enfouie ».

Paz répond ceci à ma question « Pouvez-vous analyser ce que le fait d'animer un avatar puissant, ou hors norme humaine produit sur vous ? » : « C'est jouissif. C'est comme jouer à Diablo en envoyant valser les monstres par tas complets dans un état de violence extatique. C'est violent, c'est gratuit, c'est jouissif. Ça répond à nos bas instincts de domination ? Un sentiment de vengeance refoulé ? Faudrait appeler m'sieur Freud. »

Un autre écrit de son avatar : « Il est grossier et vulgaire, violent et a un énorme penchant sur la boisson. Un «troll» tiré tout droit de l'univers de la BD «Lanfeust»¹. Il est tout ce que je retiens en moi, dans la vie réelle. » Apparemment la figure du troll est importante dans l'univers des jeux en ligne : elle représente la latitude de faire « des trucs sales et bêtes ».

Un joueur admet passer ses nerfs sur les autres membres de sa guilde : « Je suis parfois « chaud », je réagis parfois avec énervement à certaines situations de combat, mon énervement irl* se ressent parfois dans le jeu dans les reproches que je peux faire aux autres joueurs par rapport à leurs erreurs. Je suis un peu susceptible de nature. »

Le jeu est aussi l'endroit où l'on peut ressentir des émotions très intenses, amplifiées par le fait de les partager en groupe :

« Une rencontre scriptée contre un boss* de donjon sur lequel on est mort (nous même et nos 9 copains) des dizaines de fois ? Quel soulagement et quel cri de victoire lorsqu'on le tue pour la première fois. Dit comme ça, ça peut paraître dérisoire. Objectivement, ça l'est. Mais ça n'enlève rien au sentiment d'accomplissement et à la satisfaction obtenue au moment où on parvient à accomplir l'objectif. » (Paz)

Apprentissage :

Un autre point important semble être la possibilité d'acquérir de l'expérience. Un participant anonyme écrit ainsi : « Après un certain nombre d'années comme moi, on finit par incarner ce personnage. Donc l'assurance dont je l'ai toujours dotée, je l'ai fait mienne, ce qui m'a grandement simplifiée la vie. »

Et François témoigne : « J'ai commencé à jouer il y a environ 4 ans. J'étais sûrement un peu moins mûr que maintenant. Néanmoins, il y a deux ans, je suis brutalement passé du stade qu'on qualifie de « noob » dans le jeu (c-à-d quelqu'un qui joue mal, un peu bête - litt. « nouveau » de « newbie » en anglais) à un stade plus respectable jusqu'à même diriger à l'heure actuelle des équipes de parfois 10-20 personnes. Pourquoi ce changement ? Je pense que le fait que je commence à réfléchir, à élaborer des stratégies, à lire celles des autres joueurs, à faire des calcul (je me rapelle d'une courbe que j'avais faite ...) sur comment optimiser au mieux son personnage... m'ont permis de me sentir plus assuré. De là, j'ai donc commencé à mieux communiquer, notamment à l'oral, et de fil en aiguille et bien, on a reconnu que bien que je sois jeune je savais de quoi je parle ! » Je précise que François est un adolescent de 14 ans. Il a donc grâce aux jeux vidéos la possibilité et responsabilité de gérer des équipes de dix à vingt personnes !

A ma question : « Et vous ? Vous sentez-vous évoluer avec lui ? Dans quelle mesure ? » la réponse de Paz est : « Oui. Ce sont des expériences ludico-virtuelles. Certaines sont plus enrichissantes, certaines plus abrutissantes. Mais ce sont quand même des expériences. Je ne ferai pas de jugement qualitatif par rapport à des expériences IRL* par contre, c'est un autre débat. » Paz estime aussi que « (s)a - relative - connaissance de la langue anglaise est sûrement bien plus due à des jeux vidéos en anglais qu'à (s)on assiduité en cours. »

D'autres joueurs mettent l'accent sur l'écrit, puisque selon les jeux il tient un rôle parfois important : « C'est un moyen (...) de développer son imagination, son talent d'écriture, et même son orthographe (lors de mes débuts, j'avais la mauvaise habitude d'écrire en « sms », il m'a suffi d'une simple réflexion d'un autre joueur

1 Bandes-dessinée d'heroic fantasy, la série des Lanfeust (scénario : Arleston / dessin : Tarquin) est publiée aux éditions Soleil et connaît un énorme succès.

pour que j'écrive de mieux en mieux. » ou « lorsqu'on félicite mon avatar, c'est implicitement moi que l'on félicite. C'est généralement lorsqu'on vient de lire un de mes textes «Rôle Play*» que l'on m'apporte félicitations et critiques constructives. C'est très flatteur (...) si les gens aiment ce que je fais, je répondrai en retour par de nouveaux textes, en tentant de m'améliorer à chaque fois. »

Un sondé déclare mettre délibérément son avatar dans des situations difficiles ou conflictuelles « D'un point de vue gameplay, pour le challenge. J'adore relever des défis techniques, faire des choses que peu de joueurs arrivent à faire. D'un point de vue communauté : oui aussi, la plupart de mes avatars occupaient des postes clés dans les guildes, confréries, groupements de joueurs auxquels j'ai adhéré. Qui dit poste clé dit responsabilité et gestion de conflit ». L'une des composantes du plaisir du jeu apparaît être la sensation de maîtrise : « J'ai pratiqué un sport collectif pendant très longtemps le mmo me procure un même plaisir avec un autre outils que je maîtrise du moins au niveau cérébral. »

On voit par là qu'il y a plus d'une manière de progresser dans les jeux vidéos, et qu'il est possible d'apprendre et d'exercer des qualités tout aussi valables *in real life**. Certains vont même plus loin : « Je joue parce que je peux être confronté à des situations que je ne rencontrerai jamais dans la vraie vie. C'est donc un moyen d'acquérir personnellement de l'expérience que je n'aurais jamais pu avoir IRL* ; c'est un complément de sagesse en quelque sorte... »

Estime de soi :

Nathalie évoque « la peur de perdre ou encore de décevoir (les autres ainsi que soi-même) » très fortement présente lorsque l'on joue à haut niveau. Jérémie dit être « content et fier pour (s)on personnage. Pouvoir promener (s)on avatar et l'exhiber devant d'autres joueurs apportent la fierté. » Un participant anonyme déclare qu'il aimerait ressembler à son avatar « parce qu'il a(vait) la classe ! Moi je préférerais avoir sa classe plutôt qu'avoir la mienne. Moi j'suis un peu just. », un autre a choisi la vision en third person* parce que cela « permet d'avoir une vision extérieure et ainsi de pouvoir s'admirer. »

La découverte du regard que les joueurs ayant répondu à mon questionnaire portent sur eux-mêmes m'a étonnée, souvent amusée, parfois fortement émue. Celui-ci par exemple : « J'aime les personnages insouciantes, trop naïfs, crédules, voire complètement immatures et socialement inaptés (incapacité à se conduire en adultes, difficultés à différencier le bien du mal, ce genre de choses) : des adultes en général, qui ont grandi trop vite. Je trouve ça mignon, bien qu'un peu triste. »

Un joueur estimant animer son avatar entre 20 et 30 h par semaine écrit : « Je prends toujours soin de donner le visage le plus doux possible à celui-ci, l'expression doit être la plus « bienveillante » possible. En clair le faire apparaître dans le jeu comme moi-même je désire apparaître dans la vie réelle : bien dans ma peau. »

Ou cet autre (je regrette de ne pouvoir en citer plus, tant il y en a d'intéressants) : « Je pense qu'on ne joue un personnage que s'il représente une chose que l'on « aimerait » être, ou du moins, qui nous intéresse assez pour qu'on désire l'incarner – sans quoi, on ne le ferait pas, j'imagine -. Ca ne veut absolument pas dire que les personnages incarnés sont tous beaux, forts et exempts de défauts, au contraire, je pense que des expériences et un vécu plutôt négatif ont tendance à attirer, parce qu'ils sont, finalement, souvent plus « excitants » que la vie d'une personne lambda (maternelle → école → collègue → lycée → travail... c'est pas ce qu'on peut considérer comme quelque chose d'épique). »

J'avais envisagé de créer un tableau en deux colonnes pour lister les adjectifs employés par les joueurs lorsqu'ils se décrivent, et lorsqu'ils parlent de leurs avatars, mais le temps m'a manqué. Je pense néanmoins que cela pourrait se révéler très intéressant, pour étudier plus finement les nuances de vocabulaire qui me semblent extrêmement révélatrices.

Il est à noter que le mot « responsabilités » revient souvent dans le questionnaire, soit que les joueurs aspirent

à en exercer au sein du jeu, soit qu'ils souhaitent échapper à celles de la vie hors ligne. Dans le questionnaire d'Edwige Lelièvre, « les sondés ont été questionnés sur la qualité la plus importante pour la communauté de joueurs de leur MMORPG idéal entre : Maturité, Générosité, Hospitalité et Expertise. La maturité est la qualité la plus souvent citée avec 64 % . »

Liberté :

En réponse à ma question « Est-ce que votre avatar vous fait penser à quelqu'un ? », une personne a écrit : « A moi-même, mais en plus libre. »

L'univers des jeux en ligne donne l'impression lorsqu'on lit les témoignages de ses usagers d'être moins soumis au principe de réalité*. A la question : « Vous arrive-t-il de préférer votre existence virtuelle à la réelle ? », on a pu me répondre : « Les mondes persistants sont régis par les mêmes règles sociales que celles que l'on retrouve en société. Mais l'on bénéficie d'une plus grande liberté et de beaucoup moins de contraintes. Ils permettent de se soustraire aux longueurs du quotidien, en vivant des aventures épiques et dynamiques » ou encore « Se mettre en danger dans la vie réelle est plus problématique, on n'a droit qu'à une seule vie, ou chance, contrairement à un jeu, si bien qu'il vaut mieux éviter de prendre des risques inconsidérés et inutiles pour un peu d'adrénaline ou d'auto-satisfaction au mépris des lois, ce que permet de faire le jeu, dans une moindre mesure, certes, mais le permet toutefois ».

La sensation de liberté éprouvée par les joueurs découle du fait que les règles usuelles n'ont plus cours en ligne, les bornes étant déplacées : « Certains peuvent considérer le jeu vidéo comme une libération de l'esprit, à mon sens. D'une part, mettre de côté toutes les petites vexations de leur quotidien leur fait du bien. D'autre part, les joueurs peuvent franchir des limites telles que rouler à toutes vitesses, arnaquer, tuer ou même mourir, sans que cela ait d'incidence sur leur « vie réelle ». Le pied ! » Apparemment, le fait de pouvoir assumer seul les conséquences de ses actes - sans sentir peser les reproches d'un entourage frileux - participe du sentiment d'émancipation.

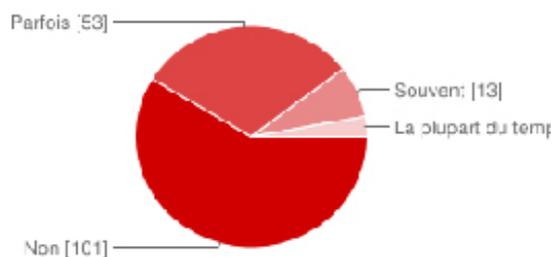
Un des témoignages récoltés mentionne aussi le grand plaisir de pouvoir « donner une apparence différente à chaque fois ». Il s'agit d'une dimension importante de la virtualité² : face à la stabilité de l'anatomie (cf. plus haut : le « destin » dont parlait Freud), on a la possibilité de changer à volonté.

Satisfaction :

Vu le temps consacré par certains joueurs à leur univers en ligne, il apparaissait légitime de leur demander s'il leur arrive de s'y sentir mieux que dans leur existence hors ligne.

Question 35 : Vous arrive-t-il de préférer votre existence virtuelle à la réelle ?

Non 101	57%
Parfois 53	30%
Souvent 13	7%
La plupart du temps 5	3%



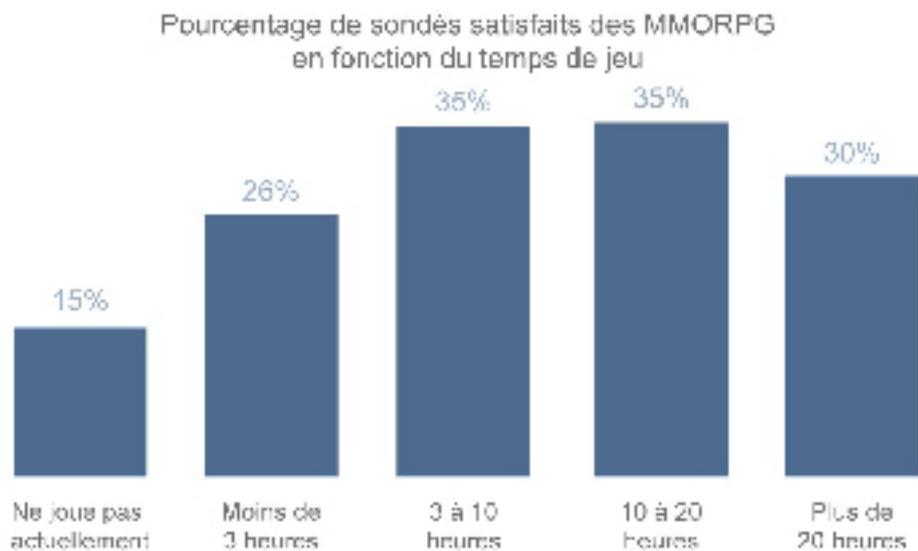
2 « On sait que l'origine étymologique du "virtuel" c'est le latin "virtus", vertu, courage, âme, mot qui vient lui-même de "vir", l'homme. Chez les Latins, l'homme et la vertu ont partie liée. Ce qui est proprement l'essence d'un homme c'est sa "vertu", et la "vertu" est proprement humaine. Dans cette perspective, l'homme apparaît comme un être "virtuel" dans un monde qui ne serait que "réel", c'est-à-dire sans vertu. Le virtuel des Latins est la véritable réalité de l'homme. » Philippe Quéau, « CyberTerre et Noosphère », *Bulletin Interactif du Centre International de Recherches et Études transdisciplinaires* n° 7-8 - Avril 1996

Je me demandais dans quelle mesure les univers virtuels peuvent stimuler les joueurs lorsque j'ai formulé la question suivante et l'ai adressée aux quelques personnes qui ont accepté de m'accompagner un peu plus loin dans la réflexion : « Est-ce que jouer vous permet de maintenir à l'écart certains sentiments, une forme d'ennui, par exemple, ou d'angoisse, de colère, d'insatisfaction ? » Jérémie m'a répondu ainsi : « Oui, pour l'ennui. Je me suis inscrit, premièrement, aux différents jeu pour cette raison. Une soirée trop paisible, et ennuyante peut finir par passer rapidement en jouant aux jeux. Je peux, par exemple, faire évoluer mon personnage ou tout simplement parler avec d'autres joueurs. »

Certaines réponses à ma question « Pourquoi vous arrive-t-il de mettre votre avatar dans une situation difficile ou conflictuelle ? » suggèrent que la satisfaction des joueurs prend parfois des voies déroutantes pour le novice : « Par curiosité, par plaisir de créer des problèmes. » ou « En grand fan de psychologie, j'aime pousser les gens, moi y compris, jusqu'au bout. Je trouve ce genre de situation vraiment intense et c'est souvent dans ce genre de moment que les grands joueurs ressortent le plus. » « Si l'avatar n'est pas mis en difficulté, son histoire n'évolue pas. Il stagne. En le plaçant en position de stress, de défensive, d'attaque, on peut aborder plus aisément les différents traits qui le caractérise et lui donner plus de contenu. A la manière dont une personne réelle peut se mettre inconsciemment en difficultés ou rencontrer des obstacles sur sa route. »

Edwige Lelièvre a quant à elle pensé à demander aux joueurs qu'elle a sondés combien étaient satisfaits des MMORPG auxquels ils participaient, et a croisé les réponses avec le temps consacré au jeu.

Voici les résultats obtenus :



Le projet d'Edwige Lelièvre était d'interroger ultérieurement les joueurs insatisfaits sur leurs raisons de jouer malgré tout. Jérémie a pour sa part une idée sur la question : « Maintenant, certains jeux ne me satisfont plus, j'y passe presque par obligation. Pourquoi ne pas arrêter dans ce cas ? Eh bien, malgré que je puisse m'ennuyer sur le jeu, ou qu'il puisse m'amener à m'énerver, arrêter d'y jouer me procure une sorte de manque. En clair, jouer à un « nouveau » jeu me permet de fuir l'irl (in real life), tant qu'il me permet de m'amuser sans penser au reste. Mais les « anciens » ne tiennent plus rien à l'écart et rajoutent des sentiments néfastes. »

En découvrant son témoignage, je n'ai pu m'empêcher de me demander si la frustration ne ferait pas, en tous cas pour lui, aussi partie du jeu.

Régulation de l'humeur :

Le jeu vidéo revient souvent dans les propos recueillis comme une échappatoire vis à vis de l'âpre réalité, voire une façon de traverser une période de deuil. « A une certaine période, le jeu m'a aussi « servi » de palliatif. Suite à une rupture, le jeu me permettait de ne pas y penser, de me « vider » la tête. » Plusieurs joueurs ont évoqué les soucis d'ordres matériels auxquels les mondes virtuels leur permettaient d'échapper, le temps du jeu : le chômage, les impôts.

A la question citée plus haut : « Vous arrive-t-il de mettre délibérément votre avatar dans une situation difficile ou conflictuelle ? », un joueur m'a répondu : « Souvent, lorsque je suis stressé, en colère ou même lorsque je m'ennuie, mon avatar se retrouve en conflit direct avec une personne, des fois totalement prise au hasard. J'en ressort généralement de bonne humeur, revigoré par ces discussions houleuses avec d'autres joueurs ».

Il est amusant de constater que les stratégies de régulation de l'humeur peuvent aller dans un sens ou dans l'autre, selon les personnalités. Jérémie déclare ainsi : « En temps qu'administrateur, si je suis énervé ou fatigué, j'évite de passer trop longtemps. Je passe régler les problèmes les plus urgents et je repars. Si je reste, je suis sûr à 99,8 qu'un joueur finira par me prendre la tête et ça finira en gueulante des deux côtés. Donc plutôt que de bannir un joueur un jour pour rien, ou de prendre une mauvaise décision parce que je n'avais pas les idées claires, je préfère attendre que ça passe hors du jeu. » Alors qu'un autre joueur fait l'inverse : « Si IRL je me fais larguer/j'ai une dispute/un échec/... et que dans le jeu tout va bien, j'ai envie de m'y retrouver le temps de me calmer avant de retourner dans la réalité pour régler le problème si possible... »

B. Les huit fonctions du Moi-peau*

Maintenance :

Si l'on reprend le travail mené par Emmanuel Nicaise et Alex Lefevre sur les blogs d'adolescents (*op. cit.*), on constate que pour illustrer la fonction de maintenance ils évoquent la structure des blogs comme une « colonne vertébrale », ainsi que le soutien de la communauté. Rapportée au contexte du jeu en ligne, leur analyse peut s'appliquer aux messages dans les forums qui s'étoffent au fil des mois et « s'entassent, les uns au dessus des autres, comme autant de vertèbres carrées ». Mais elle peut également s'appliquer au phénomène des Guildes*, qui rassemblent énormément de joueurs, et jouent un grand rôle dans la cohésion des mondes virtuels.

La réputation qu'ont les communautés de joueurs d'être solidaires est à nuancer, car en fonction de l'expérience personnelle de chacun, le discours sur ce point n'est pas unanime. Ainsi, Nicolas considère la communauté MMO comme « très individualiste », hormis dans le cadre des « familles virtuelles, légions ou guildes selon le jeu, qui regroupent des joueurs ». Il estime que « la plupart des joueurs d'une guilde « méprisent » les autres » et que le comportement d'un joueur sera donc différent selon qu'il se trouve au sein de sa guilde ou en dehors. D'ailleurs, « la plupart des guildes ont réagi et imposent dans leur chartre le respect avec les « hors-guilde » ou « pick up » pour utiliser le jargon MMO-esque. Cela pour éviter de « ternir le blason » et autre désagréments. »

Pour Nathalie, au contraire, qui préfère pourtant jouer en solo, l'entraide notamment sur les forums est incontestable : « Les personnes sont sympathiques, t'aideront facilement, etc. » Et pour François, « Le «gg» (Good Game, bien joué en anglais) est peut-être le mot le plus prononcé par les joueurs. », ce qui peut être considéré comme une fonction d'encouragement de l'individu par le groupe.

Nous l'avons vu en première partie du présent mémoire : les sciences sociales s'accordent sur le fait qu'un être humain se construit à la fois par voie d'identification et sentiment d'appartenance à une communauté, et en se

dissociant (en tant qu'individu ou en tant que membre d'un groupe) des « autres », les « étrangers ». Ce double phénomène se reproduit manifestement dans les mondes persistants, et sert aussi la fonction d'individuation du soi, comme on le verra plus loin.

Paz évoque aussi une catégorie de personnes qui ne participent pas de façon active à la vie sociale en ligne, mais observent les autres membres et « lisent énormément » leurs commentaires sur les forums : les « lurkers » (de l'anglais to lurk : se cacher, rester tapis, rôder). On peut imaginer que ces personnes bénéficient malgré tout de l'existence de la communauté, d'une manière qui leur est propre, puisqu'ils y reviennent constamment.

Contenance :

Dans les forums, il est primordial d'évoquer le rôle des modérateurs, qui font un peu office de... Surmoi* ! Les pulsions des joueurs peuvent s'exprimer, mais elles sont contenues par ces personnes qui sont là pour limiter les débordements. La réponse de Paz ci-dessous montre bien que l'environnement virtuel fait place - avec probablement plus de souplesse que le monde réel – aux pulsions scatologiques par exemple.

Paz : « Les personnes exprimant leur réelle opinion, avec plus de liberté que si les personnes étaient réellement en face. Plus d'histoire de timidité, de vouloir échapper au conflits, d'intérêts, etc. Les débats y sont du coup souvent plus intéressants, plus 'vivants'. Une personne sur ces forums va exprimer, souvent pendant des années, ses opinions réelles sur un tas de sujet extrêmement variés, allant de débat politique très sérieux, aux croyances religieuses, en passant sur le plaisir qu'on peut ressentir en faisant caca (no joke :p). Les autres participants réguliers du forum finissent par connaître cette personne, des fois mieux qu'ils connaîtraient des personnes qu'ils croisent tous les jours. Que cette relation soit tempérée par l'admiration, le mépris, l'amusement, etc, peu importe. Dès lors on ne peut plus parler de relation que l'on entretient avec son avatar, puisque ce dernier est devenu partie intégrante de soit, ou l'inverse. »

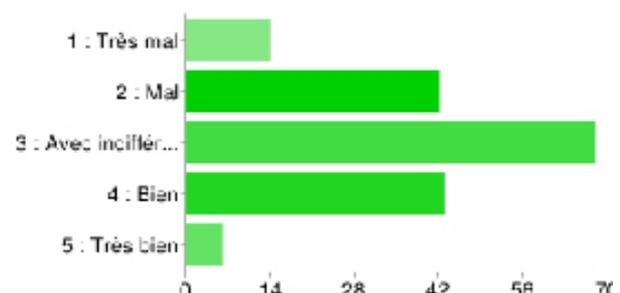
La liberté, c'est aussi éventuellement celle de se mettre en colère... Un participant à mon questionnaire le souligne : « Ca peut être difficile de se taire avec la facilité du virtuel (que des mots, que des avatars, que du virtuel...) » D'où l'importance de la fonction de contenance, tenue par les modérateurs mais aussi par la communauté des joueurs en elle-même, qui s'auto-régule d'une certaine manière : « surtout la guilde dans laquelle je joue, nous favorisons le côté social du jeu en faisant en sorte que tous les membres comprennent qu'il y a quelqu'un derrière les pixels d'un personnage. »

Pare-excitation :

D'après les statistiques obtenues, il apparaît que recevoir des commentaires négatifs est moins difficile par avatar interposé que de visu, pour une part des sondés du moins. Mais ce constat est à nuancer, comme cette réponse en témoigne : « Compte tenu que l'avatar n'est rien sans moi, oui. Fatalement, quand on critique ou complimente un avatar, on ne le fait pas envers les pixels qu'on voit à l'écran mais envers la personne qui en est à l'origine. Du coup, on retransmet forcément aux¹ travers de notre avatar une partie de ce que l'on est. »

Question 31 : Comment prenez-vous les critiques d'autrui lorsqu'elles sont adressées : - A vous ?

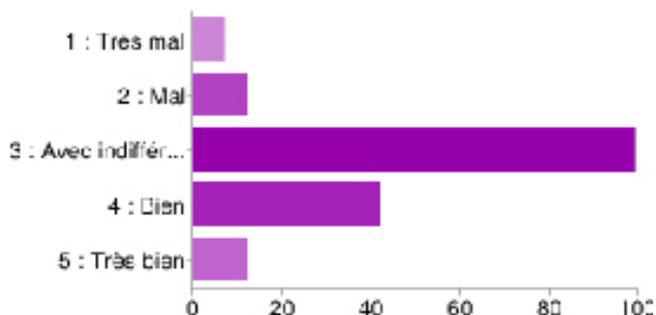
1 : Très mal	14	8%
2 : Mal	42	24%
3 : Avec indifférence	68	38%
4 : Bien	43	24%
5 : Très bien	6	3%



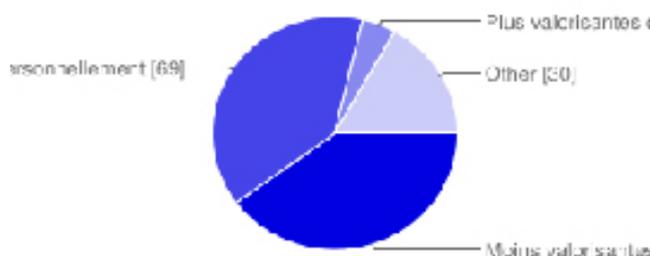
1 (sic)

Question 31 : Comment prenez-vous les critiques d'autrui lorsqu'elles sont adressées : - A votre avatar ?

1 : Très mal	7	4%
2 : Mal	12	7%
3 : Avec indifférence	99	56%
4 : Bien	42	24%
5 : Très bien	12	7%



Question 32 : Comment percevez-vous les louanges adressées à votre avatar ?



Moins valorisantes que lorsqu'elles vous sont adressées personnellement	71	40%
Aussi valorisantes que lorsqu'elles vous sont adressées personnellement	69	39%
Plus valorisantes que lorsqu'elles vous sont adressées personnellement	8	4%
Other	30	17%

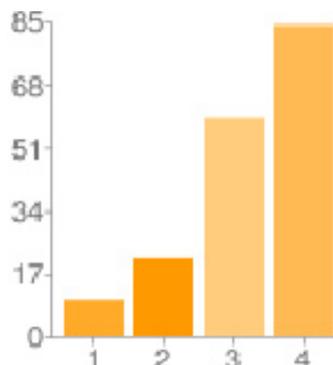
Un élément est apparu de façon récurrente dans les réponses apportées à mon questionnaire : pour certains joueurs, l'avatar tient un rôle de paravent. Une internaute dit ainsi : « Internet permet d'exister sans enveloppe physique et pour moi, en tant que femme, ce fût une révélation. Que l'on soit moche ou bien foutue, c'est une solution radicale pour échapper aux regards. »

Individuation du Soi :

De toute évidence, il est extrêmement important pour la majorité des internautes de marquer sa singularité. Chez les joueurs en ligne, cela peut se traduire par le processus de personnalisation de leur avatar.

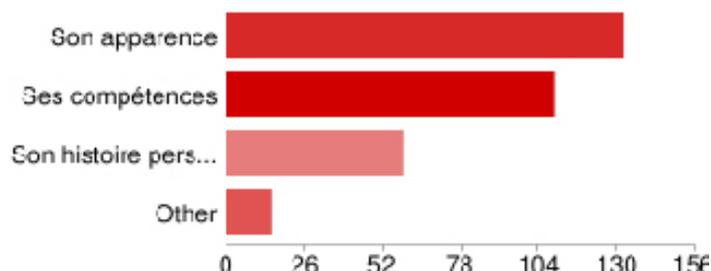
Question 10 : Dans quelle mesure l'avez-vous caractérisé ?

1 - Peu	10	6%
2	21	12%
3	59	33%
4 - Beaucoup	84	47%



Question 11 : Avez-vous privilégié :

Son apparence	132	76%
Ses compétences	109	63%
Son histoire personnelle	59	34%
Other	15	9%



(Les utilisateurs avaient la possibilité de cocher plusieurs cases, donc la somme des pourcentages peut être supérieure à 100 %.)

On voit que l'apparence arrive largement en tête, alors que les compétences de l'avatar conditionnent une grande part de l'exercice du jeu vidéo.

Certains relèvent que selon les jeux on peut difficilement actualiser l'apparence des personnages : « On peut avoir un avatar créé des années auparavant et qui ne correspond plus à ce que l'on est... mais de plus en plus de studios propose des « make-overs » (contre rémunération). Je pense que cela a du succès, car un avatar qui ne « fitte » pas, c'est comme un vêtement/masque qui ne nous va pas : on est pas à l'aise, ou à tout le moins, on n'apprécie pas l'image que cela donne de nous. » L'inconfort lié à un avatar mal ajusté revient souvent dans les propos que j'ai recueilli. Un joueur dit par exemple : « J'ai joué très longtemps un personnage donné par un ami et il y avait toujours quelque chose qui manquait. »

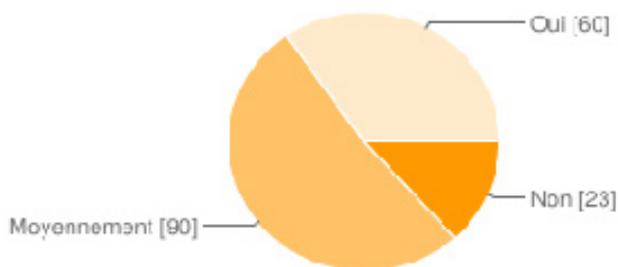
Ceux qui ont créé plusieurs avatars l'ont fait pour plusieurs raisons, qu'il pourrait être intéressant de quantifier de manière plus précise que ne le permettait mon questionnaire avec ses questions « ouvertes » : « Avez-vous plusieurs avatars dans le même jeu, et si oui, qu'est-ce qui vous a conduit à en avoir plusieurs ? » et « Dans cette hypothèse, avez-vous un favori, et pourquoi ? » D'une manière générale, les joueurs mettent en avant la curiosité (savoir comment les autres classes de personnages expérimentent le jeu, par exemple), ou des nécessités d'ordre technique et stratégique (on peut avoir besoin des compétences d'un magicien alors qu'on anime la plupart du temps un guerrier).

Les réponses à la deuxième question sont très majoritairement de ce type : « On parle de personnage principal et de « rerolls » ... personnellement je préfère mon personnage principal, celui que j'ai créé en premier, avec lequel j'ai joué le plus, j'ai eu le plus d'histoires/aventures et aussi celui dont le nom est utilisé pour me parler par certains amis que je me suis fait via le jeu. » J'estime que cela va dans le sens d'une forte identification des joueurs à leur personnage virtuel, puisqu'ils ont du mal à « investir » (comme on l'entend en termes d'économie psychanalytique) plusieurs avatars. D'autre part cette identification a l'air de s'amplifier avec le temps et les épreuves traversées « ensemble » : « Mon personnage principale est celui dans lequel j'ai investi du temps à la création et aussi du temps de jeu. Quand on passe des milliers d'heures sur un personnage, pour le faire évoluer, on a pas forcément envie de passer le même temps sur un autre. Aussi on s'y attache quelque part. » écrit un joueur. Et un autre conclut : « J'aimerais pas me le faire emprunter ».

Cependant j'ai également reçu des réponses de ce type, même si elles sont minoritaires : « Mon envie d'avoir plusieurs personnages est liée au fait qu'un personnage a, pour moi, son histoire, son origine, son caractère et qu'on ne peut pas changer ces différents éléments comme bon nous semble. Il vaut mieux créer plusieurs personnages que d'avoir un seul perso à la limite de la schizophrénie.^^ »

A la question : « Est-ce que votre avatar est important pour vous ? », seuls 13 % ont répondu « non ».

Non 23	13%
Moyennement 90	51%
Oui 60	34%



Et en réponse à ma question subsidiaire « Quelle (bonne) question ai-je oublié de poser ? », un participant a mentionné celle-ci : « Voyez-vous votre avatar comme une partie de vous, ou comme un « jouet » étranger ? »

Intersensorialité :

Je voudrais citer ici un article¹ figurant dans le dossier *La notion d'avatar dans les MMORPG* du site JeuxOnline, et intitulé *L'avatar comme reflet de la personnalité*. L'auteur, Uther, écrivait ceci en août 2005 :

« Appliquée aux mondes artificiels et très théoriquement, la distinction entre la réalité et le monde virtuel ne semble plus être pertinente puisque seule compte la **perception** de l'environnement par l'utilisateur. Si le joueur perçoit un monde tangible, que son esprit peut comprendre et appréhender, le monde imaginaire acquiert la même légitimité que le monde réel. »

A l'appui de cette théorie il invoque Philippe Quéau, ancien directeur de la division de l'information et de l'informatique de l'Unesco :

« L'immersion dans les images de synthèse est assurée par une **interactivité sensitive**, une hybridation du corps et de l'image prenant tout son sens avec la notion de « réalité virtuelle » (ou comment une personne physique peut être émotionnellement plongée dans un univers numérique, par la simulation d'une sensation de présence). Selon Philippe Quéau, « *la sensation de présence dans la réalité virtuelle est comparable au processus de prise de conscience, par l'homme, de sa propre existence dans le monde réel* », faisant de l'existence dans un monde virtuel, une réalité pour celui qui la vit. »

Cette « interactivité sensitive », j'ai voulu savoir si les joueurs en ligne pouvaient l'expérimenter, si elle pouvait constituer le terrain virtuel d'une intersensorialité au sens de Didier Anzieu. Malheureusement, j'ai dû mal formuler mes questions, et les participants n'ont pas bien compris où je voulais en venir. Cependant les quelques éléments rassemblés m'ont conduit à penser que les caractéristiques techniques des jeux, notamment celles qui permettent d'être en mode first person* ou en third person* sont ici déterminantes. La réponse de Jérémie à ma question : « Le fait de jouer à un MMORPG vous donne-t-il l'impression de partager une expérience « sensorielle » virtuelle avec les autres joueurs ? (au sens de partager les mêmes sens, comme nous partageons les sens de la vue, de l'ouïe etc.. avec autrui *in real life**) » est éloquent sur ce point :

« Non pas du tout. Je pense que c'est parce que nous jouons nos personnages à la 3ème personne. Nous n'avons pas la même vue qu'eux, nous les voyons au centre de nos écrans. Sur certains jeux, la première personne est possible, mais je n'ai tout de même aucune impression de partage car je sais que, même si je me mets à la première personne, les autres joueurs n'en feront pas forcément autant. Je pense que pour pouvoir éprouver cela, il faudrait un jeu où nous sommes obligés de jouer à la première personne ... mais ça ne concerne que la vue et un peu l'ouïe. »

1 http://www.jeuxonline.info/article/mmog_avatar104

Cependant le fait de pouvoir créer plusieurs avatars peut apparemment correspondre à une approche de cette fonction d'intersensorialité. J'ai ainsi obtenu cette réponse à la question « Avez-vous d'autres avatars dans le même jeu, et si oui, qu'est-ce qui vous a conduit à en avoir plusieurs ? » : « Oui, la raison est simple, la curiosité, et l'envie de savoir ce à quoi mes compagnons faisaient face durant les parties, comment fonctionnait leur classe, quelles sensations ils pouvaient éprouver, tout ça dans le but de pouvoir partager encore plus lorsque nous jouions ensemble avec nos personnages principaux. »

Un joueur a aussi évoqué l'amplification des sensations en groupe : « C'est un moment que l'on peut partager avec d'autres et qui nous procure des sensations de jeux plus évoluées que dans un jeu solo. »

Soutien de l'excitation sexuelle :

Un certain nombre de joueurs disent avoir créé des personnages sexy pour pouvoir prendre plaisir à les regarder évoluer. Ainsi, un participant écrit : « S'il faut que je mate un cul toute la journée je préfère autant que ce soit celui d'une elfette. » Un autre qui décrit son avatar comme suit : « gay, roux et chiant » précise : « J'aime les hommes, je suis pervers, donc je fais un beau mec. »

Je dois remarquer à ce sujet que l'identité sexuelle de certaines personnes ayant participé à mon questionnaire m'a semblé parfois un peu confuse, sans que je sois en mesure de déterminer la part de dérision susceptible de figurer dans leurs réponses. Celle-ci m'a par exemple laissée perplexe : « L'avatar est la transcription virtuelle de nos désirs réels, mais en aucun cas un modèle rêvé ; je suis un homme, mon avatar est une femme, je suis hétéro, j'aime les femmes et je ne désire pas changer de sexe. Toutefois, si j'avais été une femme, j'aurais été lesbienne, comme mon avatar, pas par peur ou dégoût d'une pénétration phallique, mais par amour des femmes ».

D'autres joueurs se mettent par contre en scène de façon beaucoup plus évidente. Ainsi cette jeune femme de vingt ans qui déclare : « J'aimerais communiquer aussi facilement que mon perso et être ouverte à tous. Timide IRL, je suis plus franche et plus causante avec mon perso. Par contre, elle est assez vaniteuse et n'hésite pas à dire ce qu'elle pense ou à utiliser l'ironie, ce qui est à éviter IRL. Que dire encore ? Oui, j'aimerais lui ressembler aussi physiquement étant donné que j'ai choisi, selon moi, la femme « idéale » qui peut plaire à une grande majorité d'hommes. Elle n'est pas vulgaire et elle dégage beaucoup de charme. » Le but ici étant manifestement d'avoir la possibilité de déployer une séduction « à grande échelle » tout en restant à l'abri derrière son avatar.

Chez Edwige Lelièvre, « La moitié des sondés souhaitent une ambiance « Adulte ». Cette donnée permet de penser que les joueurs de MMORPG, majoritairement adultes, souhaitent que les MMORPG soient dédiés à leur tranche d'âge² : il ne doit pas s'agir de jeux pour enfants. On peut également supposer que les joueurs trouvent que les univers édulcorés sont moins convaincants et donc sont des freins à l'immersion. »

Un seul des participants à mon propre questionnaire évoque directement les relations « sexuelles » entre avatars et l'effet produit sur lui : « Je n'éprouve pas d'attirance sexuelle envers d'autres personnes/avatars à travers le jeu. Certes, j'ai des moments érotiques avec des « filles » mais ça ne m'excite pas vraiment sexuellement parlant. C'est plus pour le fun et faire du RP vraiment générale. » Par contre il m'a été suggéré d'ajouter une question à mon étude, à savoir « Qu'est-ce qui vous attire chez d'autres avatars ? Le plus important il me semble dans ces jeux étant aussi les liens que l'on développe avec les autres, ce qui rend les jeux addictifs. »

2 83 % des personnes qui ont participé à son étude avaient plus de 18 ans.

Recharge libidinale :

Le concept de recharge libidinale est difficile à saisir : il correspond au maintien d'une tension énergétique interne, celle de la libido, à un niveau acceptable. A savoir : ni trop élevé (risque d'explosion de l'appareil psychique sous l'effet de la surcharge d'excitation), ni trop faible (angoisse du Nirvâna, de l'anéantissement, du sommeil ou de la mort). Apparemment les joueurs en ligne connaissent aussi cet état de tension, et la difficulté de maintenir une certaine stabilité psychique dans certaines circonstances.

Jérémie dit ainsi : « Sur certains jeux, les joueurs peuvent se marier. Quand j'ai fait ma propre demande, mon cœur battait aussi vite que si ma demande était réelle, en attente de la réponse, on ne tient plus en place intérieurement, et à la réponse, j'ai eu un grand soulagement. »

Les joueurs semblent éprouver toute une gamme de plaisirs lors des sessions : de l'excitation et des montées d'adrénaline en cas de combat contre un *boss**, jusqu'à la curiosité si leur avatar découvre un endroit agréable et la détente s'il se retrouve dans une foire ou une taverne pour boire un verre avec des amis. Selon les personnalités, ils viennent chercher dans le jeu tel ou tel élément qui leur est indispensable.

L'une des réponses à ma question « Si vous jouez, on peut supposer que c'est parce que ça vous plaît. Mais encore ? » était : « Je joue pour me détendre et surtout apprécier après une bonne journée de travail mon avatar qui finalement me donne beaucoup de plaisir. » La notion du plaisir de cet autre joueur est manifestement très différente, puisqu'il écrit : « Mon avatar soigneur révèle de moi sans doute le besoin de vivre des émotions fortes, de stress, d'urgence ». Cette rubrique est à rapprocher de celles figurant plus haut intitulées « Satisfaction » et « Régulation de l'humeur ».

Inscription des traces :

Je commencerai, en ce qui concerne la fonction identifiée par Didier Anzieu sous l'appellation d'inscription des traces, par citer cette simple phrase apportée par un joueur en réponse à la question « Avez-vous un favori, et pourquoi ? » : « Mon épéiste et chef de confrérie, car c'est celui dont j'ai le plus peaufiné l'histoire ». Je voudrais mettre le mot « peaufiner » en relief, parce qu'il trouve ici particulièrement bien sa place, me semble-t-il !

A la question : « Est-ce que votre avatar est marqué par son histoire physiquement ? », Paz répond : « Pour qu'un personnage soit marqué « physiquement », il faut qu'il y ai un changement dans son apparence. Or des MMOs proposant une évolution sur le physique du personnage selon ses actions dans le jeu... C'est sinon rare, sinon inexistant. Du moins, pas avec les technologies actuelles.

Après, l'évolution peut être graphique : un nouvel équipement trouvé dans le dernier donjon ? Mais ce n'est pas ce que j'appellerai être marqué par son histoire. »

L'avatar ne « vieillissant » pas au sens où nous l'entendons habituellement, c'est effectivement dans la dimension narrative que le temps ou les circonstances inscriront leurs traces sur lui. Certains décrivent le passé de leur personnage comme suit : « Mon avatar principal a été contraint, dans son histoire, de faire des choix relativement insupportables et les conséquences n'ont pas été des plus faciles à vivre. Ces expériences lui ont forgé une force de caractère importante, ce qui a de bons et de mauvais côtés. Pour résumer, il s'agit d'une sorte de chevalier (avec un code de valeurs) qui se retrouvent face à des situations qui ont, par la force des choses, ébranlées ses convictions et apporté des nuances. »

J'ai également trouvé chez Edwige Lelièvre maintes informations extrêmement instructives.

Elle a posé à ses 658 sondés une question concernant leurs souhaits de personnalisation des caractéristiques et du graphisme de leurs avatars. 90 % ont répondu qu'ils aimeraient avoir plus de possibilités que ce n'est le cas

dans les différents MMORPG actuellement proposés sur le marché. 60 % voudraient pouvoir personnaliser l'histoire et la parenté de leurs avatars, 53 % leur voix et les sons d'une manière générale, et au nombre des autres caractéristiques citées on compte : les dons, les handicaps, le vieillissement, les tics, les blessures et la corpulence.

A la question : « Les avatars doivent-ils tous être beaux ? », 89 % des sondés répondaient « non ». Autant pour la suspicion de standardisation qui pèse sur les univers virtuels !



CONCLUSION

Au terme de ce travail, il est temps de revenir sur ce qui en a été l'origine, à savoir la question initiale qui peut se formuler ainsi : « Les avatars de jeux vidéos peuvent-ils participer à la construction de l'identité du joueur ? ».

L'intérêt de ce mémoire a été pour moi qui ne connaissais absolument pas ce milieu, de pouvoir l'aborder et creuser ce thème en toute « naïveté ». A travers l'élaboration de mon questionnaire, j'ai pu me faire une idée générale des pratiques des joueurs, et essayer de percevoir mieux les relations complexes qu'ils peuvent entretenir avec leurs avatars. Creuser - et croiser - le champ théorique des sciences de la communication avec celui de la psychanalyse s'est avéré passionnant, et l'exercice a été fructueux, puisqu'il me semble être à présent en mesure d'apporter quelques éléments de réponse à cette question.

J'ai évidemment rencontré les limites de ma méthode ; je pense notamment que les entrées de mon enquête auraient pu être mieux formulées, et quelques points approfondis ou abordés de manière différente. Certaines suggestions offertes par les internautes eux-mêmes (à qui je demandais « Quelle (bonne) question ai-je oublié de poser ? ») m'ont ouvert après coup bien des perspectives qui resteront malheureusement inexploitées ici, faute de temps. L'un d'entre eux par exemple soulignait : « Il y a un problème général des questions qui font qu'on mélange l'intérêt du jeu et l'intérêt du personnage. Je serais passé par : Quels côtés du jeu préférez-vous ? (exploration, commerce, combat, relations sociales,...) Dans lesquels mettez-vous en avant votre avatar plutôt que votre personne ? » Il a parfaitement raison, il serait très intéressant de voir les points sur lesquels un joueur privilégiera la stratégie pure ou le plaisir de se mettre en scène.

D'autre part, malgré les atouts présentés par une communication par e-mail, je reste un peu sur ma faim au niveau des « entretiens plus poussés » qui m'auraient permis, s'ils avaient pu être mis en place de visu, de rencontrer des êtres de chair et d'os et non point seulement des personnages virtuels. Il doit s'agir là d'une forme d'ironie du destin...

Cependant, le très abondant matériel qui m'a été apporté par les joueurs, mis en perspective dans le cadre théorique retenu, m'a amenée à la conclusion suivante : oui, il y a bien une interaction subtile entre les joueurs et leurs avatars, oui, il apparaît que le personnage virtuel en tant qu'outil de mise en scène de soi peut être utilisé dans la construction d'une identité. Et oui, en tout état de cause, la théorie du Moi-peau établie par Didier Anzieu est bien à même d'éclairer ce phénomène, puisque l'on a vu chacune des huit fonctions décrites par lui, trouver à se décliner dans l'univers des jeux vidéos.

Je pense qu'il pourrait en être de même des autres formes de mise en scène virtuelle de soi : les réseaux sociaux, les blogs, etc. Il serait intéressant de se pencher sur ce type de pratiques en ligne pour voir ce qu'il en ressort réellement.

La grande question qu'il convient de se poser à présent est la suivante : est-ce qu'une telle participation à la construction de soi est enrichissante, ou bien ne serait-elle qu'une forme moderne d'aliénation ? Car si la plupart des joueurs déclarent jouer par « simple » plaisir, bon nombre le font pour ré-enchanter un monde plutôt déprimant... Le jeu vidéo, comme le football et le chocolat¹, serait-il un moyen de supporter l'insupportable ? Ceci est une autre histoire !

1 Etc.

BIBLIOGRAPHIE

- ANDRE J., *Les 100 mots de la psychanalyse*, Paris, PUF coll. « Que sais-je ? », 2009.
- ANZIEU D., *Le Moi-peau*, Dunod, Paris, 1995.
- BELIARD A.-S., « Pseudos, avatars et bannières : la mise en scène des fans ». *Terrains et Travaux* n° 15, 2009.
- BELISLE J-F. et BODUR H. O., *Psychology and Marketing*, Volume 27, Issue 8, pages 741–820.
- BERGSON H., *Matière et mémoire*, Paris, PUF, 1939.
- BIALES P. et POTIER R., « De l'amitié en virtuel », *Adolescence* 2007/3, Tome 25, p. 581-591.
- CARDON D., *La démocratie internet*, Paris, Seuil, coll. La république des idées, 2010
- COUDERC P., « L'image du corps en psychanalyse », sur www.boulimie.com, consulté le 15 janvier 2011 (<http://www.boulimie.com/fr/actualites/dossiers/limage-du-corps-en-psychanalyse.html>)
- BRYON-PORTET C. et LARDELLIER P., *Les Cahiers du Numérique*, 2010.
- DERRIDA J., STIEGLER B., *Echographies. De la télévision*, Paris, Galilée-INA, 1996.
- DOLTO F., *L'image inconsciente du corps*, Paris, Edition du seuil, coll. Points Essais, 1984.
- GEORGES F., *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, Thèse de doctorat en science de l'art soutenue le 14 décembre 2007 à la Sorbonne (http://fannygeorges.free.fr/FGeorges_These_0108.pdf)
- GOFFMAN I., *La mise en scène de la vie quotidienne*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Le Sens Commun », 1973.
- GUEZ D., « L'hyper-moi », consulté le 20 mars 2011 sur <http://www.hypermoi.net/>
- KIM J., « I want to be different from others in cyberspace » The role of visual similarity in virtual group identity. *Computers in Human Behavior* 25, 2009, 88-95.
- LEFEBRE A. et NICAISE E., « Le blog d'adolescent : à la frontière de soi, du réel et du virtuel », *Cahiers de Psychologie Clinique* 2010/2 n° 35.
- LELIEVRE E., « Résultat et analyse du sondage : le MMORPG idéal », sur www.amarghia.fr; consulté le 10 avril 2011, (<http://www.armaghia.fr/sondage/analyseSondageMMORPGideal.pdf>).
- MERZEAU L., « Habiter l'hypersphère », *Documentaliste – Sciences de l'information* / 2010, vol. 47, n° 1.
- NOWAK K. L., RAUH C., / *Computers in Human Behavior* 24 (2008) 1473-1493.
- PUYUELO R., « Journaux extimes et communauté de l'anonyme », Colloque du CAPA-Bordeaux 2007 : « Adolescence et crise de l'intime ».
- QUEAU Ph., « CyberTerre et Noosphère », *Bulletin Interactif du Centre International de Recherches et Études transdisciplinaires* n° 7-8, Avril 1996.
- SHEPPARD K., « Networked », in *Wiretap*, January 11, 2007, consulté le 22 janvier 2011 (<http://www.wiretapmag.org/activism/42930/>)
- SIMMEL G., « Excursus sur la parure », in *Etude sur les formes de la socialisation*, Paris, PUF, 1999 [1908].
- SUSSAN R., « Demain les mondes virtuels », sur www.internetactu.net, consulté le 10 février 2011 (<http://www.internetactu.net/2007/11/06/demain-les-mondes-virtuels-911-repenser-ou-modifier-les-avatars/>).
- TISSERON S., *Psychanalyse de l'image*, Paris, Dunod, Collection Pluriel, 1997.
- TISSERON S., « Les nouveaux enjeux du narcissisme », *Adolescence* 2006/3, Tome 24, p. 603-612.
- TISSERON S., « L'avatar, voie royale de la thérapie, entre espace potentiel et déni », *Adolescence* 2009/3, Tome 27, p. 721-731.
- UTHER, « L'avatar comme reflet de la personnalité », août 2005.
- VASALOU A. et al., « Avatars in social media : balancing accuracy, playfulness and embodied messages », *International journal of human-Computers Studies* 66, 2008, 801-811.
- VASALOU A. et JOINSON A. N., « Me, myself and I : The role of interactional context on self-representation », *Computers in Human Behavior*, 25, 2009, 511-520.
- VON DER PÜTTEN A. M. et al. « Choose your « buddy icon » carefully : The influence of avatar androgyny, anthropomorphism and credibility in online identity », *Computers in Human Behavior* 26, 2010, 1641-1650.
- YEE N., « The proteus effect », Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy, Stanford University, June 2007 (http://www.nickyee.com/pubs/Dissertation_Nick_Yee.pdf)
- WINNICOTT D.W., *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard coll. « Folio Essais », 1975
- ZIZEK S., *Lacrimae rerum*, Paris, Editions Amsterdam, 2005.

ANNEXES

Lexique	p. 53
Tableau des huit fonctions du Moi-peau par Yann Leroux	p. 56
Questionnaire avatars réponses en ligne au 13 mars 2011	p. 59



LEXIQUE

Termes psychanalytiques :

Ca : Réservoir pulsionnel du psychisme, régi par le principe de plaisir. Inconscient, le ça ignore la morale et les jugements de valeur. Freud le décrit comme la partie obscure, impénétrable de la personnalité.

Étayage : Pour se construire après la naissance, le Moi* a besoin d'un appui, qu'il trouve dans les sensations de son propre corps en interaction avec l'environnement, notamment lorsqu'il est soutenu par la mère. Didier Anzieu dit de l'étayage qu'il « prépare l'expérience d'avoir une vie psychique à soi ».

Idéal du Moi : Modèle que l'on cherche inconsciemment à égaler, but à atteindre. Lié au Surmoi* : si l'idéal du moi est inatteignable, cela peut être la source d'un sentiment de culpabilité intense.

Métapsychologie : Cadre théorique de la psychanalyse, élaboré par Freud et enrichi par lui, puis par ses successeurs. Il la définit ainsi dans son ouvrage *Ma vie et la psychanalyse* : "Mode d'observation d'après lequel chaque processus psychique est envisagé d'après les trois coordonnées de la dynamique, de la topique et de l'économie."

Le point de vue **économique** : Postule une circulation de l'énergie au sein de l'appareil psychique, en fonction de l'intensité des investissements et désinvestissements de l'objet visé.

Le point de vue **topique** : Étudie les différents "lieux" de l'appareil psychique et leurs rapports. La première "topique" (1900) de Freud suppose trois éléments au psychisme : l'Inconscient, le Préconscient et le Conscient. La deuxième (1923) décrit trois instances : le Ca*, le Moi* et le Surmoi*.

Le point de vue **dynamique** : L'appareil psychique est le siège de forces en conflit, qui opposent pulsions et défenses et les différentes instances entre elles.

Moi : Médiateur entre les exigences pulsionnelles du Ca*, du monde extérieur et les contraintes du Surmoi*. Cherche à subsituer le principe de réalité au principe de plaisir qui exerce son pouvoir dans le Ca.

Moi idéal : Idéal de toute-puissance narcissique fondé sur le modèle de narcissisme infantile et sur des identifications héroïques.

Moi-peau : Concept développé par Didier Anzieu dans les années 70, selon lequel le psychisme s'étayerait sur la peau pour se constituer et présenterait de grandes analogies avec elle. Il a détaillé huit fonctions de ce Moi-peau.

Narcissisme : Amour de soi. Pour la psychanalyse, la construction du Moi* se fait sur l'assise narcissique, ce qui permet par la suite à l'individu de choisir un objet d'amour extérieur.

Principe de plaisir : Exige la satisfaction de la pulsion, par les voies les plus courtes et jusqu'à l'hallucination s'il le faut.

Principe de réalité : Capacité d'ajourner la satisfaction pulsionnelle. Respecter le principe de réalité consiste à prendre en compte les exigences du monde réel, et les conséquences de ses actes, pour en arriver à ses fins.

Surmoi : Résulte de l'intériorisation des règles et lois parentales et sociétales. Le Surmoi est le censeur du psychisme, en même temps qu'il a pour rôle d'établir un modèle idéal pour le Moi*.

Termes se rapportant aux univers virtuels :

Boss : Personnage imposant et difficile à affronter, qui permet de faire une avancée significative dans le jeu et marque souvent la fin d'un niveau.

CMC : Computer Mediated Communication

Processus de communication utilisant au minimum deux ordinateurs reliés en réseau. On compte au nombre des spécificités induites par ce type d'interaction à distance : la persistance, l'anonymat, la dynamique des groupes, et la désinhibition.

Embodied agents : Avatars contrôlés par algorithmes informatiques et non par un humain

First person : Fonctionnalité offerte par certains jeux en ligne, permettant à l'internaute d'animer son avatar en vision subjective (ie : en voyant par ses yeux l'action menée).

Guilde : Association pérenne de joueurs réunis par un intérêt commun. Bénéficie souvent d'un canal de discussion dédié dans les forums.

In Real Life : (= IRL)

Expression anglo-saxonne désignant la "vraie vie" par opposition avec la vie "en ligne".

ISC : Interdependent Self-Conceptualization (= need to belong)

Le besoin d'appartenance a été étudié par Hazel Rose Markus et Shinobu Kitayama dans les années 90. Leur théorie implique que l'individu est interdépendant du contexte social dans lequel il évolue.

Lore : Contexte historique du jeu dans un univers virtuel. Il consiste en une tradition, un savoir transmis de génération en génération, qui sert de base au Roleplay*.

MMORPG : Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

Jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

NFU : Need For Uniqueness

Le désir de se différencier d'autrui et ses variations en fonction du contexte a été étudié par les tenants de la théorie de l'unicité ("Uniqueness Theory"), C.R. Snyder & H. L. Fromkin, dans les années 70-80.

Player versus Environment : (= PvE)

Modalité du jeu permettant à l'avatar de se mesurer à l'environnement virtuel (ie : les personnages animés par ordinateur).

Player versus Player : (= PvP)

Modalité du jeu permettant à l'avatar de se mesurer aux autres avatars animés par des joueurs.

Roleplay : (= RP)

Littéralement : "jeu de rôle". Il s'agit de la capacité pour un joueur à incarner son personnage en fonction du contexte du jeu et en lui donnant une personnalité propre, "indépendante" de la sienne.

Second Life : Univers virtuel édité par la société Linden Lab, permettant à ses utilisateurs d'incarner des personnages virtuels dans un monde créé par les résidents eux-mêmes.

Third person : Fonctionnalité offerte par les jeux en ligne, permettant à l'internaute d'animer son avatar en vision extérieure (ie : en voyant son avatar agir d'un point de vue d'observateur)

Troll : Action de nature à créer une polémique en provoquant les participants d'un espace de discussion en ligne. Utilisateur ayant recours à ce type de provocations.

World of Warcraft : Jeu vidéo de type MMORPG développé par la société Blizzard Entertainment, qui se situe dans un univers médiéval-fantastique.



FONCTION		ECHEC
Maintenance	<p>« De même que la peau remplit une fonction de soutènement du squelette et des muscles, de même le Moi-peau remplit une fonction de maintenance du psychisme. La fonction biologique est exercée par ce que Winnicott (1962, p. 12-13) a appelé le holding, c'est-à-dire par la façon dont la mère soutient le corps du bébé. La fonction psychique se développe par intériorisation du holding maternel. Le Moi-peau est une partie de la mère – particulièrement ses mains – qui a été intériorisée et qui maintient le psychisme en état de fonctionner, du moins pendant la veille, tout comme la mère maintient en ce même temps le corps du bébé dans un état d'unité et de solidité. L'appui externe sur le corps maternel conduit le bébé à acquérir l'appui interne sur sa colonne vertébrale, comme arête solide permettant de se redresser. Un des noyaux anticipateurs du Je consiste en la sensation-image d'un phallus interne maternel ou plus généralement parental qui assure l'espace mental en voie de se constituer un premier axe, de l'ordre de la verticalité et de la lutte contre la pesanteur, et qui prépare l'expérience d'avoir une vie psychique à soi. C'est en s'adossant à cet axe que le Moi peut mettre en œuvre les mécanismes de défense les plus archaïques, comme le clivage et l'identification projective. Mais il ne peut s'adosser à ce support en toute sécurité que s'il est sûr d'avoir par son corps des zones de contact étroit et stable, avec la peau, les muscles, et les paumes de la mère (et des personnes de son environnement primaire) et, à la périphérie de son psychisme, un encerclement réciproque par le psychisme de la mère (ce que Sami-Ali, (1974) a dénommé « inclusion mutuelle ») » p. 121-122</p>	
Contenance	<p>« A la peau qui recouvre la surface entière du corps et dans laquelle sont insérés tous les organes des sens externes répond la fonction contenante du Moi-peau. Cette fonction est exercée principalement par le handling maternel. La sensation-image de la peau comme sac est éveillée, chez le tout-petit, par les soins du corps appropriés à ses besoins que lui procure la mère. Le Moi-peau comme représentation psychique émerge des jeux entre le corps de la mère et le corps de l'enfant ainsi que des réponses apportées par la mère aux sensations et aux émotions du bébé, réponses gestuelles et vocales, car l'enveloppe sonore redouble alors l'enveloppe tactile, réponses à caractère circulaire où les écholies et les échopraxies de l'un imitent celles de l'autre, réponses qui permettent au tout-petit d'éprouver progressivement ces sensations et ces émotions à son propre compte sa se sentir détruit. R. Kaës (1979a) distingue deux aspects de cette fonction. Le « contenant » proprement dit, stable, immobile, s'offre en réceptacle passif au dépôt des sensations-images-affects du bébé, ainsi neutralisées et conservées. Le « conteneur » correspond à l'aspect actif, à la rêverie maternelle selon Bion, à l'identification projective, à l'exercice de la fonction alpha qui élabore, transforme et restitue à l'intéressé ses sensations-images-affects rendues représentables » p. 124 ;</p>	<p>« A la carence de cette fonction conteneur du Moi-peau répondent deux formes d'angoisse. L'angoisse d'une excitation pulsionnelle diffuse, permanente, éparse, non localisable, non identifiable, non apaisable, traduit une topographie psychique constituée d'un noyau sans écorce ; l'individu cherche une écorce substitutive dans la douleur physique ou dans l'angoisse psychique : il s'enveloppe dans la souffrance. Dans le second cas, l'enveloppe existe, mais sa continuité est interrompue par des trous. C'est un Moi-peau passoire ; les pensées, les souvenirs, sont difficilement conservés ; ils fuient (voir ci-dessus l'observation d'Eléonore, p. 88). L'angoisse est considérable d'avoir un intérieur qui se vide, tout particulièrement de l'agressivité nécessaire à toute affirmation de soi. Ces trous psychiques peuvent trouver à s'étayer sur les pores de la peau »</p>

FONCTION		ECHEC
Pare-excitation	<p>« La couche superficielle de l'épiderme protège la couche sensible de celui-ci (celle où se trouvent les terminaisons libres des nerfs et des corpuscules du toucher) et l'organisme en général contre les agressions physiques, les radiations, l'excès de stimulations. Dès l' « Esquisse d'une psychologie scientifique » de 1895, Freud avait, parallèlement, reconnu au Moi une fonction de pare-excitation. Dans la « Notice sur le Bloc magique » (1925), il énonce bien que le Moi (tel l'épiderme : mais Freud toutefois n'apporte pas cette précision) présente une structure en double feuillet. Dans l' « Esquisse » de 1895, Freud laisse entendre que la mère sert de pare-excitation au bébé, et cela – c'est moi qui l'ajoute – jusqu'à ce que le Moi en croissance de celui-ci trouve sur sa propre peau un étayage suffisant pour assumer cette fonction. D'une façon générale, le Moi-peau est une structure virtuelle à la naissance, et qui s'actualise au cours de la relation entre le nourrisson et l'environnement primaire ; l'origine lointaine de cette structure remonterait à l'apparition même des organismes vivants. » p. 125</p>	<p>Frances Tustin (1972) a décrit les deux images du corps qui appartiennent respectivement à l'autisme primaire et secondaire : le Moi-poulpe (quand aucune fonction du Moi-peau n'est acquise, ni celles du support, ni de contenant, ni de pare-excitation et que le double feuillet n'est pas ébauché), le Moi-crustacé, avec une carapace rigide qui remplace le conteneur absent et interdit aux fonctions suivantes du Moi-peau de s'enclencher » p. 126</p>
Individuation du Soi	<p>« ... le Moi-peau assure une fonction d'individuation du Soi, qui apporte à celui-ci le sentiment d'être un être unique. » p. 126</p>	<p>« . L'angoisse, décrite par Freud (1919) de l' « inquiétante étrangeté » est liée à une menace visant l'individualité du Soi par affaiblissement du sentiment des frontières de celui-ci » p. 126</p>
Intersensorialité	<p>« Le Moi-peau est une surface psychique qui relie entre elles les sensations de diverses natures et qui les fait ressortir comme figures sur ce fond originaire qu'est l'enveloppe tactile : c'est la fonction d'intersensorialité du Moi-peau qui aboutit à la constitution d'un « sens commun » (le sensorium commune de la philosophie médiévale) dont la référence de base se fait toujours au toucher ». p. 127</p>	<p>« A la carence de cette fonction répondent l'angoisse de morcellement du corps, plus précisément celle de démantèlement (Meltzer, 1975), c'est-à-dire d'un fonctionnement indépendant, anarchique, des divers organes des sens. » p. 127</p>
Soutien de l'excitation sexuelle	<p>« Le Moi-peau remplit la fonction de surface de soutien de l'excitation sexuelle, surface sur laquelle, en cas de développement normal, des zones érogènes peuvent être localisées, la différence des sexes reconnues et leur complémentarité désirée. » p. 127</p>	<p>« Si l'investissement de la peau est plus narcissique que libidinal, l'enveloppe d'excitation peut être remplacée par une enveloppe narcissique, brillante, censée rendre son possesseur invulnérable, immortel et héroïque. Si le soutien de l'excitation sexuelle n'est pas assuré, l'individu devenu adulte ne se sent pas en sécurité suffisante pour s'engager dans une relation sexuelle complète aboutissant à une satisfaction génitale mutuelle Si les excroissances et les orifices sexuels sont le lieu d'expériences algogènes plutôt qu'érogènes, la figuration d'un Moi-peau troué se trouve renforcée, l'angoisse persécutive majorée, la prédisposition accrue aux perversions sexuelles visant à inverser la douleur en plaisir.</p>

FONCTION		ECHEC
Recharge libidinale	« A la peau comme surface de stimulation permanente du tonus sensori-moteur par les excitations externes répond la fonction du Moi-peau de recharge libidinale du fonctionnement psychique, de maintien de la tension énergétique interne et de sa répartition intégrale entre les sous-systèmes psychiques (cf les « barrières de contact » de l' « Esquisse » freudienne de 1895) » p. 128	« Les ratés de cette fonction produisent deux types d'angoisse antagonistes : l'angoisse de l'explosion de l'appareil psychique sous l'effet de la surcharge d'excitation (la crise épileptique par exemple, cf. H. Beauchesne, 1980) ; l'angoisse du Nirvâna, c'est-à-dire l'angoisse devant ce qui serait l'accomplissement du désir d'une réduction de la tension à zéro. » p. 128
Inscription des traces sensorielles	« Le Moi-peau remplit une fonction d'inscription des traces sensorielles tactiles, fonction de pictogramme selon Piera Castoriadis-Aulagnier (1975), de bouclier de Persée renvoyant en miroir une image de la réalité selon F. Pasche (1971). Cette fonction est renforcée par l'environnement maternel dans la mesure où il remplit son rôle de « présentation de l'objet » (Winnicott, 1962) auprès du tout-petit. Cette fonction du Moi-peau se développe par un double appui, biologique et social. Biologique : un premier dessin de la réalité s'imprime sur la peau. Social : l'appartenance d'un individu à un groupe social se marque par des incisions, scarifications, peintures, tatouages, maquillages, coiffures et leurs doublets que sont les vêtements. Le Moi-peau est le parchemin originaire, qui conserve, à la manière d'un palimpseste les brouillons raturés, grattés surchargés, d'une écriture « originaire » préverbale faite de traces cutanées. » p. 128	Une première forme d'angoisse relative à cette fonction est d'être marquée à la surface du corps et du Moi par des inscriptions infamantes et indélébiles provenant du Surmoi (les rougeurs, l'eczéma, les blessures symboliques selon Bettelheim (1954), la machine de la Colonie pénitentiaire de Kafka (1914-1919) qui grave sur la peau du condamné en lettres gothiques, jusqu'à ce que mort s'ensuive, l'article du code qu'il a transgressé). L'angoisse inverse porte soit sur le danger d'effacement des inscriptions sous l'effet de leur surcharge soit sur la perte de la capacité de fixer des traces, dans le sommeil par exemple. » p. 129

Tableau mis en ligne par Yann Leroux sur le site Psyapsy.org¹

Les citations sont extraites de D. ANZIEU, Le Moi-Peau, DUNOD, 1985



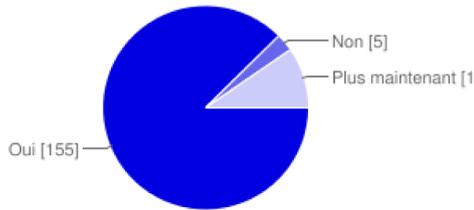
¹ http://www.psyapsy.org/index.php?option=com_content&task=view&id=122&Itemid=34

Questionnaire avatars : réponses au 13 mars 2011

178 [réponses](#)

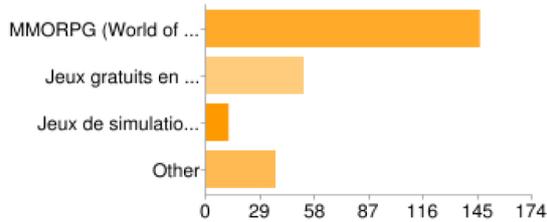
Résumé [Afficher les réponses complètes](#)

Question 1 : Jouez-vous à au moins un jeu en réseau impliquant la création d'un avatar?



Oui	155	87%
Non	5	3%
Plus maintenant	17	10%

Question 2 : Quels sont vos jeux de prédilection ?



MMORPG (World of Warcraft, DDO...)	146	85%
Jeux gratuits en ligne (Travian, Royaumes Renaissants...)	52	30%
Jeux de simulation (Second life, Sims, Habbo...)	12	7%
Other	37	22%

Les utilisateurs peuvent cocher plusieurs cases, donc les pourcentages peuvent être supérieurs à 100 %.

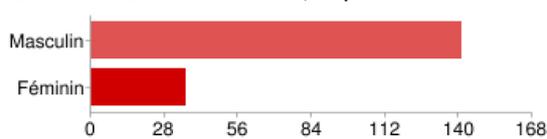
Question 3 : Quel âge avez-vous ?

50 50 36 33 21 27 43 28 20 26 37 31 29 101 36 35 36 26 28 34 24 35 27 14 17 15 27 18 24 18
ans 15 18 20 24 20 22 16 17 19 38 45 18 20 32 18 18 22 24 29 25 21 29ans 15 18 20 21 19 23 21

Question 4 : Quel âge donnez-vous à votre avatar ?

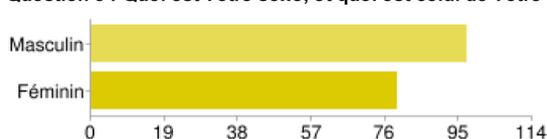
40 40 36 30 25 25 40 25 25 25 35 777 15 à 20 ans 100 25 25-30 30 indéterminé sur
wow 30 27 35 ??? ... plusieurs siècles! dans ces jeux vidéos les personnage ne vieillissent pas mais d'un point de vue jeu de role,
l'age ...

Question 5 : Quel est votre sexe, et quel est celui de votre avatar ? - Vous



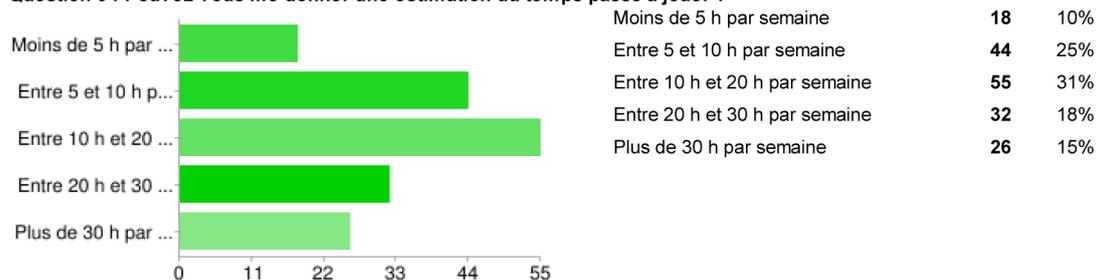
Masculin	141	79%
Féminin	36	20%

Question 5 : Quel est votre sexe, et quel est celui de votre avatar ? - Votre avatar



Masculin	97	54%
Féminin	79	44%

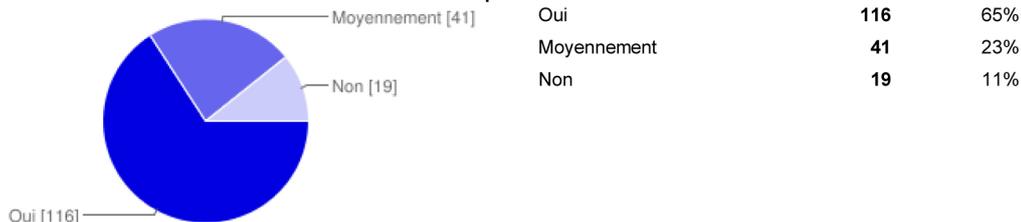
Question 6 : Pouvez-vous me donner une estimation du temps passé à jouer ?



Question 7 : Depuis combien de temps jouez-vous avec cet avatar ?



Question 8 : Le moment de création de votre avatar est-il important?



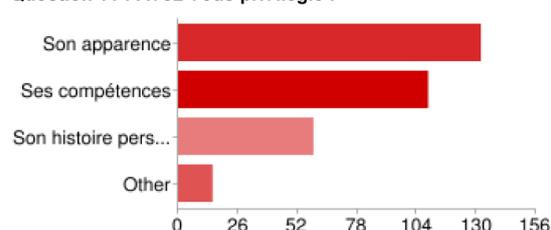
Question 9 : Pourquoi ?

Il s'agit d'en révéler ni trop ni trop peu. Ni trop pour ne pas être vulnérable aux sollicitations malsaines des autres joueurs, Ni trop peu pour rester accessible. Je refuse de mettre ma photo comme le font une majorité de joueurs sur pokerist. juste une phase obligée OUI, ce fût une bouffée d'air frais. Pourquoi quoi ? Je ne joue pas et pourtant j'ai une vie virtuelle bien différente de ma vie réelle. J'aime internet, par ce qu'en tant que femme, je peux exister sans enveloppe charnelle réelle. J'ai trois enfants qui n'existent pas sur la toile (par exemple!). Je ne suis que pur esprit ...

Question 10 : Dans quelle mesure l'avez-vous caractérisé ?



Question 11 : Avez-vous privilégié :



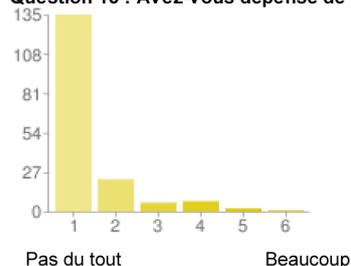
Son apparence	132	76%
Ses compétences	109	63%
Son histoire personnelle	59	34%
Other	15	9%

Les utilisateurs peuvent cocher plusieurs cases, donc les pourcentages peuvent être supérieurs à 100 %.

Question 12 : Comment avez-vous choisi le nom de votre avatar ?

J'utilise le même nom que sur lorsque je jouais à Travian. Celui d'une guerrière germanique inspiré par le jeu lui-même et par une photo de Keyra Kgnitley, l'actrice anglaise, en armure sexy. A cette époque, je m'appelais KEYRAN : un nom androgyne suffisamment "neutre" pour déjouer les attaques des "ennemis" et fédérer mon alliance, la DDT, lol Maintenant, je m'appelle KEYRA, mon avatar s'est féminisé. nom de mon chat ! Un truc qui tape. En rapport avec un thème qui m'est cher Par la littérature fantastique/films court, facile à retenir, unique zorro61066 : zorro héros de mon enfance, et heu encore ...

Question 13 : Avez-vous dépensé de l'argent pour caractériser votre avatar ?

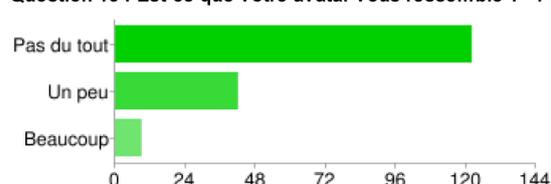


1 - Pas du tout	135	76%
2	22	12%
3	6	3%
4	7	4%
5	2	1%
6 - Beaucoup	1	1%

Question 14 : Est-ce que votre avatar vous fait penser à quelqu'un ?

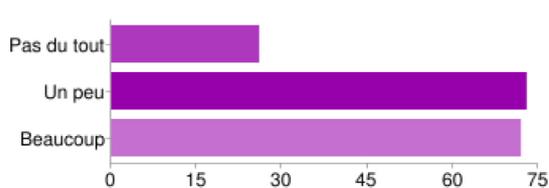
Non, pas particulièrement. me ressemble le plus possible A moi-même, mais en plus libre Moi-même Non, il est tout l'inverse des gens que je peux côtoyer/rencontrer non Zorro... un justicier... qui défend les plus faibles... j'essaie d'être juste et de défendre et d'aider les gens qui en ont besoin... non Non. Non Non aucun pour le moment Non. Moi-même. non non non Pas du tout, je n'ai pas d'Elfes dans la famille :D non Non, mes avatars me sont exclusivement personnels. Non. Pas quelqu'un de réel (personnage de manga de mon adolescence plutôt) Non. Je joue principalement pour le dépaysement donc je n'y tiens pas. ...

Question 15 : Est-ce que votre avatar vous ressemble ? - Physiquement



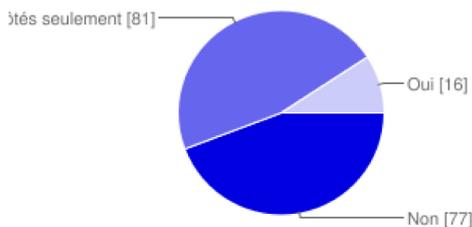
Pas du tout	122	69%
Un peu	42	24%
Beaucoup	9	5%

Question 15 : Est-ce que votre avatar vous ressemble ? - Moralement



Pas du tout	26	15%
Un peu	73	41%
Beaucoup	72	40%

Question 16 : Est-ce que vous aimeriez lui ressembler ?



Non	77	43%
Par certains côtés seulement	81	46%
Oui	16	9%

Question 17 : Pourquoi ?

Mon avatar est en robe du soir, vu de dos, et j'aime son côté séduisant et chic sans vulgarité. Ce qui me paraît approprié pour un jeu de casino. Très frenchie aussi sur un jeu international où la langue commune est l'anglais. + jeune ! Sans aucune attache. Libre. Parce qu'elle est très, très jolie. Ce n'est pas parce que je joue une femme que ça me plairait d'en être une. Je suis plus ou moins la même morale que j'aurais dans ma vraie vie. Du coup je n'ai aucune raison de vouloir lui ressembler. parce qu'il est virtuel. Les actions de l'avatar ont souvent un résultat immédiat... dans la vraie vie i ...

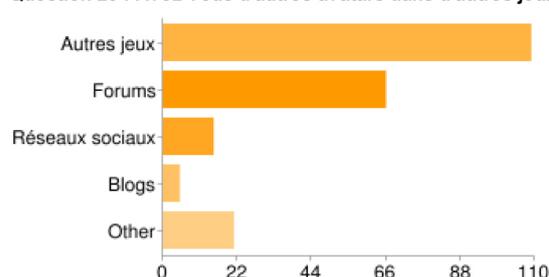
Question 18 : Avez-vous d'autres avatars dans le même jeu, et si oui, qu'est-ce qui vous a conduit à en avoir plusieurs ?

J'ai un avatar de cougar, pour le cas où certains joueurs deviendraient trop entreprenants. non. Pour explorer différents aspects du jeu. oui l'envie ponctuelle de changer. Non. D'autre personnage de jeu avec d'autre compétence. Non, mais je pense que c'est histoire de ne pas se lasser que les gens en font plusieurs. Oui, la raison est simple, la curiosité, et l'envie de savoir ce à quoi mes compagnons faisait face durant les parties, comment fonctionnait leur classe, quel sensation ils pouvaient éprouver, tout ça dans le but de pouvoir partager encore plus lorsque nous jouons ensemble avec nos perso ...

Question 19 : Dans cette hypothèse, avez-vous un favori, et pourquoi ?

Le premier, sans hésitation. En général le premier créé qui est le plus "évolué" (temps joué avec lui plus long) oui le premier, historiquement. Non, les personnage sont tous marrant à jouer. / J'ai toujours un favori, c'est le personnage dans lequel on investit le plus de temps, notre personnage principal, celui qui nous identifie par rapport à la communauté. Celui d'origine, car il a accumulé pas mal de titres, haut-faits, etc.. aucun, ils me sont tous tres chers. Je crois que j'ai un faible pour ma dernière: Le nom, l'histoire, le look et le "build" des caracs ont tous été pensés en synergie, avant ...

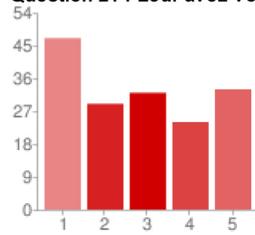
Question 20 : Avez-vous d'autres avatars dans d'autres jeux ou contextes virtuels ?



Autres jeux	109	70%
Forums	66	42%
Réseaux sociaux	15	10%
Blogs	5	3%
Other	21	13%

Les utilisateurs peuvent cocher plusieurs cases, donc les pourcentages peuvent être supérieurs à 100 %.

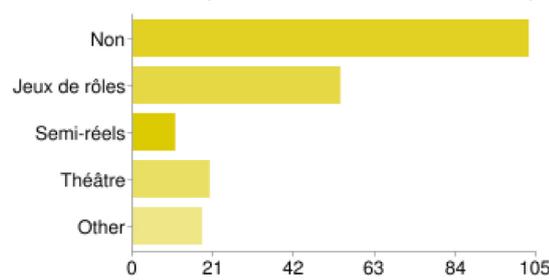
Question 21 : Leur avez-vous donné des caractéristiques comparables (nom, profil...) ?



Pas du tout Le plus possible

1 - Pas du tout	47	26%
2	29	16%
3	32	18%
4	24	13%
5 - Le plus possible	33	19%

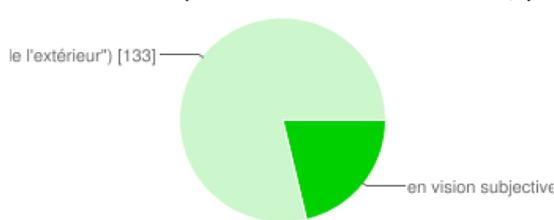
Question 22 : Est-ce qu'il vous arrive d'incarner d'autres personnages, mais hors ligne ?



Non	103	60%
Jeux de rôles	54	32%
Semi-réels	11	6%
Théâtre	20	12%
Other	18	11%

Les utilisateurs peuvent cocher plusieurs cases, donc les pourcentages peuvent être supérieurs à 100 %.

Question 23 : Lorsque vous faites évoluer votre avatar, quel est votre point de vue préféré?

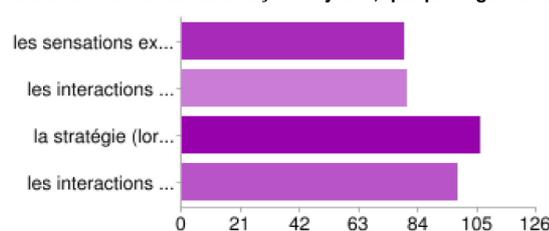


en vision subjective (first person : avec ses yeux)	36	2
détaché de lui (third person : avec la possibilité de le voir "de l'extérieur")	133	7

Question 24 : Pourquoi ?

Je ne confonds pas l'IRL et le jeu. La distanciation est utile. (pas concernée) Il vaut mieux être détaché, quelque soit le monde dans lequel on évolue. Parce que je peux l'admirer, justement J'aime bien voir l'avatar avec lequel je joue, d'autant plus que la vue à la troisième personne permet de profiter des animations de son personnage et des ennemis. question d'habitude et de vue par défaut. dans les jeux en first person, je garde cette vue. je n'ai qu'un jeu plus simple pour jouer On se sent plus impliqué Les évolutions sont généralement visibles, titres, vêtement, ornements, etc... Meilleure imm ...

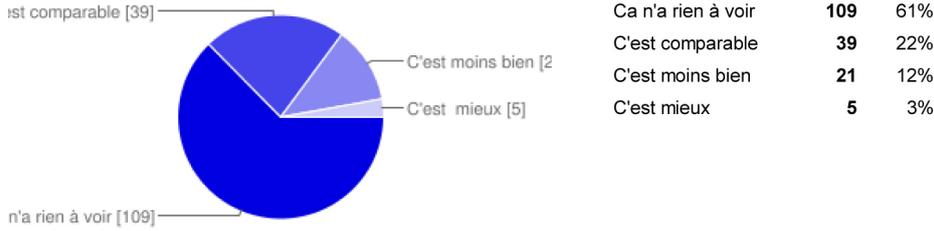
Question 25 : Dans votre façon de jouer, que privilégiez-vous ?



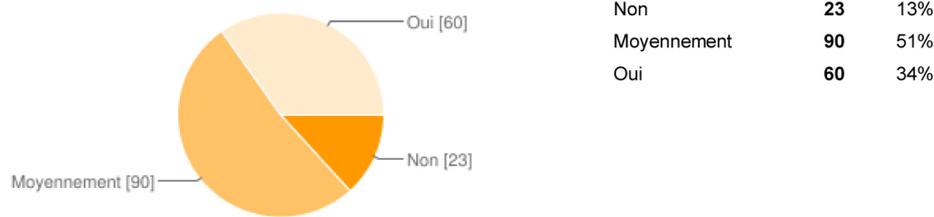
les sensations extrêmes (ex : le stress) et les réponses motrices rapides	79	46%
les interactions narratives (role play)	80	46%
la stratégie (lorsqu'il faut réfléchir avant d'agir)	106	61%
les interactions sociales (discussions entre joueurs)	98	55%

Les utilisateurs peuvent cocher plusieurs cases, donc les pourcentages peuvent être supérieurs à 100 %.

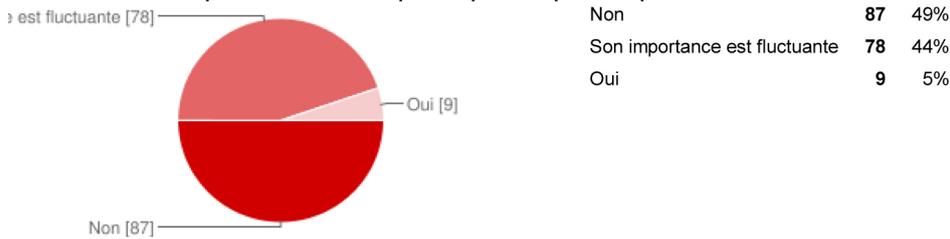
Question 26 : Est-ce que l'interaction avec d'autres avatars vous stimule au même titre qu'une relation dans la vie réelle pourrait le faire ?



Question 27 : Est-ce que votre avatar est important pour vous ?



Question 28 : Est-ce que votre avatar a de plus en plus d'importance pour vous ?



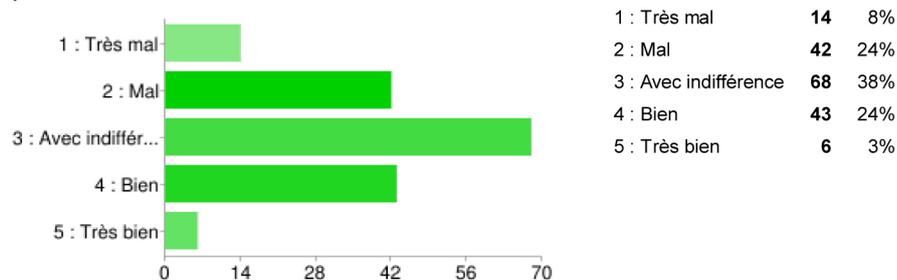
Question 29 : Vous arrive-t-il de mettre délibérément votre avatar dans une situation difficile ou conflictuelle ?



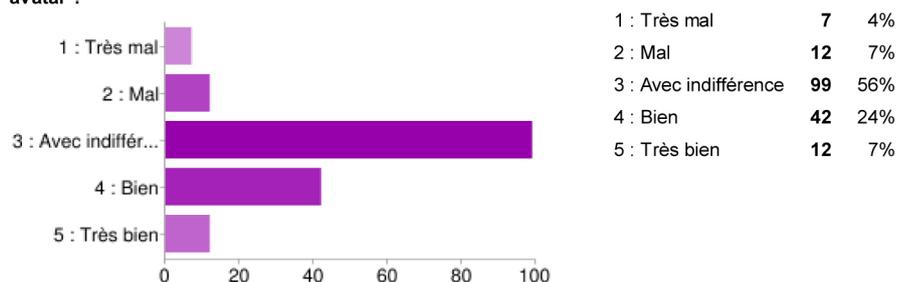
Question 30 : Pourquoi ?

Actuellement, c'est inutile. En cas de conflit ou de remarques désobligeantes parce que je parle une autre langue que l'anglais, je quitte tout simplement la table. (pas concernée) Et pourquoi pas ? Mais dans la vraie vie, c'est pareil...Si un enjeu en dépend, pourquoi pas ? Par curiosité, par plaisir de créer des problèmes. c'est un jeu ! pour le jeu... l'histoire du personnage c'est un avatar de jeu Assez de conflits IRL. D'un point de vue gameplay, pour le challenge. J'adore relever des défis techniques, faire des choses que peu de joueurs arrivent à faire. D'un point de vue communauté : oui auss ...

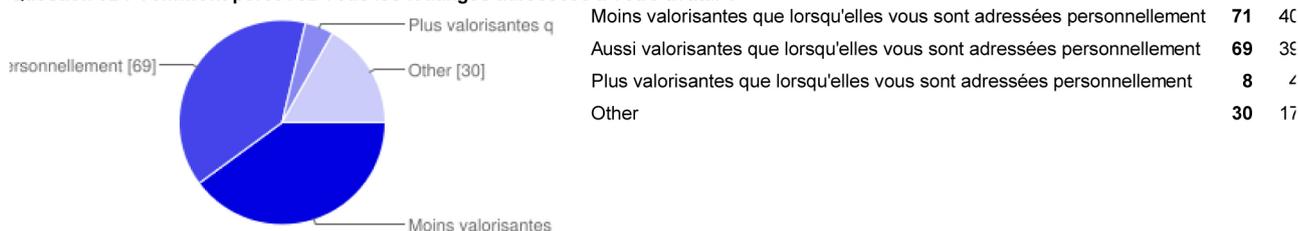
Question 31 : Comment prenez-vous les critiques d'autrui lorsqu'elles sont adressées : - A vous ?



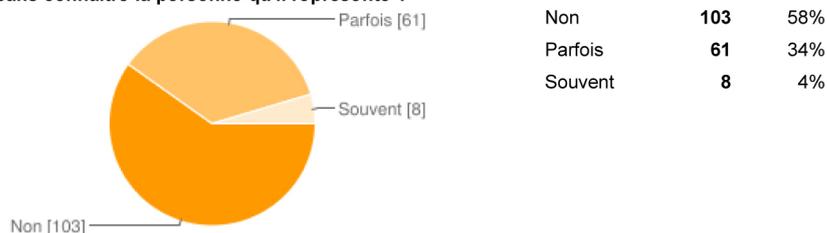
Question 31 : Comment prenez-vous les critiques d'autrui lorsqu'elles sont adressées : - A votre avatar ?



Question 32 : Comment percevez-vous les louanges adressées à votre avatar ?



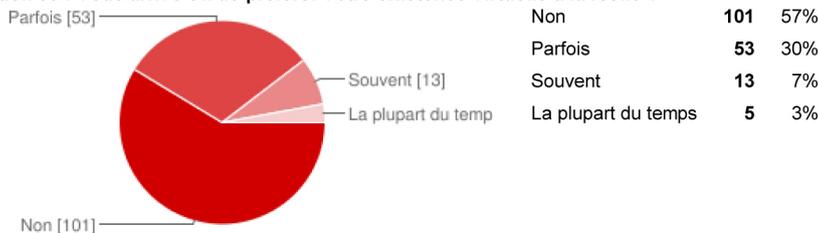
Question 33 : Est-ce qu'il vous arrive d'éprouver des sentiments pour un avatar rencontré dans le jeu sans connaître la personne qu'il représente ?



Question 34 : Pensez-vous que votre avatar révèle quelque chose de vous ?

Très certainement. C'est une extrapolation de ma personnalité avec ses forces et ses faiblesses. Je ne "joue pas" de rôle particulier, je suis moi-même sans débordements. oui, sans doute, dans son physique, sa façon de s'habiller, de se coiffer : il se permet des choses que je ne me permets pas Je l'espère. Un peu Sans doute mes fantasmes/rêves. très probablement, docteur ... non, je ne joue pas assez pour ça non D'une certaine façon oui. Oui certainement, il en dit beaucoup sur ma personnalité, mais pas au niveau physique. Le fait de voir mon avatar ne vous apprendra que très peu de chose, mais le f ...

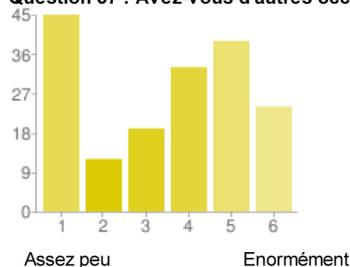
Question 35 : Vous arrive-t-il de préférer votre existence virtuelle à la réelle ?



Question 36 : Pourquoi ?

Je n'ai pas l'intention de mettre un jour les pieds dans un casino par exemple. Ce jeu me permet d'apprendre à jouer au poker dans une logique de progression. Les poussées d'adrénaline sont assez agréables aussi. Celà dit, ma vie réelle est assez remplie pour que je puisse m'en passer. J'aimerais jouer IRL avec des amis. non, rien ne vaut ce qui est vécu dans la vraie vie Je ne suis que créatrice dans le virtuel. Je ne gère jamais le linge, ou les courses de 5 personnes... L'existence virtuelle est beaucoup plus agréable ! Simplement parce que le jeu est pour moi une façon de me détendre et "déc ...

Question 37 : Avez-vous d'autres occasions d'exercer votre imaginaire au quotidien ?



Fréquence	Nombre	Pourcentage
1 -Assez peu	45	25%
2	12	7%
3	19	11%
4	33	19%
5	39	22%
6 -Enormément	24	13%

Question 38 : Lesquelles ?

La lecture, le cinéma, le théâtre. L'écriture aussi, et un peu le chat. Je suis une grande rêveuse sous l'éternel. lecture, films, rêveries j'essaye de créer, chaque instant...PHOTOS , films, dessins, poèmes.... Avec parlant mes enfants, en dessinant, ou en écrivant des histoires Théâtre d'impro Dance Guitare Dessin Vie de couple lecture, musique création artistique et travail d'animation (et donc de création de projet) avec des jeunes Lecture / Le travail ^ Cinéma, Livres, enfants Je travaille dans le jeu vidéo... Je fais surtout du community management, mais j'aide aussi sur de la création de ...

Question 39 : Que pensez-vous des gens qui parlent d'addiction au sujet des jeux vidéos ?

Ils ont raison à 150 % que, malheureusement, ça existe je les plains. L'addiction peut être réelle et très forte, même pour des sujets pas "fragiles" Je pense que ce mot est utilisé à tort et à travers. Il reste justifié dans certains cas. certains en font trop, mais c'est un réel problème soit ils n'y connaissent rien et c'est leur représentation qui fait ranger dans une case cette pratique... soit ils rencontre au quotidien des personnes qui s'échappe dans l'irréel par le biais des jeux comme certains par l'alcool ou la drogue... ou le sport.... mais l'importance c'est de se pencher sur les cau ...

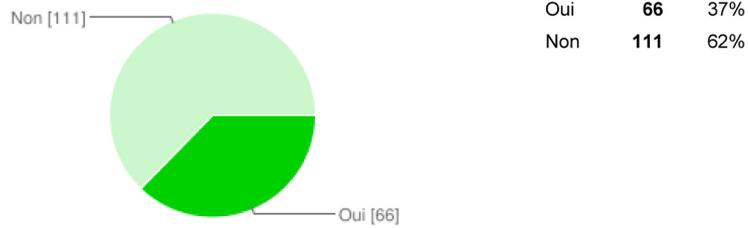
Question 40 : Si vous jouez, on peut supposer que c'est parce que cela vous plaît. Mais encore ?

Tout est dit. pour me détendre, penser à autre chose Dans ma famille, chez mes parents (grands-parents), c'est "Macao, l'enfer du jeu". Nous avons depuis plusieurs générations, des gens INTOXIQUES par le jeu...Pour certains, malades (comme Dovstoïevski)! C'est du plaisir immédiat et simple a obtenir. Tr-ès semblable au plaisir éprouvé lorsque l'on se drogue, finalement. C'est un moyen de me déconnecter, de ne plus avoir à faire de décisions, de me mettre dans des situations complètement à l'opposées de celles que je pourrait rencontrer dans ma vie (réelle) j'apprécie la coopération avec d'autres ...

Question subsidiaire : Quelle (bonne) question ai-je oublié de poser ?

Vous sentez-vous coupable? - Parfois, car c'est une activité chronophage Avez-vous l'intention d'arrêter?
- Oui, pour la raison ci-dessus. Poursuivez-vous certaines relations faites IG dans la vie réelle? - Oui, par chat sur FFM avec des "amis" triés sur le volet. je ne suis pas assez "joueuse", je ne suis même pas sûre que ces quelques éléments soient intéressants, alors La possibilité de s'inventer un avatar, ou une "façade" ne se réalise pas OBLIGATOIREMENT dans le jeu, enfin, le jeu des joueurs (toi-même tu sais...). Internet, permet d'exister sans enveloppe physique et pour moi, ...

Et enfin : Est-ce que vous seriez prêt(e) à me rencontrer "in real life" pour me donner l'occasion d'approfondir ce questionnaire avec vous ?



Nombre de réponses quotidiennes

