



HAL
open science

Jeux vidéo et alter égalité. Une réflexion genrée autour de l'ouvrage de Robbie Cooper "Alter Ego: Les avatars et leurs créateurs"

Fanny Lignon

► To cite this version:

Fanny Lignon. Jeux vidéo et alter égalité. Une réflexion genrée autour de l'ouvrage de Robbie Cooper "Alter Ego: Les avatars et leurs créateurs". Mélanie Bourdaa et Arnaud Alessandrin (dir.). Fan et Gender Studies: Le retour, Téraèdre, pp.55 à 66, 2019. halshs-02051429

HAL Id: halshs-02051429

<https://shs.hal.science/halshs-02051429v1>

Submitted on 20 Nov 2019

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.



<http://www.arias.cnrs.fr/>



<http://www.univ-lyon1.fr/>

Fanny Lignon

Maître de conférences

Etudes cinématographiques et audiovisuelles

Université Lyon 1

Laboratoire THALIM / Equipe ARIAS (CNRS / Paris 3 / ENS)

E-mail : fanny.lignon@univ-lyon1.fr

LIGNON Fanny, « Jeux vidéo et alter égalité. Une réflexion genrée autour de l'ouvrage de Robbie Cooper *Alter Ego : Les avatars et leurs créateurs* » in Bourdaa M. et Alessandrin A. (dir.), *Fan Studies, Gender Studies : le retour*, éd. Téraèdre, 2019, p. 55 à 66.

Jeux vidéo et alter égalité

Une réflexion genrée autour de l'ouvrage de Robbie Cooper

Alter Ego : Les avatars et leurs créateurs

La multiplicité des personnages que le joueur peut construire et faire évoluer au sein des jeux vidéo permet de tester, plus que des changements de surface, des comportements et identités diverses, de façon provisoire, et cela sans aucune conséquence dans « la vraie vie ». Pouvoir expérimenter des variétés d'être à soi et au monde est d'ailleurs, probablement, l'un des fondements du plaisir que procurent ces jeux.

Parmi tous les possibles qu'ils offrent, je choisis d'interroger ceux qui concernent le masculin et le féminin. Sachant que sur ce point, qu'il s'agisse de modifier les corps, d'adopter un comportement ou des vêtements censés être l'apanage d'un sexe autre que le sien, les sociétés occidentales, si elles ont évolué, sont globalement très frileuses encore. La question que je me pose est la suivante. Est-ce que quelque chose se joue dans les mondes en ligne qui ne se joue nulle part ailleurs ? Est-ce que la relation qui s'établit entre le joueur et son personnage a, sur le plan du genre, des enjeux, des conséquences, inédits, inattendues ?

Un livre unique en son genre

Pour tenter de répondre à ces questions, il faut aller au-delà de l'étude des représentations et interroger la façon dont les joueurs et les joueuses s'en emparent. Une première solution est de conduire une enquête ; une autre, de travailler sur une enquête déjà conduite et/ou des données déjà

recueillies. Un ouvrage en particulier, *Alter Ego : Avatars and their Creators*¹, a attiré mon attention. Sur la première de couverture est collée une image holographique qui, lorsqu'on change d'angle de vue, permet de passer de la photo d'un jeune couple qui se tient par la main à celle de leurs avatars dans *World of Warcraft*. Les deux clichés jouent sur un principe de superposition / remplacement mais c'est un avatar masculin qui vient se placer sur l'image de la jeune femme et un avatar féminin qui vient se placer sur l'image du jeune homme. A l'intérieur du livre, sur des doubles pages, 61 portraits. A gauche, la photo d'un joueur ou d'une joueuse, à droite, celle du personnage virtuel qu'il ou elle incarne en ligne. Sous la photo de gauche, une fiche signalétique présente les états civils des deux parties. Pour le joueur : nom, date de naissance, profession, lieu de vie, temps de jeu par semaine. Pour son avatar : nom, date de création, jeu dans lequel il évolue et, parfois, serveur de rattachement, type et niveau du personnage, aptitudes particulières. Sous les photos de droite, chaque joueur, en une quinzaine de ligne, parle librement de son avatar et de son expérience de jeu².

Les photos sont l'œuvre de Robbie Cooper³, un artiste britannique né en 1969 qui travaille sur les nouveaux médias. L'idée de mettre en regard des portraits des joueurs et de leurs avatars lui est venue en 2003, à la suite d'une conversation avec le PDG d'une compagnie qui lui a confié, à l'occasion d'une séance de prise de vue, qu'il utilisait le jeu *Everquest* pour voir ses enfants sans s'attirer les foudres de son ex-femme. Cooper a alors parcouru pendant trois ans l'Europe, l'Asie et les Etats-Unis pour photographier des joueurs de jeux en ligne, les saisir en leur diversité. Les textes qui dans le livre accompagnent les photos ont été rédigés par Tracy Spaight⁴, un spécialiste des mondes virtuels, à partir d'entretiens écrits et oraux avec les personnes photographiées. L'ouvrage donc que je me propose d'étudier résulte clairement d'une démarche artistique et non scientifique, comme l'explique d'ailleurs le photographe : « C'est du journalisme, pas de la recherche académique. On n'a pas regardé les statistiques et dit "OK, on a besoin d'un comme ça, de deux comme ci etc". Et puis on a pris les gens qui voulaient participer. Ca exclut automatiquement tous ceux qui ne voulaient pas. Mais je suis content du résultat. Avec le matériel dont on disposait, on a représenté un mélange aussi riche que possible »⁵ (ma traduction).

Si je tiens à travailler sur *Alter Ego*, c'est tout simplement parce que cet ouvrage est unique. Il expose en effet ce qu'aucune enquête n'a jamais mis au jour et qui d'habitude a vocation à rester caché - les correspondances entre des personnes réelles et leurs doubles virtuels - et les documente de façon textuelle et visuelle. Autant d'atouts qui, selon moi, justifient que l'on analyse, quand bien même l'exercice est un peu acrobatique, ces données atypiques.

¹ *Alter Ego : Avatars and their Creators*. éd. Chris Boot, Londres, 2007.

² Un grand nombre de ces double-portraits photographiques sont visibles sur Internet. Les textes accompagnatifs, par contre, ne sont que très rarement reproduits.

³ URL : https://en.wikipedia.org/wiki/Robbie_Cooper [Page consultée le 20 février 2018].

⁴ URL : <https://www.linkedin.com/in/tracyspaight/> [Page consultée le 20 février 2018].

⁵ « This is journalism, not academic research. So we didn't look at the statistics and say "ok, we need one of those, two of those etc". Also, we included people who wanted to participate. That automatically excludes everyone who didn't. But I'm happy with the mix. From the ones that were available to us, we represented as rich a mix as we could. » URL : https://www.opendemocracy.net/arts/alterego_4620.jsp [Page consultée le 20 février 2018].

Mais une autre raison me motive. Les chercheurs, régulièrement, montrent qu'au cinéma comme dans les livres, le nombre de héros est supérieur au nombre d'héroïnes. Anne Dafflon Nouvelle, qui constate que ce phénomène est très prégnant dans la presse jeunesse, rend compte du « choix limité offert aux filles par rapport à celui mis à la disposition des garçons »⁶ alors même, écrit-elle, « que les enfants préfèrent », lorsqu'ils ont le choix, « lire un livre dont le héros est de leur propre sexe »⁷. Or, les mondes virtuels dont sont issus les avatars présentés dans *Alter Ego* ont tous en commun le fait qu'il est possible d'y choisir le sexe de son avatar. L'obstacle du sexe fictionnel imposé étant ainsi levé, il devient possible d'observer et d'interroger les conséquences de sa disparition sur une population d'hommes et de femmes adultes.

68% des joueurs représentés déclarent être des hommes, 32% déclarent être des femmes⁸. La parité certes n'est pas respectée mais semble correspondre à une réalité statistique. Je n'ai pas pu trouver, malgré mes efforts, de chiffres précis pour 2007, mais, en 2014, en France, 68,7% des joueurs de jeux multijoueurs en ligne étaient des hommes quand 31,3% étaient des femmes⁹. Au rang des avatars, on trouve 58,5% d'hommes, 39,5% de femmes et un peu moins de 2% de personnages qui échappent à cette binarité. L'écart hommes femmes est différent au bénéfice des femmes. Une troisième catégorie est apparue.

Trois cas dès lors se présentent. Il y a celles et ceux qui persistent dans leur sexe, le réitèrent en quelque sorte en choisissant le même pour leur avatar. Ce sont les plus nombreux : 17 femmes et 33 hommes. Il y a celles et ceux qui s'incarnent dans un avatar de sexe opposé : 5 hommes et 2 femmes. Et il y a celles et ceux qui chamboulent les possibles : un homme joue un avatar résolument non sexué, deux hommes jouent indifféremment des avatars masculins et féminins, un groupe d'hommes et de femmes joue le même avatar féminin.

Quelle liberté, sur le plan du genre, les avatars qu'il est possible de créer dans les univers virtuels en ligne offrent-ils aux joueurs et aux joueuses ? Corollairement, comment et dans quelle mesure les fans de ces univers s'emparent-ils de ces possibilités ? Pour tenter d'apporter des éléments de réponses à ces questions, je vais m'appuyer sur l'analyse des images et des textes.

Premier cas : les joueur-se-s qui incarnent un avatar du même sexe

Ce groupe étant nombreux et assez hétérogène, je vais, pour l'étudier, le fragmenter en fonction du degré de ressemblance entre créatures et créateurs.

⁶ Dafflon Nouvelle, Anne, (2002). *Les représentations multidimensionnelles du masculin et du féminin*, Swiss Journal of Psychology 61 (2), 85–103.

⁷ *Ibid.*

⁸ Compter le nombre de joueurs et de joueuses n'est pas forcément très simple. Voici les quelques règles que je me suis donnée pour y parvenir. 1) Me baser sur les déclarations des personnes. 2) Lorsque plusieurs avatars ou individus figurent sur une même image, ne prendre en compte que celle ou celui dont on donne le nom. 3) Lorsqu'il y a explicitement mixité de genre du côté des joueurs ou des avatars, compter ceux-ci au rang des hommes et au rang des femmes.

⁹ *Les pratiques de consommation des jeux vidéo des Français*, Les études du CNC, CNC-TNS-Sofres, octobre 2014.

Robbie Cooper publie deux couples de photos d'utilisatrices de *Second Life*¹⁰ dont les avatars paraissent reproduire exactement le portrait de leur créatrice. Ces deux femmes ont un commun un statut social enviable et une apparence conforme aux normes sociétales actuelles. On peut émettre l'hypothèse qu'elles sont très certainement satisfaites, voire fières, de ce qu'elles sont, suffisamment en tous les cas pour accepter l'existence d'une image redoublée d'elle-même. On reconnaît du premier coup d'œil l'allure d'Ailin Qin et sa robe à motif floral, la silhouette de Laura Kusumoto, sa coupe de cheveux, son tailleur pantalon. Mais une observation poussée permet de noter de petites différences. Le double virtuel de Laura à la taille bien plus fine, celui d'Ailin a ôté ses lunettes. L'identité joueur avatar reste donc un point de départ théorique, qui se traduit dans les faits par une proximité asymptotique. Cet état de fait est confirmé par les propos de Laura qui écrit « Je vois mon avatar comme une extension de moi-même ».

Tous les autres personnages virtuels du groupe que j'observe présentement se construisent ouvertement dans l'altérité, s'éloignant plus ou moins de l'image de leur humain d'origine, avec laquelle ils n'ont parfois plus rien à voir. Ochman¹¹ a mis en évidence le fait que la non concordance, dans les livres à destination des enfants, entre le sexe du lecteur et celui du personnage principal a des conséquences négatives sur l'estime de soi. Son étude trouve ici, auprès d'une population adulte, des prolongements. La plupart en effet des interventions pratiquées par les joueurs qui choisissent de créer un avatar du même sexe qu'eux vont dans le sens de ce qu'ils et elles semblent considérer comme une amélioration. Wang Yao, 21 ans, étudiant, écrit : « Dans *Everquest* vous pouvez être grand et charmant. Si vous êtes une fille vous pouvez avoir un corps et un visage parfaits. ». Les modifications physiques sont ainsi monnaie courante. Hommes et femmes arrangent leur corps pour le mettre en conformité avec les normes actuelles de beauté, de santé, de genre. Exit par exemple les problèmes de surpoids. Au pays des avatars tout le monde est mince et les stéréotypes sont bien gardés ! Les hommes virtuels sont plus musclés, plus grands, plus larges d'épaules que leurs créateurs ; les femmes virtuelles ont la taille plus fine et les seins plus avantageux que leurs créatrices. Les âges sont la plupart du temps respectés, à deux exceptions près. Kimberley Ruffer-Bach - « 40 ans, deux chats, cinq ordinateurs » - raconte qu'elle a conçu un avatar qui lui ressemble beaucoup « mais avec 20 ans de moins » ; Elisabeth Brown raconte qu'elle a modélisé « la femme qu'elle aimerait être quand elle sera plus âgée ». Cette deuxième option est plus inattendue, mais l'explication fournie par la joueuse montre qu'elle est voulue et ressentie de façon positive. Ainsi, il apparaît que lorsque la concordance

¹⁰ « *Second Life* (SL) est un métavers (ou univers virtuel) en 3D sorti en 2003 fondé sur le modèle du free to play. Ce programme informatique permet à ses utilisateurs d'incarner des personnages virtuels dans un monde créé par les résidents eux-mêmes. Les utilisateurs peuvent créer le contenu du jeu : vêtements, bâtiments, objets, animations et sons, etc., ainsi qu'acquérir des parcelles de terrain dont ils obtiennent la jouissance en utilisant une monnaie virtuelle auprès de Linden Lab, la société qui édite le programme informatique open-source gérant la connexion et le rendu graphique de l'univers virtuel, et assure la maintenance du matériel requis pour l'hébergement des données. » URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Second_Life. [Page consultée le 3 mars 2018].

¹¹ Ochman, Jan M. (1996). *The effects of nongender-role stereotyped, same-sex role models in storybooks on the self-esteem of children in Grade Three*. *Sex Roles*, 35, 711–736.

de sexe entre le joueur et son personnage est d'une part possible, d'autre part librement choisie, les joueurs et les joueuses ne s'en contentent pas et éprouvent un besoin de perfectionnement qui se manifeste concrètement et a très certainement des conséquences sur leur estime de soi.

Ces modifications corporelles s'accompagnent souvent de modifications vestimentaires. Leurs avatars sont aussi l'occasion, pour les femmes comme pour les hommes, de changer de *look*, de goûter aux joies du déguisement. Les tenues adoptées peuvent être plus chics, plus sexy, plus excentriques que celles portées IRL. L'avatar de Philip Linden est vêtu d'un pantalon largement ouvert sur le devant et qui laisse apparaître son caleçon, celui de Kunikar Stemple d'un soutien-gorge bustier à lacets, celui de Charmaine Hance d'une mini-jupe en dentelle excessivement ajourée, celui de Giogos Loukakis d'une armure moulante et noire qui souligne ostensiblement son sexe. Ces jeux vestimentaires, on le voit, permettent aux joueurs et aux joueuses de s'affranchir de certaines conventions sociales notamment de genre. Mi-Jin Kang, qui parle au nom de son groupe d'amies, explique : « Nos personnages nous donnent l'opportunité de nous habiller et d'agir d'une façon qui serait impossible dans la vraie vie. La Corée est très conservatrice quand il s'agit des rôles de genre et des attentes de la société. »

Les commentaires des joueurs et joueuses situés sous les photos de leurs avatars permettent de prendre connaissance des bénéfices psychologiques et sociaux qu'ils estiment retirer de leur création. L'un des éléments les plus cités est l'octroi de pouvoirs dont ils ne disposent pas dans la vraie vie. Pouvoir d'agir sur les mondes, les individus, les groupes virtuels. Dans les MMORPG, tout un chacun est un héros. Serge Creaola écrit : « Megatox est tout ce que j'aimerais être. Fort, célèbre, respecté, audacieux. Certains le craignent ; tout le monde parle de lui. C'est pourquoi nous nous complétons. Ensemble nous formons une personne complète »¹². Autre élément souvent cité, l'impact sur les difficultés de socialisation, quelle que soit leur origine (matérielle, psychologique, économique, idéologique...). « En ligne », écrit Jason, un jeune homme gravement handicapé, « vous apprenez à connaître la personne qui est derrière le clavier avant de connaître la personne physique. L'internet élimine ce à quoi vous ressemblez dans la vraie vie, ainsi, vous apprenez à connaître une personne par son esprit et sa personnalité. ».

Le dernier élément sur lequel je m'arrêterai concerne les relations de séduction. Les témoignages qui abordent cette question directement sont peu nombreux et émanent tous de femmes. Je citerai pour commencer Kunikar Stemple, qui écrit : « Ma grand-mère avait pour habitude de dire "Laisse place à l'imagination. Sois mystérieuse." Une fois, elle m'a expliqué comment garder un homme. "Tu dois être une femme du monde en public et une salope au lit". J'ai failli tomber à la

¹² Le paradoxe qui s'exprime ici est tout à fait intéressant sur un plan psychologique. Le joueur dit : « Megatox est tout ce que j'aimerais être ». Pour lui, donc, Megatox est un tout idéal. Mais si Megatox est un tout, il ne peut, objectivement, pas être complété. Or, le joueur dit « ensemble nous formons une personne complète ». Ce qui implique que Megatox n'est pas un tout, qu'il y a en lui une faille qui peut être comblée. « C'est là », je cite une discussion avec ma collègue Patrica Mercader, professeure émérite de psychologie sociale (Université Lyon 2/ CRPPC) « une belle représentation de la mère archaïque ».

renverse quand elle m'a dit ça. Elle a changé mon regard sur la vie ». Transposés aux univers virtuels, les conseils de la grand-mère de Kunikar, s'ils restent fortement emprunts de sexismes, prennent une autre dimension que le témoignage de Mi Jin King explicite : « Une chose qui est bien quand on joue en ligne est que l'on peut socialiser avec d'autres gens sans s'inquiéter du fait que l'on pourrait attirer l'attention alors qu'on ne le désire pas. La plupart des joueurs ne croient pas que nous sommes des femmes, mais parfois, des mecs flirtent avec nous. Ils nous aident à accomplir des quêtes, ils nous donnent des objets pour nos personnages. Si on rencontre quelqu'un qui nous ennue ou qui nous terrifie, on se déconnecte ». L'exemple aussi de Nasara est instructif. Lassée des attentions des personnages masculins à l'égard des avatars féminins attrayants qu'elle incarnait, la joueuse décide un jour de créer une femme laide. Elle rapporte : « Le plus formidable dans le fait de jouer une voleuse morte vivante est que je suis jugée sur mes talents de joueuse, pas sur mon âge ou mon genre. » Ce qui se produit ici est donc de l'ordre de la prise ou reprise de pouvoir. Des hommes, des femmes, s'affranchissent en ligne d'obstacles qui les entravent dans la vraie vie, les univers virtuels constituant ainsi le cadre dans lequel ils peuvent accroître leur *agency*, ou capacité à agir sur le monde, les choses, les êtres. Mi Jing Kang écrit : « Dans *Lineage*¹³, on peut être une guerrière forte, mortelle et belle. Existe-il au monde un autre endroit où on peut porter une épée et être habillée comme un top model ? Le sentiment du pouvoir est envoiement ! »

Deuxième cas : les joueur-se-s qui incarnent un avatar du sexe opposé

Rebecca Glasure, une femme au foyer américaine de 27 ans, écrit : « Mon avatar dans *City of Heroes*¹⁴ est mon complet opposé. Stygian Physic est grand, noir et de sexe masculin ». Les images confirment et complètent ses dires. Rebecca est chevelue, Stygian a le crâne rasé surmonté d'une crête, elle a le visage fin, lui la mâchoire carrée, et ainsi de suite. La joueuse explique qu'elle a conçu un avatar viril pour « éviter de prendre des coups tout le temps » et « être reconnu pour ses [mes] talents et non pour ses [mes] seins de pixels ». Les résultats, dit-elle, ont été à la hauteur de ses espérances : « En jouant un homme, j'ai trouvé que les gens me traitaient différemment. Cela m'a permis de vivre des relations que je n'aurais jamais pu expérimenter ». Avec ce personnage, Rebecca fait d'une pierre deux coups. Elle s'affranchit de quelques-uns des stéréotypes féminins les plus courants (primat de l'apparence, faiblesse physique) ; elle se donne les moyens d'expérimenter une socialisation au masculin. Et l'expérience, apparemment, est concluante. Dans les mondes virtuels, il semble qu'il soit plus confortable d'être un homme, même stéréotypé, qu'une femme. Enfin, elle remarque que dans les

¹³ « *Lineage* est un jeu vidéo de rôle médiéval *fantasy* massivement multijoueur (MMORPG) sorti en 1998 sur Windows et créé par l'entreprise sud-coréenne NCsoft. » URL : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Lineage_\(jeu_vid%C3%A9o\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Lineage_(jeu_vid%C3%A9o)). [Page consultée le 3 mars 2018].

¹⁴ « *City of Heroes* était un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur disponible pour Microsoft Windows et Mac OS X, sorti en version française intégrale le 4 février 2005 et fermé le 30 novembre 2012. Ce jeu proposait au joueur d'incarner un super-héros dans la lignée des *comics* américains et se déroulant dans une ville fictive des États-Unis : Paragon City ; elle-même découpée en différentes zones plus ou moins dangereuses selon le niveau du héros. » URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/City_of_Heroes. [Page consultée le 3 mars 2018].

jeux les joueurs se satisfont du sexe déclaré de l'avatar auquel ils ont affaire et ne cherchent pas à en savoir davantage.

Parallèlement, Cassien Guier, un étudiant français de 22 ans, a créé dans le même jeu une super héroïne qu'il a nommé La Blonde. Au plan visuel, ce personnage apparaît outrancièrement stéréotypé (vêtements roses et moulants, épaules dénudées, maquillage appuyé, expression aguicheuse). Même chose au plan textuel. Sont mis en avant ses appâts (« Elle a la plus grosse poitrine que vous avez jamais vue »), sa futilité (« Comme une vraie blonde sa garde-robe change toutes les semaines »), sa faiblesse (« je ne sais pas pourquoi mais les monstres la frappent souvent en premier. Comme si une blonde pouvait être dangereuse ! »), son inutilité sociale (« en fait c'est peut-être le plus inutile des personnages dans le monde des MMORPG »). L'accumulation sur ce personnage de traits qui lui sont défavorables en raison de son sexe indique clairement qu'on a ici affaire à une représentation sexiste. D'autres éléments textuels sont cependant à prendre en compte et qui font contrepoint. Cassien Guier, lorsqu'il décrit les rapports qu'il entretient avec son avatar, explique qu'il passe plus du temps à soigner son apparence qu'à jouer et que celui-ci « reflète son [mon] moi intérieur ». Le jeune homme également s'étonne de la réaction des autres joueurs qui ne prennent pas, dit-il, son avatar au sérieux et semblent le trouver stupide. Il cherche à comprendre pourquoi ils ont malgré tout envie de l'avoir dans leur groupe quand ils combattent des monstres, alors même que celui-ci meurt tout le temps, et émet finalement une hypothèse : « probablement en raison de son joli visage souriant ». De cela, je déduis que Cassien Guier a conçu La Blonde pour se distraire mais aussi dans un but expérimental.

Les quatre avatars qui suivent, trois femmes et un homme, semblent appartenir à une même famille. Tous sont fins, élancés, gracieux, sexy et androgynes, à la façon des elfes. Leurs créateurs sont apprenti magicien, professeur d'université, gardien d'immeuble ou hôtesse de l'air en formation. Mais si les corps virtuels sont proches en apparence, les raisons qui ont présidé à leur conception sont diverses. L'hôtesse de l'air explique qu'elle a choisi de créer un personnage masculin parce qu'ils sont, dans le jeu *Lineage II*, avantagés socialement (rôles de leader) et physiquement (force). Le gardien d'immeuble explique que son avatar, une guerrière « rousse, sauvage, généreuse et mortelle » qui évolue dans *Guild Wars*, correspond « à son côté féminin » et représente son « esprit digital ».

Dernier cas, enfin, de changement de sexe : Francis Chang alias Frances Chang. Entre les deux photos, des variantes minimalistes, à l'image de ce « i » qui se transforme en « e ». L'avatar et son joueur sont au volant. Même attitude, même expression, leur tenue est identique jusque dans les moindres détails (montre, lunettes). Les seuls indices qui permettent de signaler que le masculin a laissé place au féminin sont l'apparition d'une discrète poitrine et la modification de certains traits du visage. Le témoignage du Francis est particulièrement intéressant. Il dit les difficultés qu'il a connues pour entrer en contact avec les autres dans la vraie vie, il explique comment l'avatar féminin qu'il a créé, qui lui ressemble beaucoup mais n'est pas exactement comme lui, l'a aidé à passer outre certaines conventions et lui a permis de résoudre son problème. Dans ce récit, qui met en scène le potentiel désinhibiteur du jeu vidéo, on voit clairement comment le virtuel est venu au secours du réel.

S'incarner dans un avatar d'un sexe autre que le sien permet donc de se voir et penser comme appartenant simultanément à deux sexes au moins. Mais au-delà de l'ouverture genrée personnelle que cela représente, cette démarche semble permettre aux joueurs de se libérer de contraintes sociales et psychologiques qui pèsent sur eux en raison de leur sexe, cela de façon plus prégnante encore pour les hommes que pour les femmes.

Troisième cas : les joueur-se-s qui cumulent les possibles

Entrent dans cette catégorie deux "ouvriers du jeu", respectivement âgés de 31 et 21 ans, et qui travaillent, pour l'un dans une ferme de *bots*¹⁵, pour l'autre ne tant que *power leveloper*¹⁶ indépendant. Si Xu Wei Qing et Ang Jianjun s'incarnent indifféremment dans des personnages masculins et féminins, on ne peut toutefois rien déduire de cette alternance, qu'ils ne commentent pas et qui est contrainte.

Plus intéressant est le cas de ce groupe de neuf hommes et femmes handicapés qui a conçu dans *Second Life* un avatar commun : Wilde Cunningham, une jeune femme svelte à la chevelure violette, élégante et court vêtue. La porte-parole du groupe, Mary Boucher, explique qu'il est de ce fait impossible de jamais savoir qui se cache vraiment derrière ce personnage. D'un point de vue structurel, ce schéma nous ramène aux deux cas précédents. Des femmes jouent une femme, des hommes jouent une femme. Mais il nous entraîne plus loin. Wilde est en effet le seul avatar collectif présenté dans le livre. Ici, ce ne sont pas les joueurs qui ont plusieurs avatars, mais l'avatar qui a plusieurs joueurs. Cette configuration à l'inverse de celles que l'on rencontre ordinairement a donc comme conséquence la construction d'un personnage virtuel riche de l'alternance et de la somme des différences interpersonnelles, sexuelles et de genre mais pas seulement, des neuf individus qui l'animent tour à tour.

Le dernier couple joueur avatar que je vais présenter est lui aussi particulier et seul dans sa catégorie. Cory Ondrejka, directeur de la technologie chez Linden Lab, est l'un des créateurs de l'architecture de *Second Life*. Son avatar dans le jeu se nomme Cory Linden et se présente sous la forme d'un agglomérat de spaghettis volants qui s'échappent, tels les tentacules d'un poulpe, de deux boulettes de viande. De cette créature, pensée sur le ton de l'humour, on retiendra qu'elle n'est pas humaine et qu'elle est asexuée. Son existence même invite à reconsidérer le primat accordé dans nos sociétés au sexe et au genre des individus, à accepter l'idée que ce sont peut-être des données comme les autres, ni plus ni moins importantes, et que même elles ne sont peut-être pas indispensables pour être. Mais alors que les univers virtuels permettent on le voit de s'évader des problématiques liées à ces questions, l'auteur du livre nous dit que peu de gens profitent de cette liberté. Un seul des 61 double portraits qu'il publie, le dernier, montre un avatar asexué. L'artiste ainsi poursuit la réflexion

¹⁵ Un *bot* (abréviation de robot) ou « simulat » est un personnage programmé pour simuler un joueur humain.

¹⁶ Un *power leveloper* est un professionnel du jeu vidéo payé par un joueur pour entraîner son personnage à sa place et le faire monter en niveau.

initiée par le spécialiste, suggérant par l'organisation de son livre qu'il ne tient qu'aux joueurs de découvrir de nouveaux possibles et de s'en emparer.

En conclusion :

Pour peu que l'on accepte de faire confiance aux images et aux textes réunis dans *Alter Ego*, il apparaît que l'on peut répondre par l'affirmative à la première question que j'ai posée. Oui, quelque chose se joue dans les mondes en ligne qui ne se joue nulle part ailleurs. Dans ces espaces que l'on dit virtuels, des individus réels, représentés par un avatar qu'ils ont choisi, passent du temps, agissent, interagissent, comme dans la vraie vie. Les 61 portraits de fans réunis par Robbie Cooper affirment tous, de façon diverse, la même chose. Mon avatar est une extension de moi-même. On pourrait évidemment interpréter ce phénomène de façon négative en considérant - au mépris du ressenti des joueurs - que les avancées autorisées restent cantonnées dans les mondes virtuels. Mais on peut aussi l'interpréter autrement - et c'est là il me semble ce que suggère le travail de Robbie Cooper - en considérant qu'il permet à celles et ceux qui le désirent de faire des expériences qui ne sont pas réalisables dans le monde réel. Toutefois, si créer un *alter ego* en ligne ouvre grand les possibles, notamment de genre, la plupart des individus semble (encore) les ignorer et les investir de façon plutôt conformiste. La sous-exploitation de cette liberté est d'autant plus étonnante que les univers virtuels encouragent leurs habitants à se laisser emporter par leur imagination.