



HAL
open science

Avatars, personnages, identités multiples : réflexions sur les processus dissociatifs

Michel Nachez, Patrick Schmoll

► To cite this version:

Michel Nachez, Patrick Schmoll. Avatars, personnages, identités multiples : réflexions sur les processus dissociatifs. Hybrid. Revue des arts et médiations humaines, 2022, 9, 10.4000/hybrid.2563 . halshs-04124626

HAL Id: halshs-04124626

<https://shs.hal.science/halshs-04124626v1>

Submitted on 10 Jun 2023

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.



Open licence - etalab



Hybrid

Revue des arts et médiations humaines

9 | 2022

Arts et sciences de l'avatar technologique

Avatars, personnages, identités multiples : réflexions sur les processus dissociatifs

Michel Nachez et Patrick Schmoll



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/2563>

DOI : [10.4000/hybrid.2563](https://doi.org/10.4000/hybrid.2563)

ISSN : 2276-3538

Traduction(s) :

Avatars, characters, multiple identities: observations on dissociative processes - URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/2607> [en]

Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

Référence électronique

Michel Nachez et Patrick Schmoll, « Avatars, personnages, identités multiples : réflexions sur les processus dissociatifs », *Hybrid* [En ligne], 9 | 2022, mis en ligne le 30 novembre 2022, consulté le 01 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/hybrid/2563> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/hybrid.2563>

Ce document a été généré automatiquement le 1 décembre 2022.

Tous droits réservés

Avatars, personnages, identités multiples : réflexions sur les processus dissociatifs

Michel Nachez et Patrick Schmoll

- 1 Cette contribution explore les incidences de l'usage des avatars sur la présentation de soi, en particulier à partir des effets de paradoxe impliqués par le rapport de soi à son avatar, ainsi qu'aux autres et à leurs avatars, entre identification et mise à distance, corps physique et corps représenté, espaces réel et fictionnel, vérité et semblant.
- 2 Nous partirons pour cela d'un terrain que nous avons étudié ces dernières années : celui des émotions et sentiments ressentis à travers un avatar de monde persistant ou le personnage d'un jeu vidéo, soit à l'issue de la rencontre avec un autre participant, soit du fait du script du personnage imposé par son caractère ou par la narration. Les participants à un espace tel que *Second Life* (Linden Lab, depuis 2003), aussi bien que les joueurs incarnant les personnages d'un jeu de rôle d'aventure, témoignent de la force de ce ressenti, tout en s'étonnant de vivre des émotions qui ne sont pas toujours les leurs *a priori*. Ils font ainsi l'expérience d'une étrange dissociation, éprouvant tout en s'observant éprouver, ou bien observant ce qu'éprouve leur avatar (leur personnage) tout en l'éprouvant eux-mêmes.
- 3 La question troublante de savoir qui ressent quoi dans ce qui se joue entre scène et coulisse, rôle et acteur, introduit à une discussion sur l'intime, voire l'indicible, du rapport de soi à son avatar. Cela va au-delà de la présentation commune que l'on fait des usages de celui-ci comme une sorte de moyen ou d'outil, représentant obéissant mécaniquement à son opérateur : l'avatar prend vie, avec tout le poids que le verbe « prendre » donne à cette formulation.
- 4 Pour éclairer cette discussion, nous serons amenés à revisiter le phénomène des identités multiples et la notion de dissociation dans la littérature scientifique contemporaine, et à faire le rapprochement avec les phénomènes de possession et de voyages hors du corps dans les sociétés traditionnelles. Une telle approche anthropologique nous conduira à prendre nos distances vis-à-vis des positions

occidentales classiques et ethnocentrées, qui ont eu tendance à pathologiser le processus dissociatif et le phénomène des identités multiples. L'idée est de resituer ces derniers dans leurs contextes culturels spécifiques.

Le choc en retour des émotions : être amoureux d'un personnage

- 5 Dans un travail récemment actualisé (Schmoll, 2020), nous partons du récit que fait la chercheuse suédoise en média et design Annika Waern (2011) de son implication dans le jeu vidéo *Dragon Age : Origins* (BioWare, 2009). Le personnage joué y rencontre divers compagnons animés par l'application, qui l'aident dans sa quête. L'intrigue permet au joueur de nouer des relations romantiques entre son personnage et un ou plusieurs de ces PNJ (personnages non-joueurs). Annika Waern choisit de lancer une de ces romances, tout en négligeant ensuite de la développer, prise qu'elle est par ailleurs dans la poursuite de la quête principale. Il en résulte que son « petit ami » virtuel finit par rompre avec elle. Elle constate alors que cette issue l'affecte plus intensément que ne le laissait prévoir une relation avec une entité fictive, pourtant peu investie au départ. Ainsi qu'elle le formule dans le titre de son article, elle est « tombée amoureuse de quelqu'un qui n'existe pas ». À la suite de cette expérience, elle enquête sur les forums consacrés au jeu et découvre que des joueurs sont, comme elle, déraisonnablement attachés à tel ou tel personnage, et s'étonnent de même dans leurs messages d'ainsi éprouver des sentiments pour des entités fictives. Certains joueurs choisissent même, en une sorte de conflit de loyauté entre jeu et amour, de renoncer à gagner la partie pour éviter que le personnage aimé se sacrifie. D'autres expriment leur difficulté à recommencer une partie en choisissant une option romantique avec un autre personnage que lui.
- 6 Ce phénomène interroge l'une des caractéristiques définitoires du jeu : le second degré (Brougère, 2005). C'est en principe un « faire comme si » qui permet au joueur de prétendre qu'il n'est pas vraiment impliqué dans les personnages qu'il joue, dans les choix qu'il fait, dans les actes qu'il accomplit. Il en va de même des émotions qu'il exprime, et qu'il peut prétendre ne pas éprouver. Mike Pohjola (2004), cité par Waern (2011), pense cependant que « plus longtemps le joueur fait semblant de croire, plus il commence à croire vraiment ». Des émotions peuvent ainsi être provoquées par la mise en jeu d'un rôle, et surprendre le joueur. Celui-ci peut considérer que ces émotions ne sont pas les siennes, puisque le jeu n'est qu'un faire-semblant. Mais, si ce ne sont pas les siennes, elles restent des émotions éprouvées par le personnage, que le joueur ressent comme provenant de ce dernier. Pohjola estime, sur ce point, que le joueur « fait semblant de faire semblant d'être le personnage » : il fait comme si les émotions qu'il éprouve n'étaient pas les siennes. Mais, dans une perspective un peu différente, on peut également avancer que les caractéristiques du personnage, ses interactions avec d'autres personnages, sa narration, imposent ces émotions à l'opérateur qui le pilote. C'est ce qui arrive, dans un autre contexte, à l'acteur de théâtre qui joue un rôle et accepte ce contrat intime consistant à se laisser prendre par son personnage au point de rire, pleurer ou se mettre en colère avec lui.
- 7 Comme les acteurs d'un jeu théâtral, les joueurs d'un jeu vidéo, quand celui-ci propose un personnage « prêt-à-jouer » (Perény & Amato, 2010, p. 96) avec un déroulement d'ensemble préétabli, endossent des personnages dont ils n'ont pas choisi les

caractéristiques. Ils les jouent en suivant des scénarios qu'ils n'ont pas rédigés, et avec d'ailleurs moins de latitude de les interpréter que n'en a un acteur. Toutefois, même dans une galerie de personnages préétablis, ils font le choix du leur, et ils l'investissent : ils ne sont pas de simples spectateurs. Ils font l'expérience d'une vie alternative, d'autant plus différente de leur quotidien que, précisément, ils ne l'ont pas imaginée : un auteur l'a fait pour eux.

- 8 En première approche, donc, la séparation entre personnage et joueur apparaît plus nette dans un jeu vidéo qu'entre l'avatar et son opérateur dans un univers comme *Second Life*, et elle induit plus fortement ce vécu dédoublé entre action et observation de soi agissant. Eladhari et Lindley (2003) en déduisent que les jeux vidéo échouent à créer une immersion profonde. Mais Zach Waggoner (2009) argumente au contraire que cette partition permet au joueur d'exprimer une identité autre, dont il veut faire l'expérience dans le jeu.
- 9 Annika Waern développe cette dernière idée en recourant à la notion de *bleed* (saignement), un terme qui a émergé au départ au sein des communautés de joueurs de jeux de rôles. On pourrait le traduire par « transfusion », pour rester proche de l'étymologie, en ce qu'il désigne les effets d'une perméabilité de la membrane qui sépare le joueur de son personnage. La notion rend compte de ce que le jeu crée un alibi permettant d'explorer des sujets émotionnellement complexes ou difficiles (Montola, 2010 ; Bowman, 2013). Le jeu permet de poser une frontière entre réalité et fiction que, dans le même temps, il rompt délibérément, puisque le joueur fait « vraiment » l'expérience des émotions qu'il simule au nom de son personnage. Le dispositif autorise ainsi le joueur à se « lâcher » bien davantage, à l'intérieur d'une zone de sécurité qui lui assure que ce qu'il vit ne vient pas de lui. La surprise n'en est que plus grande d'éprouver des émotions que l'on ne se soupçonnait pas pouvoir éprouver.

Le vécu amoureux des avatars : qui ressent quoi ?

- 10 Les expériences qui précèdent concernent les relations de joueurs avec des artefacts animés par un logiciel. Peut-on les rapprocher de ce qui se passe entre des avatars derrière lesquels agissent des personnes « réelles » ?
- 11 Dans un travail plus récent (Nachez & Schmoll, 2020), nous exposons les leçons d'une observation participante dans *Second Life*, impliquant elle aussi le déploiement d'une relation sentimentale, cette fois entre deux personnes par l'intermédiaire de leurs avatars. Nous évoquons aussi un reportage réalisé en 2009 montrant la double vie, à l'écran et dans la réalité, de trois foyers au centre desquels *Second Life* fait partie du quotidien¹. Trois personnes suivies par la caméra partagent des scènes qui, bien que virtuelles, sont très intimes, voire dérangeantes. Sous le pseudo de Quecœur, on trouve une épouse aimante et fidèle qui, sur *Second Life*, multiplie les soirées passées à fleureter avec des bellâtres musclés. Derrière son épaule, son mari veille, échange avec elle, la conseille quant à ses choix, la console quand elle a des chagrins d'amour. Les réactions du public qui a visionné le reportage sont sans surprise : étonnement, jugements dépréciateurs, moqueries qui, en général, rapportent ce que l'on en voit à une pathologie. Le regard anthropologique doit évidemment s'extraire de ces *a priori* et les considérer en tant qu'analyseur de normes.
- 12 Amaranta Cecchini (2015) s'est intéressée à ces jeux de liaisons amoureuses, et son approche a l'avantage de différencier plusieurs cadres d'engagement de la relation. Elle

a enquêté auprès de personnes vivant, ou ayant vécu, une expérience amoureuse avec un partenaire rencontré sur *Second Life*. Elle envisage trois cadrages de l'expérience : l'engagement amoureux hors ligne, en ligne, et fictionnel.

- 13 • Dans le premier groupe, les usagers engagent en ligne des relations qu'ils visent à poursuivre *hors ligne*, dans la RL ou *real life* (vraie vie), pour reprendre leur vocabulaire. L'horizon est celui d'une rencontre en face à face, avec ses déceptions ou ses confirmations par rapport à ce qui s'est noué d'abord en ligne. Des changements biographiques peuvent en découler (rupture avec son conjoint, par exemple).
- 14 • Pour éviter les déceptions de la rencontre hors ligne, et/ou pour ne pas impacter la vie réelle, d'autres vivent leur idylle *exclusivement en ligne*, et développent des sentiments qu'ils confinent à cet espace. On ne se rencontre pas hors ligne, la virtualisation de l'autre permet son idéalisation, l'échange écrit exacerbe l'expression des sentiments, puisqu'il n'y a pas de déception résultant de la rencontre IRL (*in real life*), et le vécu en ligne n'implique pas de changement dans la vie réelle. Pour autant, les sentiments sont vécus comme authentiques, ils sont propres à ceux qui les vivent. Ces sentiments s'adressent à l'autre, de l'autre côté de l'écran, par l'intermédiaire d'avatars qui ne seraient que des représentants.
- 15 • Le troisième groupe, celui des pratiquants de l'engagement amoureux *fictionnel*, se présente comme non engagé personnellement dans la relation. Ils « jouent » à être amoureux, c'est-à-dire que ce sont leurs avatars qui nouent une liaison, couchent ensemble, se marient, etc., et non eux-mêmes. La simulation est en principe complète, y compris la simulation des sentiments. Par rapport à l'engagement en ligne précédent, les participants restent plus fermement cachés derrière leurs avatars, qu'ils ne considèrent pas comme des représentants d'eux-mêmes, mais comme des personnages, à la manière du jeu vidéo décrit plus haut.
- 16 Les différences entre ces trois modes d'engagement s'avèrent importantes dans leurs conséquences psychologiques et relationnelles. Dans l'engagement en ligne, par exemple, les sentiments sont « vrais » et peuvent susciter des conflits dans la vie réelle si la frontière n'est pas surveillée : le conjoint IRL qui découvre que son partenaire entretient une liaison en ligne peut considérer légitimement qu'il s'agit d'une infidélité affective. *A contrario*, dans l'engagement fictionnel, le partenaire pris sur le fait par son conjoint IRL peut se défendre en arguant que ce n'est pour lui qu'un jeu : ce sont les avatars qui sont amoureux l'un de l'autre, pas leurs opérateurs.
- 17 Dans l'exemple du reportage déjà cité, le jeu des protagonistes à plusieurs, de part et d'autre de l'écran, semble suivre le modèle de « l'engagement amoureux fictionnel ». La jeune femme qui « joue » sous le pseudonyme de Queccœur est impliquée émotionnellement dans les histoires virtuelles qu'elle noue, au point de perdre la distance qui devrait être celle d'un jeu. Mais n'est-ce pas souvent le cas dans d'autres espaces où l'emballement du jeu conduit les participants à se faire dépasser par leurs émotions : jeux vidéo, compétitions sportives, spectacles ? La présence du mari, qu'une lecture réductrice pourrait catégoriser comme du voyeurisme, remplit à cet endroit une fonction qui évoque, sous un autre angle de vue, certains attributs du maître de jeu, de l'entraîneur ou du coach : rappel de la frontière entre réalité et fiction, et préservation des possibilités cathartiques et/ou interprétatives du jeu.
- 18 Toutefois, ces différences de cadrage correspondent-elles toujours clairement à la réalité des vécus, pour les protagonistes en question ? Les émotions peuvent-elles être jouées par procuration entre avatars sans être vécues par leurs opérateurs ? En suivant

la pensée de Mike Pohjola (2004), cité plus haut à propos des identités jouées dans les jeux de rôles, le cadre de l'engagement fictionnel ne permettrait-il pas justement à l'opérateur de l'avatar, comme dans un jeu vidéo, de « faire semblant de faire semblant d'être le personnage » ?

- 19 Pour essayer de surmonter le paradoxe, nous avons proposé de nous extraire du cadre de pensée qui voit dans le monde virtuel un dispositif de communication entre humains, médiatisé par des avatars, comme si ceux-ci n'étaient que des moyens ou des outils. Il paraît en effet intéressant de recourir à la perspective proposée par la théorie de l'acteur-réseau (Latour, 1991), qui consiste à accorder une valeur ontologique tout aussi légitime aux non-humains qu'aux humains. On peut alors approcher le monde social en ligne comme peuplé par des avatars, autrement dit par des non-humains, certes pilotés par des humains, mais qui poursuivent leurs propres carrières en fonction des conditions auxquelles ils sont soumis à l'intérieur de cet espace spécifique, et notamment des rôles et attentes qu'ils assument de la part des autres actants : humains et avatars.
- 20 Dans cette perspective, c'est l'avatar qui souffre du mal d'amour. Certes, c'est bien aussi l'opérateur dans son corps IRL qui dort mal et perd l'appétit. On peut donc se demander : des sentiments manifestement vécus par l'opérateur peuvent-ils, doivent-ils être présentés comme vécus d'abord par les avatars ? Quel est l'intérêt d'approcher les choses comme si les avatars vivaient bien les sentiments que leurs opérateurs ne feraient qu'éprouver par contrecoup ?
- 21 Dans *Second Life*, comme dans un jeu de rôles, il faut inventer son avatar, construire ses caractéristiques et son apparence, le jouer, choisir ce qu'il fait. Mais ce personnage, une fois dessiné, est plongé dans le bain des rencontres avec les autres avatars, et les relations qu'il noue dépendent autant des intentions premières de son opérateur que des réactions, réponses, attentes que l'avatar en tant que tel suscite chez les autres, puisque c'est lui qui est visible. Et comme il en va de même, symétriquement, pour les autres participants et leurs avatars, le théâtre des relations entre avatars finit par se jouer entre ces derniers et échappe en grande partie à leurs opérateurs. Il est donc logique que l'opérateur d'un avatar dans *Second Life*, comme le joueur de jeu de rôles, ou l'acteur de théâtre, puisse ressentir des émotions qui lui paraissent appartenir au personnage.
- 22 Dans une pièce de théâtre ou un jeu vidéo scénarisé, les émotions et sentiments du personnage sont dictés par le script. Dans *Second Life*, il n'y a pas de scénario imposé, mais un réseau de rôles et d'attentes réciproques dessinant l'équivalent d'une scène de théâtre d'improvisation, sur laquelle les acteurs sont portés par leurs personnages. L'avatar fait des choses, expérimente des choix et des situations extravagantes, pratique le transgenre, le sadomasochisme, la domination ou la soumission, tous exercices que l'on ne s'autoriserait pas aussi facilement pour soi-même, mais que l'on peut éprouver par procuration, en quelque sorte en les suivant comme un spectateur. Et l'expression des émotions s'avère facilitée par les autres avatars, que leurs propriétaires prêtent au jeu, puisque, de leur point de vue aussi, ce n'est pas sur eux, mais sur leur personnage, que ces émotions sont projetées.
- 23 L'altérité par rapport à soi du personnage que l'on s'est choisi conduit donc son opérateur à considérer celui-ci comme une entité en tant que telle. Il en va de même dans le traitement des personnages des autres participants. Les sentiments et émotions ne sont qu'en partie projetés sur le participant « réel » supposé agir derrière son

avatar : c'est l'avatar même de l'autre qui constitue l'objet premier de ces sentiments et émotions.

- 24 L'impression d'autonomie de l'avatar se trouve du reste renforcée par le programme qui le fait se mouvoir automatiquement. Les avatars demeurent des entités partiellement animées par des routines informatiques indépendantes de l'opérateur. Quand ce dernier n'actionne pas l'avatar, celui-ci ne reste pas fixe. Comme dans certains jeux vidéo, il bouge, danse d'un pied sur l'autre, change légèrement de posture, pour produire l'impression qu'il est comme en attente d'une instruction de son opérateur. Or, l'attente suppose un sujet qui attend.

Dissociation et identités multiples

- 25 En résumé donc, une particularité du vécu dans les mondes sociaux en ligne, par avatars interposés, semble bien être celui d'une partition des identités, que les participants de ces mondes sont fondés à se formuler ainsi : leurs avatars vivent des expériences qui leur échappent en tant qu'opérateur. Ils ont leur vie propre, et c'est par une sorte de retour de manivelle que l'opérateur, parfois bien involontairement, par empathie avec son avatar, éprouve ce que celui-ci ressent.
- 26 D'un point de vue anthropologique, cette disposition relationnelle évoque le phénomène des personnalités multiples décrit tant en psychopathologie que dans l'observation des sociétés traditionnelles, mais qui de nos jours et sous nos latitudes est approché dans les catégories du *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux*² (dès sa version IV en 1994) sous la désignation de trouble dissociatif de l'identité ou TDI. Le sujet ne peut plus dire « moi, je... », par exemple quand il remue son bras : son bras bouge et il le ressent comme bougeant de lui-même. Les fonctions sont intactes biologiquement, contrairement à une maladie dégénérative. Cette dissociation peut évoluer vers une aggravation : en disparaissant une à une de la personnalité habituelle, les souvenirs, pensées, comportements s'organisent progressivement, et comme par eux-mêmes, en une seconde personnalité. Au terme de ce processus, le sujet présente alors deux personnalités, voire plus, dans le sens où chacun des deux groupes de conduites, bien disjoints, peut exprimer un « moi » et dire « je ». Les deux personnalités ne pouvant logiquement faire l'objet d'une prise de conscience simultanée par le sujet, la personnalité seconde se manifeste par une crise qui efface temporairement la première, le sujet ne conservant généralement aucun souvenir de l'épisode. Dans certains cas, cependant, la première personnalité se maintient et observe ce qui se passe, le sujet vivant alors l'intrusion comme si elle provenait d'un agent extérieur, avec lequel il peut même parfois dialoguer.
- 27 Le TDI est l'un des troubles les plus controversés du DSM. On a longtemps pensé que les sujets simulaient leurs personnalités multiples, et certains cas célèbres ont fait scandale quand on a réalisé la supercherie, comme dans le cas de Sybil, une patiente annonçant seize personnalités multiples, qui fit l'objet d'un livre à succès de sa thérapeute, mais qui s'avéra par la suite avoir simulé (Nathan, 2011). Des études basées sur des paramètres physiologiques ont cependant suggéré que les sujets avérés ne simulaient pas. Frank W. Putnam *et al.* (1990) établissent que les différentes personnalités manifestent des réponses galvaniques cutanées et des schémas d'ondes cérébrales qui leur sont à chaque fois propres. Annedore Hopper *et al.* (2002) ont comparé les ondes cérébrales d'individus disant avoir un TDI avec celles d'acteurs

simulant des changements de personnalités. Les modifications dans les ondes cérébrales de ceux qui changent réellement de personnalité sont différentes des tracés enregistrés chez ceux qui ne font que jouer la scène.

- 28 On se trouve donc, avec les troubles dissociatifs de l'identité, en présence de phénomènes dans lesquels les fonctions mentales s'organisent en personnalités différentes. La difficulté pour la psychopathologie d'appréhender ces phénomènes tient, du point de vue de l'anthropologue, à la prégnance d'un mode de pensée hérité de nos cultures. Dans nos manières de penser, il n'y a qu'une seule personnalité, et l'annonce d'une autre personnalité doit spontanément faire suspecter la simulation. Si le dédoublement est de bonne foi, c'est qu'il est pathologique. Alors que, si l'on veut bien essayer de s'extraire de « l'évidence » d'un sujet unifié par son moi, ces troubles gagneraient à être lus dans une perspective systémique, celle qui verrait dans l'humain un appareil organique et cognitif qui construit certes, la plupart du temps, une seule personnalité dans ses rapports à son environnement et à lui-même, mais un appareil qui serait capable d'en construire plusieurs pour s'adapter dans certains contextes contraignants.
- 29 Les troubles dissociatifs, si on les approche scientifiquement, ont en effet une fonction adaptative. Ils ont la plupart du temps une origine traumatique (Hilgard, 1977 ; Dell & O'Neil, 2009). Un viol, un accident grave peuvent induire un épisode dissociatif chez n'importe qui. Face à la catastrophe, l'individu réagit par la dissociation : on se voit à l'extérieur de soi-même, subir passivement l'événement sur lequel on n'a pas de prise, tout en ne l'éprouvant que comme un témoin le vivrait. Il s'agit d'un processus de défense qui a sa pertinence et dont on retrouve le ressort aussi bien dans son expression pathologique, jusqu'à la psychose, que dans les conduites de jeu que nous avons évoquées : ces formes variées ont en commun de générer un être-ailleurs ou un être-autre. Le plus souvent, le sujet sans antécédent finit par recouvrer l'intégralité de ses fonctions.

Les personnalités multiples dans les cadres de pensée prémodernes

- 30 Avant qu'elles ne deviennent l'objet d'un tableau nosographique les décrivant comme un phénomène pathologique, les personnalités multiples sont connues des sociétés prémodernes, et elles font partie de la vie quotidienne de ces dernières.
- 31 1. La *possession* désigne une situation au cours de laquelle une personne est habitée par une ou plusieurs entités surnaturelles : divinité, esprit, ancêtre, démon, qui se saisissent de son corps et parlent et agissent à travers lui (Hell, 1999 ; Deligné, 2013 ; Bercé, 2018). Selon les cas, la personnalité habituelle du possédé est écartée de sa conscience et le possédé ne se souvient pas de ce qui s'est passé, ou bien il assiste à ce qui se passe comme s'il était placé à l'arrière d'un véhicule dont il aurait laissé les commandes à l'entité qui se manifeste. La plupart du temps, l'épisode de possession survient dans une transe, qui peut être involontaire, ou provoquée par des techniques faisant intervenir un rituel dans lequel la musique et la danse jouent souvent un rôle important. Les bénéfices en matière de libération cathartique, de sédation de l'angoisse et de levée de symptômes psychologiques et somatiques ont amené des

psychothérapeutes à utiliser la transe, provoquée par des techniques de musique rythmée et de danse, à des fins thérapeutiques (Schott-Billmann, 1977 ; Fiore, 2000).

- 32 2. Dans un sens restreint au contexte culturel où apparaît le terme, le *chamanisme* est une technique des populations de chasseurs sibériens, Toungouses en particulier, qui consiste à s'allier les esprits surnaturels lors d'une transe (Hamayon, 2002, 2015). Le terme a reçu une extension au-delà de son milieu d'origine pour désigner un ensemble de pratiques comparables qui se retrouvent aussi bien chez les Hmong (Moréchand, 1968), les Amérindiens (Blanc, 1994) que dans des pratiques *new age*. Par rapport à la possession, le chaman rejoint les esprits dans le monde surnaturel en se transformant en animal et négocie avec eux la promesse de gibier, une guérison, un conseil. Le chaman bénéficie généralement d'un « esprit électeur » (Hamayon, 2002, 2015) qui lui est propre et le protège, et des esprits auxiliaires dont il obtient des services spécifiques.
- 33 Le voyage chamanique s'exprime par une sortie du corps : le chaman est saisi de tremblements, exécute des gestes désordonnés qui pourraient le faire passer pour un fou, bien que dans la vie ordinaire il se conduise normalement. Les voyages de l'âme, qui sont attestés dans toutes les cultures, supposent une dissociation du corps et de l'esprit, ce dernier quittant son enveloppe charnelle au cours de la transe.
- 34 La transe chamanique a également été sollicitée, comme la possession, dans une perspective psychothérapeutique (Hell & Collot, 2011).

Rapprochements entre situations dissociatives et avatariales

- 35 La comparaison entre le vécu des avatars et les expériences de possession ou de « voyage » chamanique ouvre des perspectives renouvelées et productives, que ne permet pas la stricte lecture du phénomène de dissociation dans les catégories de la psychopathologie. L'anthropologue assume d'inverser, ou de croiser, les grilles de lecture, en soulignant l'héritage romain et monothéiste de la pensée scientifique, quand elle ne considère qu'un seul « moi », inscrit dans un corps physique lui aussi unique, et qu'elle opère une partition très ferme entre le monde réel et l'imaginaire. Du fait de cet *a priori*, les phénomènes de possession ne peuvent qu'être appréhendés, chez nous autres occidentaux, dans les catégories de la psychopathologie ou de la superstition, avec suggestions hypnoïdes. Si l'évasion vers d'autres vies reste certes possible, car on peut s'échapper en pensées et en rêves dans des mondes imaginaires, ces derniers ont statut de fiction. Demeurer préférentiellement dans la fiction, s'identifier dans *Second Life* trop fortement à son avatar, passer l'essentiel de son temps devant son écran, justifie de parler d'addiction pour souligner l'irréalisme d'une telle posture, d'autant qu'un participant impliqué trop longtemps s'étiolera physiquement au risque de tomber malade ou d'en mourir.
- 36 Mais on peut s'essayer à une autre lecture, qui réintroduit la pluralité des mondes et des vies que nous y menons. Cette lecture est facilitée de nos jours par la possibilité d'habiter des mondes virtuels et y jouer d'identités autres que notre identité quotidienne dominante.
- 37 Le sociologue Jean-Claude Kaufmann (2008) s'attaque à l'injonction communément formulée qu'il faut « être soi-même », injonction qui repose sur l'idée que nous n'avons

qu'un seul vrai soi au fond de nous, qu'il faudrait découvrir. L'identité existe, certes, qui résulte de notre histoire, mais nous sommes également capables, en fonction d'événements ou des rencontres avec les autres, de changer complètement. Le fait est que nous aspirons à « être nous-mêmes », mais que nous fuions aussi une identité unique qui nous emprisonnerait. Nous refusons d'être captifs d'une seule image que nous renvoient les autres, comme le confirment les recherches sur la violence morale produite par les mécanismes de l'assignation.

- 38 Cette approche rejoint la notion de « subpersonnalité » développée par certains courants en psychothérapie (Rowan, 1990 ; Lester 2017, 2019) à partir des travaux de Carl Gustav Jung notamment, ou celle de « moi potentiel » (*possible self*) utilisée en psychologie cognitive (Dunkel & Kerpelman, 2006). La personnalité se construirait à l'issue de dialogues intérieurs entre différentes composantes comme notre part d'Ombre ou notre « enfant intérieur ». La maturité viendrait avec le choix porté sur une personnalité donnée, tandis que des moi potentiels en nous continuent à exiger de s'actualiser.
- 39 Dans cette optique, l'avatar permettrait ainsi d'expérimenter des vies multiples, des aspects différents du soi, en leur fournissant les corps alternatifs pour ce faire, dans une vie virtuelle qui n'est pas moins ressentie que la vie dite « réelle ». Pourquoi cette impression vivace de vécu authentique ? Parce que la vie réelle se définirait comme ce qu'éprouve celle de nos personnalités qui s'est imposée aux autres du fait que nous n'avons qu'un seul corps à lui proposer. Elle ne serait réelle qu'au sens où notre « carrière », au sens sociologique du terme, nous a conduit à faire certains choix, alors que d'autres étaient possibles.
- 40 L'usage des avatars dans les mondes virtuels en ligne peut également être rapproché d'autres figures qui impliquent semblablement un rapport de soi à un représentant corporel : marionnette, poupée, figurines qui nous représentent sur un plateau de jeu, dans un espace virtuel, ou dans un moment d'interlocution avec autrui. Cela peut s'étendre au déguisement dans lequel nous revêtons les attributs d'un autre : personnage de théâtre, rôle, protagoniste dans un jeu « grandeur nature », masque, et jusqu'à la simple identité de substitution ou d'anonymisation qu'est le « pseudo » sur un site.
- 41 Tous ces usages ont en commun de reposer sur un processus de dissociation entre le représentant (l'avatar, dans notre exposé) et le soi, qu'il fait passer à l'arrière-plan. De cette partition, cette *Spaltung* (clivage, pour reprendre le terme que la psychanalyse emprunte à la psychologie de la conscience), entre le représentant sur une scène et ce qu'il laisse en coulisse, le soi, résulte l'expérience d'une différenciation entre cette scène où se déroule le comportement du représentant et ce qui est mis en réserve.
- 42 Voilà aussi une autre manière de faire jouer la métaphore théâtrale d'Erving Goffman (1959). Les mondes virtuels nous permettent, non seulement de jouer des rôles, mais de réaliser que dans la vie quotidienne aussi, nous jouons des rôles. Cette prise de conscience opère une partition, non pas seulement entre l'avatar et soi, mais entre la scène où joue l'avatar, et la scène du quotidien, où nous faisons jouer notre « moi ». Les identités multiples, qui mettent en équivalence le moi et les autres personnalités que les avatars permettent d'actualiser, renvoient ainsi à une énigme sur le soi, sur le sujet qui en joue en coulisse, mais qui s'avère aussi joué par elles.

Synthèse

- 43 L'avatarisation technologique est l'une des nombreuses formes que peuvent inventer les humains pour s'explorer eux-mêmes, à travers des ressentis qu'il leur est loisible de faire évoluer en intensité en fonction de l'engagement qui les lie à leur représentant dans un espace virtuel. Le vécu d'émotions et de sentiments perçus comme étrangers à soi-même, attribués à l'avatar, pose le problème paradoxal de leur vérité ou authenticité (on ne peut pas faire semblant de les éprouver, sauf à faire semblant de faire semblant). Il pose par contrecoup le problème de savoir « qui » ressent : l'avatar (le personnage) ou soi-même ? Et la possibilité de passer d'une identité à l'autre amène au final la question abyssale de la continuité de soi à travers des identités multiples, et surtout, de la consistance de ce « soi ».
- 44 Les sociétés traditionnelles ne considèrent pas comme une aberration que le corps abrite plusieurs identités, ou qu'un même sujet puisse migrer dans un autre corps, de même qu'elles ne marquent pas aussi fermement que nous la frontière entre le monde du quotidien et d'autres mondes possibles. L'anthropologue est amené à considérer le phénomène des identités multiples, aussi bien que celui de l'usage des avatars, en rappelant les contextes de leur lecture. Ainsi, dans d'autres cultures que la nôtre, l'avatar serait une opportunité de faire vivre d'autres identités que celle que nous admettons habituellement. L'idée commune qu'il n'y a qu'un seul soi, à peine interrogée par la notion psychanalytique du conflit entre conscient et inconscient, ou entre le moi et le ça (un seul moi et un seul ça), se présente aujourd'hui comme une conception du monde propre à une époque et une culture, que l'exploration de l'usage des avatars permet de déconstruire. De là, la façon dont chaque société considère les pratiques avatares, développées en Occident mais mondialement répandues, pourrait servir d'analyseur, au sens de révélateur, des divers modes de pensées culturelles et conceptions du sujet humain.
-

BIBLIOGRAPHIE

Amato, É. A. & Perény, É. (dir.) (2013). *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*. Hermès-Lavoisier.

Bercé, Y.-M. (2018). *Esprits et démons. Histoire des phénomènes d'hystérie collective*. Librairie Vuibert.

Blanc, F. (1994). *Médecins et chamanes des Andes*. L'Harmattan.

Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press. [Trad. fr. (2013). *Un anthropologue dans Second Life. Une expérience de l'humanité virtuelle*. Academia/L'Harmattan].

Bowman, S. L. (2013). Social conflict in role-playing communities: An exploratory qualitative study. *International Journal of Role-Playing*, 4, 4-25. <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue4/IJRPissue4bowman.pdf>

- Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Economica
- Cecchini, A. (2015). *Intimités amoureuses à l'ère du numérique. Le cas des relations nouées dans les mondes sociaux en ligne*. Alphil/Presses universitaires suisses.
- Deligné, A. (2013). *L'emprise des âmes*. Exergue.
- Dell, P. F. & O'Neil, J. A. (dir.). (2009). *Dissociation and the Dissociative Disorders. DSM-V and beyond*. Routledge.
- Dunkel, C. S. & Kerpelman, J. (dir.). (2006). *Possible Selves. Theory, Research and Applications*. Nova Science Publishers.
- Eladhari, M. & Lindley, C. (2003). Player character design facilitating emotional depth in MMORPGs. Proceedings of DIGRA 2003, 4-6 novembre 2003. Utrecht (Pays-Bas), University of Utrecht. <http://www.digra.org/digital-library/publications/player-character-design-facilitating-emotional-depth-in-mmorpgs/>
- Fiore, E. (2000). *Les esprits possessifs, une psychothérapeute traite de la possession*. Exergue.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor Books. [Trad. fr. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne*. Minuit].
- Hamayon, R. (dir.) (2003). *Chamanismes*. Presses universitaires de France.
- Hamayon, R. (2015). *Le chamanisme. Fondements et pratiques d'une forme religieuse d'hier et d'aujourd'hui*. Eyrolles.
- Hell, B. (1999). *Possession et chamanisme. Les maîtres du désordre*. Flammarion.
- Hell, B. & Collot, E. (2011). *Soigner les âmes. L'invisible dans la psychothérapie et dans la cure chamanique*. Dunod.
- Hilgard, E. R. (1977). *Divided Consciousness. Multiple Controls in Human Thought and Action*. Wiley.
- Hopper, A., Ciorciari, J., Johnson, G., Spensley, J., Sergejew, A. & Con, S. (2002). EEG Coherence and Dissociative Identity Disorder. *Journal of Trauma & Dissociation*, 3(1), 75-88.
- Kaufmann, J.-C. (2005). *L'invention de soi. Une théorie de l'identité*. Hachette.
- Latour, B. (1991). *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*. La Découverte.
- Lester, D. (dir.) (2017). *On Multiple Selves*. Routledge.
- Lester, D. (2019). *Theories of Personality. A Systems Approach*. Routledge
- Montola, M. (2010). The positive negative experience in extreme role-playing [Conférence]. Proceedings of DiGRA Nordic 2010 « Experiencing Games : Games, Play, and Players ». <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-positive-negative-experience-in-extreme-role-playing/>
- Moréchand G. (dir.) (1968). *Le chamanisme des Hmong*. Dossier du *Bulletin de l'École française d'Extrême-Orient*, 54.
- Nachez, M. (2000). Le double dans les états non ordinaires de conscience. Dans D. Le Breton, C. Méchin & I. Bianquis-Gasser (dir.), *Le corps, son ombre et son double* (p. 119-133). L'Harmattan.
- Nachez, M. & Schmoll, P. (2020). Le vécu amoureux des avatars. Dans P. Schmoll (dir.), *La Société Terminale 3. Amours artificielles* (p. 215-234). Éditions de l'ill.
- Nathan, D. (2011). *Sybil Exposed. The Extraordinary Story Behind the Famous Multiple Personality Case*. Free Press.

- Perény, É. & Amato, É. A. (2010). L'heuristique de l'avatar : polarités et fondamentaux des hypermédiats et des cybermédiats. *Revue des interactions humaines médiatisées*, 11(1), 87-115.
- Pohjola, M. (2004). Autonomous identities: Immersion as a tool for exploring, empowering and emancipating identities. Dans M. Montola & J. Stenros (dir.), *Beyond Role and Play* (p. 81-96). Ropeconry.
- Putnam, F. W., Theodore, P., Zahn, Th. P., & Post, R. M. (1990). Differential autonomic nervous system activity in multiple personality disorder. *Psychiatry Research*, 31(3), 251-260. <https://www.sciencedirect.com/journal/psychiatry-research/vol/31>
- Rowan, J. (1990). *Subpersonalities. The People Inside Us*. Routledge.
- Schmoll, P. (2001). Les Je on-line. L'identité du sujet en question sur Internet. *Revue des sciences sociales*, 28, 12-19.
- Schmoll, P. (2005). L'interrogation du réel par le virtuel. *Revue des sciences sociales*, 34, 132-145.
- Schmoll, P. (2020). Être amoureux d'un artefact. La fabrique du sentiment dans les jeux vidéo [2017]. *Revue des sciences sociales*, 58, 86-99. Texte revu et augmenté dans P. Schmoll (2020), *La Société Terminale 3. Amours artificielles* (p. 301-332). Éditions de l'ill.
- Schott-Billmann, F. (1977). *Corps et possession. Le vécu corporel des possédés face à la rationalité occidentale*. Dunod.
- Waern, A. (2011). « I'm in love with someone that doesn't exist ». Bleed in the context of a computer game. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 3(3), 239-257.
- Waggoner, Z. (2009). *My Avatar, My Self. Identity in Video Role-Playing Games*. McFarland.

NOTES

1. « Quecœur et les garçons », reportage de Safia Kessas produit par la RTBF pour l'émission belge *Tout ça ne nous rendra pas le Congo*, 2009.
2. The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM).

RÉSUMÉS

L'article examine les incidences de l'avatarisation sur la construction et la présentation de soi, à partir d'expériences et d'observations personnelles dans un monde virtuel (*Second Life*), de la discussion d'expériences et d'observations de participants à des jeux vidéo et de l'analyse des paradoxes impliqués par le rapport de soi à son avatar, ainsi qu'aux autres et à leurs avatars, entre identification et mise à distance, vérité et semblant, relations « réelles » et de « substitution ». L'analyse part de la question des émotions et sentiments ressentis à travers un avatar de monde persistant ou un personnage de jeu vidéo, en différenciant en fonction de l'engagement qui lie le sujet à son représentant dans l'espace virtuel. Le ressenti effectif des émotions et sentiments pose le problème paradoxal de leur vérité (on ne peut pas faire semblant de les éprouver, sauf à faire semblant de faire semblant). Il pose par contrecoup le problème de

savoir *qui* ressent : l'avatar (le personnage) ou soi-même ? Et la possibilité de passer d'une identité à l'autre amène au final la question abyssale de la continuité de soi à travers des identités multiples et, surtout, de la consistance de ce « soi ». Pour éclairer cette discussion, les auteurs sont amenés à revisiter le phénomène des identités multiples et la notion de dissociation dans la littérature scientifique contemporaine, et à faire le rapprochement avec les phénomènes de possession et de voyages hors du corps dans les sociétés traditionnelles.

INDEX

Mots-clés : avatars, personnage (jeu vidéo), identités multiples, dissociation (trouble dissociatif), Second Life, jeux vidéo, emotional design

AUTEURS

MICHEL NACHEZ

Michel Nachez est docteur en ethnologie et anthropologue. Ses premiers terrains de recherche ont porté sur les états non ordinaires de conscience, qui l'ont amené à être initié à la transe dans la tradition chamane du peuple autochtone Sioux. Il a été chargé d'enseignement à l'Institut d'ethnologie de Strasbourg. Depuis une vingtaine d'années, il étudie les transformations du lien social résultant de l'explosion des technologies numériques et de réseau. Il est actuellement chargé de recherche aux Éditions de l'Ill, une société du groupe PSInstitut à Strasbourg.

PATRICK SCHMOLL

Patrick Schmoll est docteur en psychologie et anthropologue. Il a effectué l'essentiel de sa carrière comme ingénieur de recherches au CNRS, où il a notamment été rédacteur en chef de la *Revue des sciences sociales*. Ses recherches ont couvert des domaines très divers : psychosomatique, psychosociologie des organisations, polémologie, etc. Il publie depuis vingt ans dans le champ des sciences du jeu et de l'anthropologie des techniques. Passé dans le privé en 2021, il dirige le département de recherche et développement de PSInstitut à Strasbourg, spécialisé dans les approches systémiques, et est gérant du studio de jeu vidéo Ernestine.