



**HAL**  
open science

## Mon avatar, moi et les autres

Laurent Tessier

► **To cite this version:**

| Laurent Tessier. Mon avatar, moi et les autres. 2008, pp.8-13. hal-04539818

**HAL Id: hal-04539818**

**<https://hal.science/hal-04539818v1>**

Submitted on 23 Jul 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Mon avatar, moi et les autres.

A propos des photographies d'avatars de Robbie Cooper.  
Laurent Tessier, *Revue 4810*, 2008.

Rurouni Kenshin est un tireur d'élite, un cyborg qui vit dans une galaxie lointaine. Dans la « vie réelle », Rurouni Kenshin s'appelle Jason Rowe. Il est paraplégique et passe en moyenne 80 heures par semaine à jouer à *Star Wars Galaxies* « sous l'identité de » Kenshin (voir illustration 1). Le diptyque Kenshin/Rowe fait partie d'une série de photographies de Robbie Cooper intitulée *Alter Ego – Avatars and their creators*. S'y retrouvent en vis-à-vis les photographies d'une même personne, dans le « monde réel » et le « monde virtuel ». Pour reprendre le sous-titre de l'ouvrage de Cooper (Cooper, 2007), le photographe a donc choisi d'étudier par le biais de la photographie les relations qui unissent les « avatars » à leur « créateur ».

Mais qu'entend-on ici par « avatar » ? Selon Julian Dibbell, qui préface l'ouvrage de Cooper, le mot « avatar » est un « mot sanskrit qui se réfère originellement aux formes visibles adoptées par les dieux Hindous pour se représenter dans le monde des mortels. La culture en ligne s'est réappropriée le terme pour désigner les formes numériques qui nous représentent dans les mondes virtuels<sup>1</sup> ». Les avatars sont donc ces personnages numériques, plus ou moins ressemblants, plus ou moins personnalisés, que les joueurs utilisent pour évoluer dans des univers virtuels tels que *Second Life* ou encore *World of Warcraft* -pour ne citer que les plus médiatiques d'entre eux.

Afin de mener ce projet à bien, Robbie Cooper a parcouru le monde (réel et virtuel), et pris des centaines de photographies de joueurs et d'avatars. Ces photographies ont été présentées sous plusieurs formes, dont un ouvrage et une exposition ayant trouvé place dans diverses galeries « physiques »<sup>2</sup> ainsi que dans *Second Life*. Cette série de photographies a connu une médiatisation importante<sup>3</sup>. Pourquoi ce succès ? Peut-être parce que ces photos nous permettent de poser plusieurs questions essentielles, concernant l'expansion de ces fameux mondes virtuels... En particulier, celles-ci nous permettent d'interroger le concept d'« identité virtuelle » : Existe-t-il quelque chose comme une identité virtuelle, qui serait distincte ou différente d'une identité « réelle » ? Si ces deux identités existent (et c'est, au premier abord, le pari que semble faire Cooper lui-même), en quoi sont-elles liées ?

### *De Nouvelles Technologies de l'Identité (et de la Communication) ?*

L'identité, concept protéiforme par excellence, gagne aujourd'hui un niveau de complexité supplémentaire, en se voyant adjoindre l'adjectif « virtuel ». Qu'est-ce que l'identité, lorsqu'on parle de celle d'un être humain ? Comment définir, pour le dire autrement, l'« identité personnelle » ? Il ne nous est bien sûr pas possible d'évoquer ici les débats sans fin qui entourent le concept d'identité. On notera simplement que ceux-ci portent régulièrement sur la dimension « construite » de ce concept :

L'identité repose-t-elle sur une substance stable et unifiée, ou n'est-elle au contraire qu'une construction sociale, un agrégat plus ou moins éclaté de formes, de rôles et de fonctions ? Un certain nombre de chercheurs en sciences sociales proposent précisément d'abandonner l'idée d'une identité unique, unifiée, substantielle, au profit d'une identité éclatée, d'un « soi multiple » (voir par exemple Elster, 1986). De plus, comme le montre Razmig Keucheyan

---

<sup>1</sup> « Avatar –a Sanskrit word originally referring to the visible forms adopted by Hindou gods to represent themselves in this, our lesser, mortal world. Online Culture nicked the term to name the digital forms that represent us in virtual worlds » (Dibbell, 2007).

<sup>2</sup> Après avoir été présentée aux Etats-Unis et en Grande Bretagne, l'exposition a été présentée à Paris, en septembre 2007, à la Galerie Paule Friedland & Alexandre Rivault.

<sup>3</sup> De nombreux articles et dossiers lui ont été consacrés, notamment dans le *New York Times*, ou encore le *Monde* 2...

(Keucheyan, 2007), pour les partisans d'une vision « constructiviste » de l'identité, « toute personne [serait] un agrégat d'entités infra-individuelles relativement autonomes ». Un même individu serait le lieu de croyances contradictoires, de désirs épars s'exprimant non pas dans une, mais dans plusieurs identités qui coexistent, tant bien que mal, « dans » un individu. Selon cette conception, l'avatar numérique incarnerait alors l'une de ces multiples identités, avec lesquelles l'humain contemporain aurait le loisir de jongler. Il n'y aurait pas une identité virtuelle, à opposer à l'identité réelle, mais plutôt plusieurs identités, toutes plus ou moins construites, toutes plus ou moins virtuelles.

Nicolas Auray (Auray, 2004), propose une définition des avatars qui semblent bien accréditer cette vision constructiviste. Selon lui, les univers virtuels ouverts aux internautes ont permis « de faire apparaître sur le réseau un double de soi, un *alter ego* susceptible d'une existence partiellement autonome. [En ce sens,] Internet a permis la banalisation des pratiques de partitionnement de l'identité » (Auray, 2004 : 96). Encore une fois, le fait de jouer avec plusieurs identités ne serait pas une pratique qui apparaît avec Internet –mais Internet contribuerait à « banaliser » ce type d'expériences.

Auray distingue, de ce point de vue, deux types d'identité virtuelle : d'un côté l'« avatar », que nous avons commencé à définir, et de l'autre l'« être d'écriture », matérialisé par les blogs et autres écrits numériques sous pseudonyme. A la suite de Sherry Turkle, Auray décrit ces différents dispositifs comme autant de « technologie[s] de l'âme, susceptible de soutenir et d'infléchir le processus de construction du soi » (voir notamment Turkle, 1995). De plus, toujours en suivant Turkle, il affirme que « la communication via internet induit une forte tolérance à la segmentation des tranches biographiques. Elle oriente la personnalisation vers la révélation de facettes inexplorées du Soi, et vers l'exhibition de personnalités latentes ou contrariées dans la vie réelle. Entre pseudo et avatar, le masque électronique est un support privilégié pour ces recompositions identitaires » (Auray, 2004 : 97). Auray identifie donc les avatars à des masques, dont la fonction pourrait être rapprochée des masques du théâtre antique. Ce faisant, il évoque deux fonctions « expressives » de ces masques, que l'on peut retrouver, selon lui, dans l'utilisation contemporaine des avatars : la fonction « cathartique » et la fonction « libératoire »... Dans le même ordre d'idée, Laurence Allard, adoptant une posture foucauldienne, décrit des « technologies du self », des « modalités contemporaines de subjectivation en couplage avec un agencement machinique » (Allard, 2005-1 et 2). Comme Auray, elle interprète ces formes comme autant de « production d'identités numériques », mais aussi de nouveaux « territoires existentiels » d'« écritures de soi ». Encore une fois, ces définitions s'appliquent à tout un ensemble de techniques apparues sur le Net, qui vont de l'avatar au blog.

Plusieurs parallèles intéressants pourraient d'ailleurs être tirés d'une comparaison entre ces deux « technologies identitaires ». En France, un certain nombre de chercheurs ont en effet abordé la question des relations entre identités et technologies par le biais du blog. C'est le cas de Laurence Allard, mais aussi de Dominique Cardon (Cardon & Deleunay-Teterel, 2006). Cardon et Deleunay-Teterel notent eux aussi la dimension « expressiviste » des technologies identitaires, telle que la définissent Auray ou Allard : Les blogs, de même que les avatars, jouent, à n'en pas douter, de ressorts narcissiques. Cependant, selon eux, ces technologies ne doivent pas être réduites à cet aspect narcissique. Elles impliquent également –entre autre- une dimension « relationnelle », qui ne doit pas être occultée.

### *D'une identité égocentrée à une identité relationnelle ?*

Le terme d'avatar, et avec lui la question de l'identité virtuelle telle que nous l'avons posée, est apparu avec les MMORPG<sup>4</sup>. Pourtant, ces jeux ne sont pas les premiers où le joueur se trouve « incarné » à l'écran par un personnage numérique : c'était, d'une certaine manière, tout autant le cas dans les jeux d'arcade classiques des années 1980 tels que *Street Fighter*

---

<sup>4</sup> « Massively Multiplayer Online Role-Playing Games » : Dénomination technique des mondes virtuels tels que *World of Warcraft*, *Star Wars Galaxies* ou encore *Lineage*, sur laquelle nous aurons l'occasion de revenir.

ou *Mario Bros*... Qu'est-ce que l'avatar photographié par Cooper possède alors de plus que le simple personnage de jeux vidéos, qui lui permette de revendiquer ce statut « d'identité numérique » ?

Le terme technique, MMORPG (« jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs »), qui désigne ces univers virtuels, pourrait, peut-être, nous permettre de tracer quelques pistes de réponses possibles. Et en premier lieu, on peut noter le fait que ces jeux ont effectivement une dimension « massive ». Il s'agit là, parfois, de millions de joueurs connectés simultanément dans un « monde persistant » (un monde qui continue d'exister lorsque le joueur se déconnecte). Si l'on parle d'identités virtuelles, c'est donc peut-être d'abord parce que ces avatars ne servent pas seulement à jouer « tout seul dans son coin » : ils servent à rencontrer, à échanger, à séduire, à travailler<sup>5</sup>... L'identité virtuelle –comme toute identité ?– serait donc avant tout une « identité relationnelle », dans le sens où l'identité d'un individu se construit toujours en interaction avec son environnement –et en vue de ces interactions– mais aussi dans le sens où les différentes identités d'un individu ne sont pas étanches, les unes par rapport aux autres. Ainsi, les joueurs qui créent un avatar le font la plupart du temps parce qu'ils connaissent d'autres personnes –dans le monde physique– qui l'ont fait avant eux. C'est d'ailleurs aussi ce que l'on constate en parcourant blogs et autres *myspaces* : ceux-ci sont souvent le moyen de prolonger dans le virtuel des relations qui existent déjà dans le monde physique –comme dans le cas de ces jeunes coréens, photographiés par Cooper, qui jouent en groupe dans les cyber-cafés, interagissant donc *simultanément* dans le monde réel et le virtuel...

Il n'y aurait, finalement, pas de « coupure » absolue entre identité physique (ou réelle) et identité virtuelle, mais plutôt une forme de continuité. Ce qui explique peut-être que, lorsqu'on regarde les photographies de Robbie Cooper, on voit d'abord une simple juxtaposition, et que l'on distingue, seulement dans un deuxième temps, les liens et les interactions subtiles qui font sentir *l'identité* de ces deux corps.

## Références.

- ALLARD L. & VANDENBERGHE F. (2003), « Express yourself ! Les pages perso entre légitimation techno-politique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer-to-peer », in *Réseaux*, n°117.
- ALLARD L. (2005-1), « Termitières numériques, ou les blogs comme technologie agrégative du soi », in *Multitudes*, n°21.
- ALLARD L. (2005-2), « Express Yourself 2.0 ! Blogs, podcasts, fansubbing, mashups... : de quelques agrégats technoculturels à l'âge de l'expressivisme généralisé », in *Freescape, Biblio du libre*, <http://www.freescape.eu.org>.
- AURAY N. (2004), « Sosies et avatars dans les jeux : entre écriture et image », in *Actes du colloque « L'image sosie – l'original et son double »*, colloque international Icône-Image, Musées de Sens, Juillet.
- CARDON D. & DELAUNAY-TETEREL H. (2006), « La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics », in *Réseaux*, n°138, 2006-4.
- CASTRONOVA E. (2005), *Synthetic Worlds : The business and culture of online games*, University of Chicago Press.
- COOPER Robbie (2007), *Alter Ego : Avatars and their creators*, Londres, Chris Boot. Avec une introduction de J. DIBBELL.
- DIBBEL J. (1999), *My Tiny Life. Crime and Passion in a Virtual World*, New York, Henry Holt & Co.
- DIBBEL J. (2007), « Introduction », in COOPER R., *Alter Ego. Avatars and their creators*, Londres, Chris Boot.
- ELSTER J. (1986), *The Multiple Self*, Cambridge University Press.
- KAUFMANN J.-c. (2004), *L'invention de soi. Une théorie de l'identité*, Paris, Armand Colin.

---

<sup>5</sup> Voir à ce sujet les travaux sur l'économie virtuelle de Castranova (Castranova, 2005).

KEUCHEYAN R. (2002), « Identité personnelle et logique du social », in *Revue européenne des sciences sociales*, tome XL, n°124.

SAUVAGEOT A. (2003), *L'épreuve des sens. De l'action sociale à la réalité virtuelle*, Paris, PUF.

TURKLE Sherry (1995), *Life on the Screen. Identity on the Age of Internet*, New York, Simon & Schuster.