

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA CONSTRUCTION D'UNE IDENTITÉ VIRTUELLE AU SEIN  
D'UN MÉTAVERS : L'AVATAR DANS SECOND LIFE

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR  
OPHÉLIE RAFFIN

SEPTEMBRE 2011

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## AVANT-PROPOS

J'ai été très intriguée par le vaste programme d'une seconde vie virtuelle que propose Second Life. Je me suis inscrite par curiosité en 2008, et j'ai rapidement compris qu'il s'agissait d'un lieu formidable d'expérimentations identitaires. En voulant en connaître davantage sur le sujet, je me suis aperçue que peu de recherches communicationnelles et sociologiques avaient été effectuées sur l'avatar. J'ai été séduite par l'idée de faire de Second Life mon terrain d'étude et ainsi nourrir mon intérêt pour la question des identités virtuelles.

Ce mémoire a la particularité d'être accompagné d'un projet créatif en lien avec ma recherche. Il s'agit d'un projet vidéo sur l'avatar dans Second Life qui a pour spécificité d'exprimer mon expérience personnelle dans le métavers, ma propre relation à mon avatar. Ce projet créatif m'a permis de faire un lien avec ma formation en art et en design graphique. Ce projet est présenté sur le DVD joint à ce mémoire. Nous précisons que notre mémoire est un mémoire de recherche dite « classique », et non un mémoire de recherche-crédation. À ce titre, et tel que précisé dans le document « Guide pour les types de mémoires en communication »<sup>1</sup>, ce projet créatif accompagne le mémoire de recherche et est présenté à titre complémentaire et illustratif. Nous pensons qu'il apporte un éclairage différent sur l'objet de recherche de notre mémoire en suscitant une réflexion autour du processus identitaire et en développant l'imaginaire autour du concept d'avatar.

---

<sup>1</sup> « Ce type de mémoire [mémoire de recherche « classique »] peut utiliser photographies, montage d'images, CD, au besoin, mais ce matériel n'est pas évalué comme tel, ou dans sa portée novatrice, mais du fait qu'il puisse appuyer, clarifier, ou simplement illustrer le propos. ». Tiré du Guide pour les types de mémoires en communication, Version corrigée du 25 septembre 2008, adoptée à l'unanimité par le COMAIT (Comité de la maîtrise en communication) le 11 septembre 2008.

## REMERCIEMENTS

Je souhaite remercier Florence Millerand, ma directrice, qui fut d'un soutien considérable au-delà de son devoir de direction. Sans elle, ce mémoire n'aurait probablement jamais vu le jour. Je la remercie pour sa compréhension et sa patience.

Je remercie les utilisateurs de Second Life pour le temps et la confiance qu'ils m'ont accordés. Un grand merci à Fabien pour son aide au sein du métavers.

Merci à mes amis, en particulier aux « Sophies » pour leurs nombreux messages d'encouragement venus du bout du monde.

Enfin, je remercie ma famille pour son soutien à toute épreuve, présente à chaque étape importante de ma vie. Je salue mon frère Bertrand, dans l'écriture des premières pages de son mémoire. Courage !

## TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	ii
LISTE DES FIGURES	vii
LISTE DES TABLEAUX	viii
RÉSUMÉ	ix
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I PROBLÉMATIQUE	3
1.1 Les identités virtuelles sur Internet	3
1.2 Étude d'un métavers : Second Life	5
1.3 L'avatar dans Second Life	8
1.4 Questionnement de recherche	10
CHAPITRE II CADRE THÉORIQUE	12
2.1 Une approche théorique de l'identité	12
2.2 Les travaux de recherches sur les identités virtuelles sur Internet	16
2.2.1 Définition de l'avatar	16
2.2.2 Le réel et le virtuel	17
2.2.3 Le travestissement identitaire	18
2.2.4 La mise en scène de soi, ou « autofiction »	20
2.2.5 Les identités multiples	22
2.2.6 L'investissement émotionnel	23
2.3 Synthèse	23

CHAPITRE III	
MÉTHODOLOGIE	25
3.1	Une ethnographie en ligne 25
3.1.1	Considérations éthiques 28
3.2	Observation participante 29
3.3	Entretiens semi-dirigés en ligne 33
3.3.1	Sélection des participants 35
3.3.2	Thèmes et sujets abordés 37
3.4	Stratégie d'analyse des données 38
CHAPITRE IV	
DESCRIPTION : LA CONSTRUCTION ET LE RÔLE DE L'AVATAR DANS SECOND LIFE	41
4.1	La naissance et l'évolution de l'avatar 41
4.1.1	Une occupation centrale dans Second Life : travailler l'apparence de son avatar 42
4.1.2	Les premiers choix visuels : perfectionnement, différenciation ou expérimentation 44
4.1.3	La constante évolution de l'avatar 46
4.2	Le rôle de l'avatar : un vecteur d'émotions 49
4.2.1	La prégnance des liens affectifs 50
4.2.2	L'apparence, l'élément clef des échanges et rencontres 53
4.3	La relation de l'individu à son avatar 57
4.3.1	La transgression et le dépassement des limites personnelles 57
4.3.2	L'avatar : double et/ou prolongement identitaire 59
CHAPITRE V	
ANALYSE : L'AVATAR : UNE IDENTITÉ VIRTUELLE ENTRE PROJECTION FANTASMÉE ET RECHERCHE D'AUTHENTICITÉ	62
5.1	L'avatar en tant que composante fantasmée de l'individu 63
5.1.1	Un support au service de l'expérimentation de nouvelles représentations de soi 63

5.1.2	L'individu-créateur : le cas d' <i>Annabella63 Manson</i>	65
5.1.3	Le langage visuel dans Second Life	68
5.2	L'avatar en tant que prolongement de la personnalité de l'individu : une recherche d'authenticité	72
5.2.1	Un « patchwork » identitaire	72
5.2.2	Un récit de soi	76
5.3	Influence de Second Life sur l'individu : une vie réelle « troublée »	79
5.3.1	L'Autre : entre réalité et imaginaire	80
5.3.2	Un nouveau type de relations sentimentales	84
	CONCLUSION	89
	CHAPITRE VI	
	PROJET CRÉATIF : PROJECTIONS : RÉVÉLATION DE NOS IDENTITÉS MULTIPLES ET HYBRIDES	93
6.1	Intentions thématiques	94
6.1.1	Premier volet : Expérimentations et travestissements identitaires	94
6.1.2	Deuxième volet : Autofiction	95
6.1.3	Troisième volet : Hybridation	95
6.1.4	Quatrième volet : Identités multiples	95
6.2	Intentions esthétiques	95
6.2.1	Sources d'inspiration	96
6.3	Réalisation de <i>Projections</i> en trois étapes	98
6.3.1	Fiche technique de <i>Projections</i>	99
	BIBLIOGRAPHIE	101

## LISTE DES FIGURES

Figure		Page
1.1	Second Life, territoires d'accueil francophones (septembre 2009).	5
1.2	Gabarits d'avatars « standards » proposés dans Second Life, (septembre 2009).	9
1.3	Eléments corporels et vestimentaires en vente dans un centre d'achat (mars 2010).	10
3.1	L'événement Empreintes Numériques dans Second Life en duplex avec Toulouse, France, avril 2009.	32
3.2	Notre avatar, Annelle Constantine, (novembre 2010).	33
3.3	Les avatars des participants interviewés.	36
5.1	Différentes métamorphoses d' <i>Annabella63 Manson</i> durant notre entretien : plusieurs apparences pour le même avatar principal, 23 février 2010.	66
5.2	<i>Rose</i> et <i>Matt</i> , avatars secondaires d' <i>Annabella63 Manson</i> , 23 février 2010.	67
5.3	Avatar de <i>Ninou28 FONZA</i> , 11 mai 2010.	70
5.4	Avatar d' <i>Amalia Zunberg</i> , 10 mai 2010.	74
5.5	Avatar de <i>PinkLady Armand</i> , 19 février 2010.	75
6.1	Configuration technique et rendu visuel de l'œuvre vidéo <i>Projections</i> .	99

## LISTE DES TABLEAUX

Tableau		Page
3.1	Liste des participants interviewés (pseudonymes fictifs)	36
3.2	De la codification à la catégorisation : les thèmes abordés par les utilisateurs	39

## RÉSUMÉ

Ce mémoire porte sur l'identité virtuelle qu'est l'avatar. Nous nous intéressons en particulier à l'avatar au sein du métavers Second Life, un univers virtuel tridimensionnel et interactif en temps réel. Second Life est présenté comme un monde où chacun peut vivre une seconde vie. L'utilisateur y crée un avatar, le personnalise, lui attribue une personnalité et une histoire, notamment à travers son apparence. C'est précisément ce processus de construction d'un avatar qui fait l'objet de ce mémoire : comment l'individu construit-il son avatar dans Second Life ? Pour répondre à cette question, nous avons mobilisé un cadre théorique constitué de travaux sur les identités virtuelles dans Internet provenant de la sociologie et de la communication, ainsi que de quelques études psychanalytiques. Nous avons effectué une ethnographie en ligne au sein de Second Life pendant une période de six mois, ainsi que des entretiens semi-dirigés avec douze utilisateurs de Second Life. Nos résultats montrent que le processus de construction de l'avatar, notamment sa personnalisation, constitue une occupation centrale dans le métavers. L'avatar est à la fois une projection fantasmée de l'individu et un prolongement de sa personnalité en visant l'expression de son authenticité. La recherche s'accompagne d'un projet créatif, *Projections*, qui, à des fins d'illustration, témoigne de notre expérience personnelle dans Second Life et de notre relation à l'avatar.

**Mots clés :** Internet, avatar, identité virtuelle, Second Life, métavers.

## INTRODUCTION

*« Mon avatar reflète ma pensée, enfin je crois, j'ai essayé de le développer fidele a mes convictions et fideles à mes projets de vie. [...] Je le décrirais sociable et vecteur d'expériences. [...] Un peu comme docteur jekill et mr hyde, ca m'ouvre des relations différentes avec les gens. [...] Je me laisse porter par les rencontres et je m'interdis rien. » (Peaceman Hanamos, 8 mai 2010).*

Ce mémoire vise à comprendre les caractéristiques et le processus de construction d'une identité virtuelle telle que l'avatar dans Second Life. Dans le chapitre I, nous présenterons le métavers étudié, l'objet de notre recherche et notre questionnement de recherche. Le chapitre II exposera les éléments théoriques et conceptuels mobilisés dans le cadre de la recherche. Une approche constructiviste de l'identité sera présentée, ainsi que des travaux en communication, sociologie et psychanalyse portant sur les identités virtuelles sur Internet. Nous expliciterons notre méthodologie, une ethnographie en ligne, dans le chapitre III en présentant les modalités de collecte et d'analyse de nos données de recherche. Nous décrirons et analyserons nos résultats de recherche dans les chapitres IV et V, que nous présentons plus en détail ici.

Nous décrirons, dans le chapitre IV, la construction et le rôle de l'avatar dans Second Life. Nous verrons tout d'abord comment l'utilisateur personnalise son avatar dans ses premiers choix visuels, dans l'objectif de parfaire le réel ou de s'en distancier. Nous observerons également comment les individus se démarquent les uns des autres à travers leur choix d'apparence virtuelle, qui est par ailleurs en évolution constante. Nous porterons ensuite notre attention sur le rôle de l'avatar dans les relations sentimentales établies dans Second Life. Nous soulignerons l'importance

des liens tissés au sein du métavers et la responsabilité de l'apparence dans les échanges et rencontres. Enfin, nous terminerons ce chapitre en décrivant le caractère transgressif que peut revêtir l'avatar. Nous conclurons par les impressions des utilisateurs quant à la relation qu'ils entretiennent avec leur avatar, en tant que double ou en tant que prolongement identitaire.

Le chapitre V sera consacré à l'analyse de nos résultats. Nous présenterons l'ambivalence dont l'avatar fait l'objet, entre projection fantasmée et recherche d'authenticité. Dans un premier temps, nous analyserons en quoi cette identité virtuelle est une composante fantasmée de l'individu. Nous cernerons la manière dont l'individu se définit en tant que créateur dans l'utilisation d'un langage visuel spécifique, propre à Second Life. Nous développerons, dans un deuxième temps, la piste d'une recherche d'authenticité exprimée à travers l'idée d'un « patchwork identitaire ». Nous verrons également en quoi l'avatar peut constituer une autobiographie transgressive. Nous terminerons ce chapitre en discutant de l'influence de Second Life sur la vie réelle ; nous expliquerons pourquoi l'amplification des sentiments au sein du métavers et l'idéalisation de l'Autre peuvent troubler le quotidien de certains individus.

Notre mémoire de recherche a pour spécificité d'être accompagnée d'un projet créatif, une vidéo portant un regard personnel sur l'avatar dans Second Life qui vise à illustrer certaines idées présentées dans ce mémoire<sup>2</sup>. À travers le chapitre VI, nous exposerons les intentions thématiques et esthétiques qui ont guidé notre démarche de création.

---

<sup>2</sup> Voir notre avant-propos sur le rôle complémentaire et illustratif de ce projet créatif.

## CHAPITRE I

### PROBLÉMATIQUE

Dans ce premier chapitre, nous présentons notre objet de recherche, à savoir : l'avatar dans Second Life en tant qu'identité virtuelle. Après un rapide survol des différentes formes que peuvent prendre les identités virtuelles sur Internet, nous présentons notre terrain d'enquête, Second Life, en insistant sur les spécificités de ce métavers, pour ensuite exposer brièvement le rôle de l'avatar et les modalités de sa construction. Enfin, nous énonçons la question de recherche qui guide notre étude.

#### 1.1 Les identités virtuelles sur Internet

Les nouvelles technologies ont envahi les foyers à une vitesse fulgurante, s'installant comme de véritables nécessités. On évalue à près de deux milliards le nombre d'internautes dans le monde dont 28 millions au Canada, soit 77.7% de la population canadienne<sup>3</sup>. Les utilisations sont diversifiées ; on compte cinq fonctions principales d'Internet : la consultation des courriels, la recherche de services (météo, trafic, banque...), le suivi de l'actualité, la communication (messagerie instantanée, échanges de fichiers, participation à des forums et blogs, jeux en direct en réseau...) et les loisirs (téléchargement de films et musique, consultation de vidéos)<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Selon une évaluation de l'Internet World Stats du 30 juin 2010, <<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>>

<sup>4</sup> Selon une enquête Ipsos réalisée en France en septembre 2008, <<http://www.ipsos.fr/CanalIpsos/articles/2616.asp>>

Dans le cadre des différents supports communicationnels sur Internet, les individus sont amenés à se créer une identité virtuelle, dite « avatar ». Ces représentations peuvent prendre plusieurs formes : un pseudonyme dans un forum, une image ou photo dans une messagerie instantanée ou encore une forme humanoïde modelable en trois dimensions (3D) dans un métavers. La population des internautes, et les communautés virtuelles en particulier, regroupent ainsi des individus identifiés et représentés par une identité virtuelle, définie par des caractéristiques propres qui, loin d'être laissées au hasard, semblent être soigneusement choisies.

Les usagers d'Internet trouvent la possibilité de tester différentes représentations de soi en ligne, en particulier au sein des métavers. Les métavers sont des univers virtuels en 3D qui ont émergé ces dernières années sur Internet. Les plus connus sont *World of Warcraft*, un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur<sup>5</sup>, *Second Life*, que l'on peut définir comme un monde virtuel à mi-chemin entre un jeu et un réseau social, et *The Sims Online*, un jeu de « simulation de vie » qui consiste à faire évoluer la vie de personnages virtuels appelés Sims.

Les univers virtuels en 3D offrent généralement un large choix graphique en matière de création d'avatar, les utilisateurs peuvent ainsi laisser libre court à leur imagination quant à l'apparence de leur identité virtuelle et décider d'incarner des avatars extrêmement diversifiés. Par ailleurs, l'anonymat est au cœur des environnements virtuels comme *Second Life*, où la communication se fait uniquement par messagerie instantanée (*chat*) – l'individu ne peut être identifié ni par son sexe ni par son âge. De plus, les informations personnelles des usagers sont inaccessibles pour les autres internautes, ne transparait seulement que ce que chacun veut laisser voir. L'identité virtuelle peut alors s'exprimer a priori hors de toute contrainte sociale.

---

<sup>5</sup> On trouve plus souvent l'acronyme MMORPG pour « *massively multiplayer online role-playing game* » pour qualifier ce type de métavers.

## 1.2 Étude d'un métavers : Second Life

Un métavers est un univers virtuel totalement immersif, c'est-à-dire tridimensionnel et interactif en temps réel. Il héberge des utilisateurs sous la forme d'avatars pouvant interagir socialement et économiquement. Ce monde est persistant, c'est-à-dire qu'il évolue sans cesse même lorsque l'utilisateur est absent. Le mot métavers est issu du roman de Neal Stephenson, *Snow Crash*, paru en 1992, celui-ci estimant maladroit de nommer « réalité virtuelle » ce qu'il qualifiait de méta-univers<sup>6</sup>. Largement utilisé aujourd'hui, ce terme renvoie à des mondes virtuels plébiscités par des millions d'internautes.



Figure 1.1 Second Life, territoires d'accueil francophones (septembre 2009).

Second Life (voir Figure 1.1) est un métavers créé en 2003, « entièrement imaginé et créé par ses résidents », comme le décrit le slogan sur la page d'accueil du site<sup>7</sup>. Philip Rosedale, à la tête de la société Linden Lab, est à l'initiative de ce projet. Seul un territoire vierge existait au début de l'aventure Second Life, donnant ainsi la possibilité aux utilisateurs de construire entièrement cet espace virtuel qu'ils allaient occuper via leurs avatars. En juin 2003, un premier test est effectué sur 1500 internautes, incluant de nombreux employés de Linden Lab qui ont analysé les

<sup>6</sup> Tiré de Wikipedia : <<http://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9tavers>> consulté en juillet 2009.

<sup>7</sup> Second Life : <<http://secondlife.com/>>

comportements des utilisateurs dissimulés derrière des identités virtuelles<sup>8</sup>. Cette première expérience s'étant avérée concluante, Second Life s'est par la suite ouvert à un plus large public. En 2006, on atteint un million d'utilisateurs par le simple bouche à oreille. L'intérêt soudain de la presse provoque une forte affluence en 2007. On dénombre alors 7.5 millions d'inscrits en juin 2007. Si Second Life touchait à ses débuts un public familier des jeux en réseau, il a suscité par la suite la curiosité d'un plus grand nombre d'utilisateurs sans expérience préalable. Ainsi, « 90 % des utilisateurs de Second Life ont une expérience du jeu de moins d'un an et 56 % une expérience de moins de 6 mois<sup>9</sup> ».

Second Life se différencie des autres métavers dans la mesure où il ne s'agit pas d'un jeu à proprement parler. Il n'y a aucune quête, aucun défi mis à part celui que l'individu choisit de se donner. Il s'agit essentiellement de tisser des relations humaines et de créer des échanges économiques : l'individu n'est pas un joueur dans Second Life, mais un « résident »<sup>10</sup>. Ce métavers possède sa propre monnaie, le Linden Dollar (L\$), également convertible en argent réel. Les résidents peuvent alors investir dans cette nouvelle économie, en vendant tout ce qu'ils sont capables de créer : bâtiments, objets et même avatars. Les utilisateurs de ce monde créent le contenu de l'espace virtuel, faisant ainsi de Second Life un univers constamment en changement. En 2008, ont été achetés et vendus pour plus de 360 millions de dollars

---

<sup>8</sup> Selon les propos de Nicolas Barrial, un résident de Second Life depuis sa création (cité dans Thibaud, 2007). Barrial a créé en 2006 l'entreprise Extralab ([www.extralab.fr](http://www.extralab.fr)) qui offre des services de conception et réalisation de projets, accompagnement stratégique, production de contenu 2D/3D, événements, développement de présence à long terme, relations publiques, conseil, formation, communication...

<sup>9</sup> Selon une enquête réalisée entre août 2006 et mars 2007 auprès de 250 utilisateurs de Second Life. Voir : Fetscherin et Lattemann (2007).

<sup>10</sup> « Second Life is an online, 3D virtual world imagined and created by its residents ». Tiré du site de Second Life, <<http://secondlife.com/>> consulté en août 2009.

américains de biens ou services virtuels<sup>11</sup>. L'utilisateur a le choix d'investir directement de l'argent réel en ouvrant un compte payant, ou d'opter pour un compte gratuit qui l'incitera à travailler virtuellement pour s'enrichir.

Le métavers comportait au départ cinq continents conçus par la compagnie Linden Lab, puis s'est ajoutée une multitude d'îles remplissant les océans, créées par les utilisateurs<sup>12</sup>. Pour se déplacer dans Second Life, il suffit de taper le nom du lieu de destination dans le moteur de recherche interne, puis de cliquer sur *Téléporter*. Le territoire du métavers est divisé en « sims » (ou régions), elles-mêmes contenant plusieurs terrains pouvant être achetés ou loués par les utilisateurs. Des usagers y construisent une maison et personnalisent l'endroit, d'autres y établissent des commerces, discothèques ou tout autre lieu public afin d'attirer du monde et éventuellement gagner de l'argent. Certaines sims reproduisent des villes réelles, tandis que d'autres sont le fruit de l'imagination débordante de leur créateur. Le paysage des sims publiques est en transformation permanente, en fonction de l'inspiration de ses occupants. Au sein d'une sim, il est possible de se déplacer en se téléportant mais aussi en volant, en marchant ou en courant. Des lieux proposent également de piloter des engins mécaniques de tout ordre : auto, moto, bateau, hélicoptère... Toutes sortes d'activités sont réalisables et sans danger pour l'avatar car celui-ci est immortel, la seule façon de mourir dans Second Life étant de supprimer son compte.

---

<sup>11</sup> Tiré du site Linden Lab, <[http://lindenlab.com/press/releases/01\\_20\\_09](http://lindenlab.com/press/releases/01_20_09)>, article du 20 janvier 2009, consulté en juin 2009.

<sup>12</sup> Ainsi, certains terrains sont la propriété de Linden Lab et d'autres sont à des individus ayant payé et construit leur île.

La communication entre les individus se fait généralement par messagerie instantanée mais également par « voice »<sup>13</sup>, c'est-à-dire par microphones interposés. Les rencontres se font le plus souvent dans les lieux publics où sont aménagés des espaces conviviaux favorisant la communication entre les utilisateurs. Il est aussi possible d'intégrer des communautés de jeux de rôle, de se marier, ou même de faire évoluer une carrière au sein du métavers. Il n'est donc pas rare de voir des agences de communication et de mannequins proposer leurs services afin de promouvoir une collection de vêtements créée par un autre utilisateur. Second Life est présenté comme un univers où chacun peut vivre une seconde vie, dans un monde en 3D, à travers une identité virtuelle. En décembre 2008, 16 785 531 personnes ont tenté l'expérience<sup>14</sup>.

### 1.3 L'avatar dans Second Life

L'avatar dans Second Life constitue l'objet de recherche de ce mémoire. Nous cherchons à cerner son rôle en tant qu'identité virtuelle, et plus précisément à comprendre la relation de l'individu à son avatar.

La création d'un avatar est essentielle, elle constitue la première étape de l'existence dans Second Life. Une fois un nom choisi, l'utilisateur assiste à la « naissance » de son avatar. Apparaît alors sur une île (où tous les nouveaux arrivants naissent) une représentation humaine, homme ou femme selon les préférences sélectionnées. Cette première silhouette est standard, à choisir parmi 12 gabarits de

---

<sup>13</sup> L'option « voice » est apparue en 2007 dans Second Life. Même si elle a été adoptée par un grand nombre d'utilisateurs, cette option fait toujours débat. En effet, certains individus trouvent l'intervention de la voix réelle inappropriée dans un monde se voulant hors de la réalité. Depuis juin 2010, les utilisateurs de Second Life peuvent acheter une option leur permettant de transformer leur voix, et ainsi coller au plus près de l'identité de leur avatar.  
<<http://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Voice-morphing/ta-p/700167>>

<sup>14</sup> Tiré de Second Life Blogs, <<http://blog.secondlife.com>>, chiffres de décembre 2008, consulté en septembre 2009.

bases proposés par le programme (voir Figure 1.2). C'est ensuite à l'individu de personnaliser son avatar et de lui donner une personnalité à travers le choix d'une apparence. La création de l'avatar dans Second Life requiert une grande implication de la part des utilisateurs, généralement soucieux d'être représentés comme ils le désirent. Ainsi, chacun affiche une apparence particulière, certains trouvant leur compte dans des avatars zoomorphes, d'autres dans des avatars de vampires ou encore de robots. Tout peut être acheté<sup>15</sup> afin de personnaliser son avatar, de la couleur des yeux aux attributs sexuels. Ces éléments sont d'ailleurs disponibles dans des boutiques et des centres d'achat dans le métavers (voir Figure 1.3). Les identités virtuelles créées apparaissent comme des « objets partiels du désir » (pour reprendre l'expression de Tisseron et Balzerani, 2007), pour soi et pour les autres. Second life incite à vivre au-delà des limites imposées par le réel, il est possible pour l'avatar de changer d'apparence en un seul clic. Les utilisateurs du métavers ont d'ailleurs très souvent plusieurs apparences pour le même avatar, interchangeables selon leurs envies.



Figure 1.2 Gabarits d'avatars « standard » proposés dans Second Life (septembre 2009).

<sup>15</sup> Il est toutefois possible de se procurer des objets gratuitement. Soulignons que la valeur monétaire des objets est fixée par leurs créateurs.



Figure 1.3 Eléments corporels et vestimentaires en vente dans un centre d'achat (mars 2010).

#### 1.4 Questionnement de recherche

Une des pistes privilégiées dans les travaux sur l'identité virtuelle et l'avatar en particulier qualifie cette représentation de soi comme étant « un alter ego susceptible d'une existence partiellement autonome » (Auray, 2005, p. 96). Dans cette perspective, l'identité virtuelle est définie comme un « double » de l'individu, un « autre soi-même » qui fonctionne de manière autonome dans le monde numérique. En ce sens, l'identité virtuelle apparaît dénuée de lien avec la réalité de l'individu, elle se loge dans un récit qui lui est propre, spécifiquement écrit pour elle. L'avatar en tant que représentation de soi existerait alors indépendamment du réel. Telle une marionnette, l'avatar s'inscrirait simplement dans une expérience ludique ou de type jeu de rôle.

Notre intuition de recherche consiste plutôt à dire que l'avatar s'inscrit dans la continuité du réel, comme un prolongement de soi dans le monde virtuel, et va au-

delà de la dimension ludique. Nos explorations préliminaires dans Second Life nous ont permis de dégager plusieurs caractéristiques de l'avatar, et surtout de réaliser l'importance de la relation, voire de l'attachement, des utilisateurs à leurs avatars. Plus précisément, nous avons pu observer que l'avatar en tant qu'identité virtuelle jouait un rôle dans le processus d'expression identitaire des individus. Il naît une relation privilégiée entre l'internaute et son avatar qui s'étend au-delà de la simple manipulation de pantin.

Cette intuition de recherche nous a conduite à formuler la question de recherche suivante : **Comment l'individu construit-il son avatar au sein du métavers Second Life ?**

Les objectifs poursuivis dans ce mémoire visent :

- 1) à cerner le rôle de l'avatar en tant qu'identité virtuelle et
- 2) à comprendre la relation de l'individu à son avatar.

Précisons que nous utilisons ici de façon indifférenciée les termes individus, usagers, utilisateurs ou « résidents » pour nommer les personnes qui utilisent le métavers Second Life. Si le terme « utilisateur » nous semble réducteur, en réduisant la pratique du métavers à une simple situation d'utilisation, le terme « usager » renvoie quant à lui trop directement aux études d'usage centrées sur l'étude des modalités d'appropriation des médias et des technologies (voir : Breton et Proulx, 2002 ; Jouët, 2000). Dans la mesure où notre questionnement de recherche porte sur l'avatar en tant qu'identité virtuelle dans Second Life, et non pas sur l'appropriation ou les usages du métavers, nous utiliserons les termes utilisateur et usager dans un sens élargi. Soulignons que l'absence d'un terme précis pour qualifier les personnes qui « vivent » dans Second Life (au delà du qualificatif « résidents ») est révélatrice de la nouveauté et de la complexité entourant cette nouvelle pratique.

## CHAPITRE II

### CADRE THÉORIQUE

Ce second chapitre présente les éléments théoriques et conceptuels qui servent de cadre à notre recherche. Nous présentons dans un premier temps une définition de l'identité, concept central de notre recherche, que nous abordons dans une perspective constructiviste. Dans un deuxième temps, nous mettons en relation plusieurs travaux sur les identités virtuelles sur Internet provenant essentiellement des études en communication et de la sociologie, avec quelques uns relevant de la psychanalyse. De ces travaux, nous retenons les notions de travestissement identitaire, de mise en scène de soi ou « autofiction » et d'identités multiples. Nous abordons également l'articulation entre le réel et le virtuel ainsi que la question de l'investissement émotionnel dans l'identité virtuelle.

#### 2.1 Une approche théorique de l'identité

S'il semble qu'un consensus ait été trouvé sur les utilisations courantes de la notion d'identité, sa définition n'en reste pas moins floue. Issu du latin *identitas*, ou *idem*, le terme identité signifie « le même » (Rey, Rey-Debove et Robert, 2008, p. 1272). En psychologie, on distingue l'identité personnelle de l'identité culturelle. L'identité personnelle désigne « ce qui demeure identique à soi-même » (*Ibid.*, p.1272). Elle se construit en fonction de la perception de nous-mêmes et en se distinguant des autres. L'identité culturelle est qualifiée comme étant un « ensemble de traits culturels propres à un groupe ethnique (langue, religion, art, etc.) qui lui confère son individualité. Elle représente également un « sentiment d'appartenance

d'un individu à ce groupe » (*Ibid.*). D'un point de vue sociologique, « l'identité n'apparaît pas comme un attribut fixe attaché à l'individu, au groupe ou à la société. C'est un processus complexe et dynamique qui combine plusieurs dimensions » (Etienne et al., 2004, p. 231-236).

C'est dans une approche constructiviste que nous aborderons ici le concept d'identité. L'individu se nourrit de l'environnement qu'il connaît, constitué d'images, de symboles ou encore d'actions. Son identité s'affirme selon la manière dont il se représente le monde qui l'entoure. Ainsi, ses représentations ne peuvent être considérées comme les répliques exactes de la réalité, « c'est plutôt la re-présentation d'une chose construite auparavant » (Glaserfeld, 1985, p. 3). L'individu s'appuie sur les éléments qu'il peut reconnaître. En faisant appel à sa mémoire, il est capable de les classer et de les structurer de manière subjective afin de mieux les cerner dans le futur. Ses actions et pensées sont alors directement liées à son vécu et ses perceptions : l'homme peut connaître seulement ce que l'homme a fait (Vico, 1710). L'individu construit son identité selon ses connaissances, et celles-ci évoluant dans le temps provoquent un perpétuel changement de cette identité.

En se référant à l'interactionnisme symbolique structurel, Kaufmann (2005) qualifie l'identité comme un *processus*, et non comme une substance : elle est sans cesse en construction. Si l'identité est subjective, « elle ne peut cependant ignorer le donné, l'objectif, le naturel, qui constituent une assignation inéluctable » (Kaufmann, 2005, p. 89). Ainsi l'individu se construit-il à travers des éléments subjectifs et objectifs: « L'identité s'inscrit comme une invention permanente qui se forge avec du matériau non inventé » (*Ibid.*, p. 102). La subjectivité induit une perception imparfaite, les éléments sociaux étant interprétés individuellement. L'identité se construit alors bien plus selon l'implication de l'individu à donner du sens à ses perceptions qu'à partir des caractéristiques des supports collectifs. En d'autres mots,

l'identité individuelle s'exprime dans la manière dont l'individu s'approprié les éléments issus de l'identité collective.

L'identité individuelle et l'identité collective sont de nature différente, c'est pourquoi il est important d'en dissocier les caractéristiques. L'identité individuelle est en transformation perpétuelle, l'individu assiste à de nombreux questionnements identitaires en côtoyant l'Autre, sans qui il n'existerait pas. L'identité collective concerne les ressources permettant à l'individu de procéder à ses mutations. Elle ne se limite pas aux actions individuelles mais repose sur des socialisations, perpétuées à travers des revendications d'appartenance. Ce type d'identification apporte « à la fois des références éthiques et cognitives, l'énergie de l'action et l'estime de soi » (*Ibid.*, p. 148). L'individu trouve de cette manière un sens à sa vie dans le partage de valeurs communes avec l'Autre, il est alors « un système ouvert » plutôt qu'un « atome constitué, avec une identité personnelle qui lui appartiendrait en propre » (*Ibid.*). L'identité collective sert de support à l'épanouissement de l'individu. Il y puise les éléments qu'il souhaite restituer à travers son identité individuelle, sous une forme « biographique » ou « immédiate ».

Alors que l'identité « biographique » tend à l'unification de soi dans une utilisation narrative, les identités « immédiates » et ponctuelles s'inscrivent plutôt dans un élan contraire de fragmentations et de décalages. Le processus identitaire naît de la production de ces décalages, des « bricolages » à partir de fragments sélectionnés, même si « jouer astucieusement de ses logiques identitaires est un art difficile » (*Ibid.*, p. 161).

L'identité immédiate croise un certain nombre de caractéristiques. Elle est plutôt fixiste (préférant l'image au récit), contextualisée et ponctuelle, instantanée et pragmatique ; le problème à résoudre étant celui de l'action présente. Immédiate, Contextualisée et Opératoire : je la désignerai donc par la formule « identité I.C.O ». (Kaufmann, *op. cit.*, p. 172)

L'immédiateté est une notion particulièrement importante sur Internet, dont le contenu est en changement permanent. Les individus doivent marquer leur présence dans un minimum de signes, à travers un pseudonyme ou une image. L'identité virtuelle se doit d'être synthétique et rapidement identifiable par les autres internautes en faisant référence à une identité collective. L'individu a recours à une exposition de soi sélective, une identité immédiate, qu'il modifie sans cesse selon les contextes.

Cette exposition fragmentée de soi est le résultat de choix minutieux, destinés à servir l'individu. Tout processus identitaire implique des émotions, cela comprend de ce fait un besoin de reconnaissance et une recherche d'estime de soi. Il est important dans ce contexte de mettre en avant les facettes positives de sa personnalité et de se présenter à autrui à travers une image valorisante. Dans toute interaction, l'individu s'attribue à lui-même une image et il en attribue également une à l'Autre. À chaque image est associée une dynamique émotionnelle au sein de laquelle l'individu doit trouver un équilibre satisfaisant en regard de son estime de soi : « L'estime de soi se situe au carrefour d'une libération psychique et d'une insécurité identitaire qui progressent parallèlement » (Ehrenberg, 1998, p. 149). Les images et les émotions des individus sont directement liées aux contextes sociaux dans lesquels évoluent les individus, le processus identitaire n'a donc rien d'aléatoire : « S'inventer soi-même ne s'invente pas » (Kaufmann, *op. cit.*, p. 291).

En résumé, le point de vue constructiviste annoncé ici induit le fait que l'identité se façonne à partir des connaissances acquises. En évolution permanente, elle constitue un « processus » en mutation. L'identité individuelle se construit à partir de l'identité collective. Elle peut s'exprimer sous différentes formes, notamment à travers une identité immédiate comme nous pouvons l'observer sur Internet. Cette identité fragmentée est mise en scène par l'individu afin de véhiculer une image positive de lui-même et de renforcer son estime de soi.

## 2.2 Les travaux de recherches sur les identités virtuelles sur Internet

Les recherches sur les identités virtuelles trouvent à leur base de nombreuses études sur les usages des technologies de l'information et de la communication. Nous nous intéressons ici plus précisément aux travaux en sociologie et en communication, ainsi qu'à certains relevant de la psychanalyse ; sont mises de côté intentionnellement les approches psychologiques (sur les questions de dépendance notamment). Notons que peu d'études, en français en particulier, ont été réalisées sur les identités virtuelles dans les métavers, notamment dans Second Life. Cependant, plusieurs recherches ont été effectuées sur d'autres supports communicationnels comme les messageries instantanées (ou *chats*), les pages personnelles, les blogs et les sites de réseaux sociaux. Ces études offrent de nombreuses pistes d'analyse utiles à la compréhension des identités virtuelles dans les métavers.

### 2.2.1 Définition de l'avatar

L'identité virtuelle est aussi appelée « avatar », mot d'origine sanskrit. Dans la mythologie hindoue, un avatar était l'incarnation du dieu Vishnou ou d'autres divinités<sup>16</sup>. Dans cette perspective, l'avatar symbolise la descente sur terre d'un dieu, qui peut désormais entrer en communication avec les humains. Sur le plan étymologique, le terme avatar renvoie à trois sens différents : une action (descendre et prendre forme), un phénomène (se manifester volontairement) et une relation (intermédiaire) (Georges, 2008). Dans la sphère numérique, les représentations de soi peuvent prendre différentes formes (pseudo textuels, photos, images, etc.), que ce soit dans les messageries instantanées, les pages personnelles, les blogs, les sites de réseaux sociaux ou les métavers.

---

<sup>16</sup> Définition issue du Centre National de Recherches Textuelles et Lexicales : <<http://www.cnrtl.fr/definition/avatar>>

### 2.2.2 Le réel et le virtuel

L'utilisation actuelle des technologies a banalisé l'usage du terme « virtuel » pour qualifier toute chose immatérielle et numérique. En ce sens, on oppose généralement ce qui est réel à ce qui est virtuel. Proulx et Latkzo-Toth (2000) ont distingué trois approches dominantes du rapport entre réel et virtuel. La virtualité peut être perçue comme un substitut de la réalité, sans pour autant en restituer toutes les qualités. Cette approche, qui tend à dénigrer le virtuel, le réduit à une simple « représentation », une pâle « copie », au profit d'une valorisation du réel, et notamment de l'échange en face à face (Proulx et Latkzo-Toth, 2000, p. 103-104). À l'inverse, le virtuel est parfois appréhendé comme une possibilité d'amélioration du réel. La virtualité s'annonce alors comme étant une « résolution », en ce qu'elle a de libérateur à aller au-delà « des contraintes de la matière, de l'espace et du temps » (*Ibid.*, p. 103). À ce titre, les progrès technologiques sont généralement investis d'espoir pour enrichir sans cesse le réel.

La troisième approche fait référence à l'opposition que faisait Deleuze entre le virtuel et « l'actuel » (Deleuze, 1995). Le virtuel est une anticipation du réel, c'est-à-dire une projection du réel avant qu'il ne soit d'actualité. Contrairement aux approches citées précédemment, virtualité et réalité ne s'inscrivent pas dans une dichotomie, mais forment au contraire une « hybridation » (*Ibid.*, p. 104). Le virtuel et l'actuel *constituent* le réel dans le cadre d'une « création et expérimentation » constantes (*Ibid.*). Cette approche en termes d'hybridation, plus nuancée que les visions dichotomiques en termes de représentation ou de résolution, permet de s'intéresser à l'entrelacement du virtuel et du réel, au brouillage des frontières entre les deux.

### 2.2.3 Le travestissement identitaire

Le travestissement identitaire fait partie des pratiques courantes sur Internet. L'anonymat, utilisé à l'origine pour la protection des données personnelles, se trouve utilisé stratégiquement afin d'expérimenter de nouveaux soi. Les identités virtuelles sont fortement marquées par des comportements de travestissement, ainsi modelées selon les fantasmes des internautes. Désormais, « savoir si l'autre est réellement un homme ou une femme est devenu une forme d'art » (Turkle, 1997, p. 211).

Dans son étude sur les messageries instantanées, Jauréguiberry (2000) a observé que les internautes procédaient très souvent à des manipulations identitaires, en superposant une identité virtuelle à leur identité réelle. Il s'agit, pour l'internaute, de se faire passer « réellement » pour ce qu'il affirme être, la règle « n'est pas le jeu mais la réalité » (Jauréguiberry, 2000, p. 137). La vraisemblance est importante, le but est atteint lorsque les autres considèrent cette identité virtuelle comme étant similaire à l'identité réelle.

Les identités virtuelles adoptées sont très souvent des identités inatteignables dans la vie réelle. Elles sont investies de fantasmes et de désirs et peuvent prendre vie hors des conventions sociales. Dans ce contexte, on peut considérer Internet comme une « drogue », dans la manipulation de la réalité de soi, dans la recherche d'un « autrement que soi » (*Ibid.*, p. 143). L'individu se glisse dans la peau de celui qu'il voudrait être, en sachant qu'il met une distance avec ce qu'il est réellement. On peut alors observer une dépendance à Internet tout comme à celle d'une drogue, la volonté de revêtir son soi fantasmé se manifestant de plus en plus fréquemment et durant de plus longues périodes. C'est par compulsion que l'internaute agit : « [par] tension entre élan et retenue, entre désir et culpabilité » (*Ibid.*, p. 144). Les soi virtuels seraient une alternative à une identité non assumée dans le réel, une distraction du réel trop pesant.

Les « soi » sont les rôles définis et reconnus par les autres, qui correspondent à une certaine attitude (par exemple : « maman », « caissière », etc.) : « l'autrui généralisé est su et attendu par l'ensemble des protagonistes » (*Ibid.*, p. 138). Il s'agit pour l'individu de jouer avec ses diverses facettes, ses multiples soi constitués par ses relations sociales. Le moi se construit en testant différents soi. Mais il est possible que le moi se trouve noyé dans une volonté d'appartenir à une communauté virtuelle. L'individu cherche à fusionner avec un groupe, et à se sentir reconnu et utile auprès de ses pairs. L'idée de partager une identité le rassure, le sentiment d'exclusivité lui procure un statut privilégié et une importance apparente.

Les identités virtuelles permettent également de s'interroger sur le réel, et de mieux connaître son moi. C'est véritablement dans un processus de création que se lance l'individu dans le virtuel, cherchant les limites de son moi en donnant au « je » une place privilégiée. C'est généralement avec beaucoup de recul qu'il s'investit dans plusieurs identités. Cela peut être considéré comme une recherche d'autonomie parmi les « étiquettes » qui peuvent lui être attribuées, cela peut aussi être une volonté de paraître autrement que ce qu'il en est. En outre, « ce ne serait pas le reflet de lui-même que l'internaute Narcisse attendrait des *chats*, mais celui d'autres sujets à la recherche d'eux-mêmes » (*Ibid.*, p. 147).

Les messageries instantanées sont aussi l'occasion d'approcher l'autre sexe et d'appriivoiser des tactiques de séduction (Metton, 2004). Les mensonges peuvent alors être nombreux, notamment en ce qui concerne l'apparence physique, et les caractéristiques physiques sont soigneusement choisies pour se présenter de la plus belle façon qui soi. Chez les préadolescents étudiés par Metton, les relations amoureuses virtuelles trouvent rarement des débouchés réels, et restent des tests des facultés de séduction à l'écran : « l'amour sur l'Internet est un amour platonique, qui ne peut pas être perturbé par l'extérieur ni faire souffrir, et qui reste placé sous le signe de l'impossibilité » (Metton, 2004, p. 75). Cette impossibilité marque

l'idéalisation d'un amour parfait, très présent lors de l'éveil de l'imaginaire amoureux des préadolescents.

La messagerie instantanée devient alors un intermédiaire pour les approches amoureuses, un espace privilégié d'intimité où l'on peut se mettre à nu sans conséquence et se libérer de « la tyrannie des apparences » si présente au quotidien (*Ibid.*, p. 77). Le travestissement consiste ici à se faire passer pour quelqu'un d'autre. Les préadolescents observés par Metton appellent ces jeux des « mythos » (*Ibid.*, p. 78). Le travestissement identitaire a ici pour but d'espionner l'autre sexe, et ainsi de « décoder les jeux de la grammaire amoureuse » (*Ibid.*, p. 78). Certains n'hésitent pas à investir des *chats* réservés à des personnes plus âgées, afin d'en observer les réactions et de les prendre pour modèles.

#### 2.2.4 La mise en scène de soi, ou « autofiction »

Les recherches sur la mise en scène de soi dans les pages personnelles sur le Web ont anticipé les études sur les métavers. La page personnelle est constituée de collages et d'assemblages où chaque internaute peut y bricoler son identité. Allard et Vandenberghe (2003, p.78) qualifient d'« esthétique du patchwork » cette culture sur mesure, dont chacun peut se réapproprier les contenus. Ils parlent d'un « individualisme expressif » (*Ibid.*) où le moi s'affirme de manière plurielle. Il existerait ainsi plusieurs identités. Ces identités s'affichent de manière fragmentée, bien plus stylisées qu'analysées en profondeur. Ce sont des personnalités superficielles qui sont exposées sur le Web, une simple mise en scène du moi. Mais derrière cette démarche de bricolage s'articule une recherche d'authenticité, une volonté d'exposer une image de soi cohérente.

Avec le développement des activités artistiques en ligne, Allard et Vandenberghe observent par ailleurs l'émergence d'un « public-acteur » (*Ibid.*, p. 201), à la recherche de formes nouvelles d'expression de soi et d'une certaine

d'authenticité. Ces nouvelles pratiques correspondent à la « modernité réflexive » (*Ibid.*, p. 214) où les choix individuels priment désormais sur les traditions. On se concentre plutôt sur la forme, la mise en scène de soi, tout comme on le ferait avec une création artistique : on traite le soi comme une œuvre d'art. La volonté politique de combattre « l'illectronisme » (*Ibid.*, p. 201) pousse les individus à prendre possession des espaces virtuels, et ainsi à exprimer son soi en développant des contenus créatifs. Mais les structures techniques servant à la « figuration de soi » (*Ibid.*, p. 193) provoquent une standardisation de l'expression de la subjectivité, les styles graphiques imposés par les interfaces limitant grandement la liberté des internautes.

La subjectivité contenue dans la page personnelle réussie fait de l'auteur un artiste admiré, caché derrière son œuvre. Il s'agit ici d'une valorisation indirecte de l'individu, reconnu « dans sa singularité comme une identité exemplaire » (*Ibid.*, p. 214). La recherche du soi relève ici de « l'invention et de la création » (*Ibid.*). La diffusion d'une image personnalisée aspire à exprimer l'authenticité de l'individu, dans sa différence à l'autre. Le vœu de Foucault se réalise, en le fait que l'art ne concerne plus seulement les objets, mais plutôt les individus, la vie.

Le phénomène de la mise en scène de soi sur Internet renvoie à l'ouvrage *Fils* de l'auteur Doubrovski (1977), dans lequel il qualifie cette mise en scène comme étant une « autofiction » littéraire. L'autofiction peut se définir comme « un récit mêlant la fiction et la réalité autobiographique » (Doubrovski, 1977, p. 193). Sont alors conjugués vécu réel et narration imaginée.

[Ce genre littéraire permet] à chacun de raconter sa vie, dès lors qu'il la dote des atouts de la fiction [...] : [c'est] la fonctionnalisation de soi, la démarche qui consiste à faire de soi un sujet imaginaire, à raconter une histoire en se mettant directement à contribution, en collaborant à la fable, en devenant un élément de son intervention. (Colonna, 2004, p. 9).

L'autofiction est une autobiographie fantasmée : l'individu se raconte à la troisième personne. Il constitue un récit de soi où sont confondus sciemment éléments réels et imaginaires.

### 2.2.5 Les identités multiples

Dans le cadre d'un travail photographique, l'artiste Robbie Cooper a cherché à mettre en évidence la relation entre un internaute, plus précisément un usager de jeu de rôle en ligne massivement multijoueur, et son identité virtuelle. Sa série de portraits<sup>17</sup>, qui juxtapose la photographie du joueur et celle de son avatar dans le métavers, a suscité de nombreux questionnements sur les motivations des joueurs, leur manière d'interagir en ligne, leur choix d'identité virtuelle, etc. Selon Tessier (2008), l'œuvre de Cooper illustre le fait que l'idée d' « une » identité unique n'est pas appropriée. Les individus seraient au contraire le produit de la coexistence de plusieurs identités. Dans cette perspective, l'identité virtuelle n'est pas à opposer à l'identité réelle, car elles sont « toutes [deux] plus ou moins construites, toutes plus ou moins virtuelles » (Tessier, 2008, p. 10).

Selon Turkle, les individus ont, en ligne, la possibilité d'explorer la multiplicité de leur être : « ils viennent voir et expérimenter de nombreux aspects d'eux-mêmes, et ils vivent cette multiplicité de façon intense » (propos cités dans Casalegno, 2000, p. 2-3). Internet semble ainsi favoriser la pratique de plusieurs identités chez les internautes, tout en participant à leur banalisation. Auray confirme cette vision d'identités multiples ou « fragmentées » en distinguant deux types d'identité virtuelle : l'avatar et « l'être d'écriture » qu'est le blog sous pseudonyme (Auray, 2005 ; voir aussi Tessier, 2008). Pour Auray, les éléments biographiques sont communiqués de manière de plus en plus fragmentée dans les pratiques en ligne,

---

<sup>17</sup> L'exposition a fait l'objet d'une publication, voir : Cooper, R. (2007) *Alter Ego: Avatars and their creators*. London: Chris Boot.

révélant ainsi le besoin de s'exprimer à travers multiples identités. Par ailleurs, les avatars (ou plusieurs apparences d'un même avatar) peuvent être analogiquement interprétés comme des masques du théâtre antique dans la mesure où ils sont l'expression de plusieurs sentiments, ils exercent une fonction « cathartique » et « libératoire » (*Ibid.*, p. 107). L'individu explore des identités nouvelles à travers l'avatar et dévoile des facettes de sa personnalité.

### 2.2.6 L'investissement émotionnel

Selon Tisseron (2008, p. 119), Second Life exacerbe les facultés multicomunicationnelles appréhendées dans la vie réelle, avec une « intensité supplémentaire ».

Avec les fictions, l'homme a exploré la possibilité de vivre des émotions vraies dans des situations qu'il sait être fausses, par exemple lorsqu'il lit un roman ou va au cinéma. Avec le virtuel, il est en train de découvrir celle de vivre aussi de vraies sensations physiques à distance. Bien sûr, il peut nous arriver à tous de ressentir dans notre corps, comme si elles nous étaient directement prodiguées, une caresse ou une agression contre un objet que nous aimons, comme un vêtement ou un bibelot. Mais avec les avatars, il ne s'agit plus seulement d'éprouver des sensations corporelles réelles lorsque des objets réels sont touchés, manipulés ou agressés. Il s'agit d'éprouver ces mêmes sensations par rapport à des objets virtuels. (Tisseron, *op. cit.*, p. 223)

En d'autres mots, l'individu vit des sensations physiques à travers son avatar, comme s'il s'agissait de son corps réel. Le monde virtuel crée une amplification des sensations, ce qui provoque chez l'individu l'impression d'incarner totalement le corps virtuel et de ressentir réellement des sensations à travers celui-ci.

## 2.3 Synthèse

Si les messageries instantanées constituent des espaces d'interaction privilégiés pour la manipulation et le travestissement identitaire, ce phénomène semble être au

cœur des comportements dans les métavers comme Second Life. Nous mobiliserons cette notion de travestissement pour tenter de comprendre les motivations des usagers à s'investir dans tel ou tel avatar et pour tenter de cerner la nature de la relation qui les lit à leur avatar. Par ailleurs, le phénomène de mise en scène de soi observé dans les pages personnelles sur Internet, où s'articule une recherche d'authenticité et une volonté d'exposer une image de soi cohérente à travers des identités « bricolées », semble être particulièrement importante dans Second Life. Nous explorerons ainsi la notion de « patchwork identitaire » afin de saisir la façon dont les individus s'exposent dans le métavers et pour essayer de comprendre les buts recherchés dans le choix d'apparences différentes. Nous explorerons l'idée d'une autofiction, style littéraire qui nous semble transposable au cas de l'avatar en tant que récit de soi fantasmé, en tenterons de cerner la narration adoptée par les utilisateurs. Nous mobiliserons la notion d'identités multiples, l'avatar nous paraissant être l'expression de plusieurs identités de l'individu et nous essaierons de comprendre comment se manifestent ces différentes identités. Nous reprendrons également l'idée d'une hybridation pour qualifier l'entrelacement entre le réel et le virtuel qui semble s'effectuer dans Second Life. Enfin, rappelons que nous abordons l'identité d'un point de vue constructiviste, c'est-à-dire en tant qu'un processus sans cesse en construction.

## CHAPITRE III

### MÉTHODOLOGIE

Ce chapitre présente la stratégie méthodologique que nous avons mise en œuvre pour répondre à notre questionnement de recherche. Nous avons réalisé une recherche qualitative dans un univers virtuel dans lequel il nous a été nécessaire de nous « immerger » afin de recueillir nos données de recherche. Peu d'études ont été effectuées de cette façon dans Second Life. Nous avons procédé de manière inductive et descriptive afin de restituer les pratiques effectives des utilisateurs. C'est très naturellement que l'ethnographie virtuelle, ou ethnographie en ligne, s'est imposée à nous en tant que méthodologie, de par sa qualité pour étudier les communautés en ligne dans un univers virtuel encore mal-connu. À la suite d'une recherche préliminaire exploratoire, nous avons réalisé des entretiens en ligne conjointement à une observation participante. Les données recueillies ont été analysées selon les principes de la théorisation ancrée tels que formulés et adaptés par Paillé (1994).

#### 3.1 Une ethnographie en ligne

L'ethnographie en ligne permet d'étudier les communautés constituées à travers des supports électroniques tels qu'Internet. L'ethnographie en ligne conserve les qualités d'une étude de terrain classique, tout en s'adaptant aux spécificités d'une communication médiatisée. L'ethnographe investit directement le terrain, en venant à la rencontre des communautés pour comprendre leurs pratiques. L'objectif visé est d'observer, de documenter, et d'analyser les pratiques, et de les présenter sous un jour nouveau (Hine, 2000).

On note toutefois des différences selon les ethnographies virtuelles réalisées, tant dans l'approche adoptée par l'ethnographe que dans son analyse de données. Hine a développé « dix principes de l'ethnographie virtuelle », visant ainsi à en définir les bases fondamentales (Hine, 2000, p. 63-65). Il ne s'agit pas ici d'instaurer un guide à suivre rigoureusement mais plutôt un cadre général que nous résumerons ainsi :

1. Une ethnographie virtuelle permet de comprendre pourquoi et comment Internet est un outil socialement utile.
2. Internet peut être considéré à la fois comme une culture en soi et en tant qu'artefact culturel.
3. Le chercheur se doit d'être mobile à la fois virtuellement et physiquement.
4. L'objet d'une étude ethnographique doit davantage s'adapter aux aléas des flux et connexions sur le terrain plutôt que de suivre un cheminement organisé.
5. Les frontières entre le réel et le virtuel ne doivent pas être prises pour acquises.
6. Une ethnographie est un processus d'engagement intermittent et non une immersion permanente.
7. Une ethnographie virtuelle est forcément partielle.
8. Le recours intensif à l'interaction médiatisée ajoute une importante dimension réflexive à l'ethnographie.
9. Il s'agit d'une ethnographie à propos du virtuel, dans le virtuel, réalisée par l'intermédiaire d'un procédé virtuel.
10. Une ethnographie virtuelle définit à sa guise les conditions dans lesquelles elle se trouve.

Le principe selon lequel « il s'agit d'une ethnographie à propos du virtuel, dans le virtuel, réalisée par l'intermédiaire d'un procédé virtuel » revêt une importance particulière dans le cadre de notre recherche. En effet, l'ensemble de notre recherche s'est déroulée dans le métavers à l'étude : nous avons nous-même créé un avatar, nous avons réalisé des observations dans le métavers sur une période de deux ans et nous y avons conduit l'ensemble des entretiens.

Précisons que nous avons envisagé, à la suite à la rédaction de notre projet de recherche, d'effectuer des entretiens en ligne couplés à des entretiens en face à face. Ceci nous aurait permis d'orienter le questionnement vers les éventuels écarts ou similitudes entre l'identité virtuelle et l'identité réelle. Nous avons toutefois été confrontée à un refus catégorique de la part des personnes que nous avons rencontrées dans le métavers en ce qui concerne leur participation à un entretien en face à face, que ce soit en présence ou sur Internet (par exemple via un service de téléphonie sur Internet comme Skype). Toutes les personnes ont évoqué la même raison pour justifier leur refus : elles ne souhaitent pas dévoiler leur identité réelle lors de l'entretien en face à face. De plus, la démarche d'un entretien en face à face, à l'extérieur du métavers, paraissait peu pertinente à plusieurs dans la mesure où l'entretien pouvait, techniquement du moins, avoir lieu à l'intérieur du métavers.

Dans la mesure où notre question de recherche portait sur la relation de l'individu à son avatar, et plus particulièrement sur la construction de celui-ci, il nous paraissait pertinent de se rencontrer sur le terrain que nous occupions, Second Life, et autour de l'objet que nous étudions, l'avatar. Boellstorff (2010) affirme que la réalisation d'entretiens en face à face, notamment pour mieux appréhender le contexte des pratiques, sous-entend l'idée selon laquelle le monde virtuel n'est pas un contexte en soi : « Actual-world sociality cannot explain virtual-world sociality. The sociality of virtual worlds develops on its own terms; it references the actual world but is not simply derivative of it. » (Boellstorff, 2010, p. 63). Comme l'explique

Campbell (2004), il est important de ne pas sous-estimer la valeur d'une étude réalisée sur un terrain virtuel :

I am also critical of Hine's distinction between offline ethnography and online or « virtual ethnography ». [...] To qualify the term *ethnography* with the term *virtual* is to suggest that online research remains less real (and ultimately less valuable) than research conducted offline. (Campbell, 2004, p. 52)

En suivant Boellstorff, nous pensons qu'il faut étudier Second Life en tant qu'une culture autosuffisante et privilégier ainsi la perspective de l'« anthropologie virtuelle » sur celle de l'ethnographie virtuelle :

« I prefer « virtual anthropology » to « virtual ethnography ». [...] Anthropologists typically do not speak of « legal ethnography », « medical ethnography », and so on: they speak of « legal *anthropology* », « medical *anthropology* » and now virtual *anthropology* as subdisciplines for which an unqualified « ethnography » is the modality. » (Boellstorff, *op. cit.*, p. 65)

### 3.1.1 Considérations éthiques

Nous avons pu constater que l'anonymat était très important pour les utilisateurs que vous avons rencontrés, une des raisons étant que leur entourage, en dehors du métavers, ignorait leur « vie » dans Second Life ou certaines de leurs pratiques (notamment sexuelles) dans le métavers. En outre, le respect de l'anonymat s'est avéré une condition sine qua non à la tenue de l'entretien pour les utilisateurs qui, forts d'une notoriété acquise après plusieurs mois de pratique dans le monde virtuel, ne souhaitaient pas voir divulguer leurs propos en association avec leur nom. Dans ces circonstances, l'entretien en ligne via la messagerie instantanée du métavers constituait le moyen le plus approprié. Nous avons été surprise de constater par ailleurs la façon dont les utilisateurs, sous couvert de confidentialité, se livraient à nous en nous faisant part de détails sur leur vie virtuelle et réelle.

Ainsi, dans le souci de respecter l'anonymat des personnes interviewées et des comportements observés (y compris auprès des autres utilisateurs du métavers), nous

avons modifié les pseudonymes utilisés dans Second Life pour les remplacer par des pseudonymes de notre création. Notons toutefois que nous ne pouvions transformer les apparences des avatars, ce qui rend techniquement possible l'identification des pseudonymes réels des personnes interviewées à partir de l'image de leur avatar. Face à ce problème éthique, nous avons décidé d'obtenir le consentement de tous les individus interviewés avant l'exposition de leur image dans notre recherche, consentement que nous avons obtenu.

### 3.2 Observation participante

Toute démarche ethnographique implique de mener une observation participante, qui consiste à observer « de l'intérieur » des comportements et des activités, en se joignant au groupe d'individus étudié, tout en s'adaptant aux conditions imposées par le contexte (Bonneville, Grosjean et Lagacé, 2007). Dans le cas de notre étude, nous avons réalisé une observation participante dès notre exploration préliminaire du métavers durant l'été 2008, précisément durant deux mois, ce qui nous a permis de mieux cerner notre questionnement de recherche. Notre participation à un événement public organisé dans Second Life en avril 2009 nous a par la suite confortée dans notre décision de nous centrer sur l'étude de l'avatar en particulier.

Nous avons réalisé notre observation participante sur un peu plus de 6 mois, de juin à décembre 2009, une période durant laquelle nous avons consigné par écrit nos observations (sous la forme de notes dans un journal de bord) et archivé les nombreuses photos prises lors de notre exploration du métavers. Au total, et dans la mesure où nous sommes encore utilisatrice de Second Life, nous avons pu nous immerger dans ce monde virtuel durant un peu plus de deux ans. Précisons que nous fréquentions quasi quotidiennement le monde virtuel pendant plusieurs semaines d'affilée, en alternance avec des périodes de lecture, réflexion et analyse. Cette

immersion prolongée nous a permis de tisser des liens avec d'autres individus assidus et d'observer leur évolution dans le temps. En outre, cette assiduité nous a permis de suivre les nombreuses innovations techniques qui se sont développées au fil du temps. Nous décrivons ici nos premiers pas dans Second Life, le choix du lieu d'observation et le processus de création de notre avatar.

L'inscription et l'accès à Second Life nécessite, en premier lieu, de créer son avatar. Nous sommes donc passée par les mêmes difficultés ou interrogations que tout autre utilisateur du métavers dans cette démarche de création d'une identité virtuelle. De cette manière, nous avons pris connaissance, et fait l'expérience, des différentes étapes de création de l'avatar. Nous nous sommes familiarisée aux diverses commandes techniques pour déplacer, modifier ou animer notre être de pixels.

En suivant les paramètres que nous avons établis lors de l'inscription, nous sommes arrivée dans un territoire francophone, France Pittoresque, où nous avons rapidement pu rejoindre d'autres individus, utilisateurs expérimentés ou nouveaux arrivants comme nous. Nous nous sommes mêlée, très facilement, aux conversations tenues, et nous avons tout de suite bénéficié de l'aide des autres utilisateurs dans l'élaboration de notre avatar. À ce titre, un utilisateur nous a fait un don de 50 Linden Dollars afin de nous constituer un avatar plus personnalisé. Précisons que nous avons également été aidée dans l'exploration du métavers en général, par exemple dans la découverte de nouveaux territoires.

Rapidement, nous avons voyagé et découvert de nouveaux paysages virtuels, et nous avons pu constater que les lieux les plus populaires étaient ceux qui favorisaient les rencontres, tout comme l'agora de France Pittoresque<sup>18</sup>, notre terre d'accueil.

---

<sup>18</sup> Nous parlons d'agora dans Second Life pour qualifier les lieux se voulant conviviaux, favorisant les rencontres et échanges. Il peut s'agir d'une terrasse d'un café, d'une plage aménagée, ou d'un

Etant donné la diversité des comportements, propos et apparences que nous y observions, nous avons décidé de fréquenter plus assidument ce lieu d'échanges dans lequel il nous était d'autant plus aisé de communiquer que la langue d'usage était le français.

Nous avons participé à des discussions publiques (dites locales) à titre d'utilisatrice novice en quête d'informations techniques mais également avec le statut de chercheuse. Ceci a suscité de nombreux comportements de soutien chez les utilisateurs, qui souhaitaient nous faire partager leur « bon plan » ou toute autre activité d'intérêt pour notre étude.

Durant l'hiver 2009, nous avons été informée par bouche à oreille de l'événement Empreintes Numériques<sup>19</sup>, une conférence donnée simultanément dans le monde tangible et dans le métavers, prévue le 24 avril 2009 par le Centre Culturel Bellegarde de Toulouse (voir Figure 3.1). En assistant virtuellement à cette rencontre, nous avons pu observer l'intérêt du public néophyte, « réellement » présent en duplex à Toulouse, qui questionnaient les avatars que nous étions sur leur écran. Les personnes présentes semblaient particulièrement intriguées par l'apparence de nos avatars, mais également par les formes de socialisation entretenues dans le métavers. Cette expérience nous a permis de conforter certaines de nos hypothèses concernant les spécificités de l'identité virtuelle dans Second Life, et de reformuler notre question principale de recherche en la centrant sur la construction de l'avatar.

---

centre d'achat. Dans le cas de France Pittoresque, il s'agit de tapis et coussins sur lesquels les avatars peuvent se détendre, disposés en cercle autour d'un feu sur la plage.

<sup>19</sup> Site officiel d'Empreintes Numériques : <<http://empreintes.toulouse.fr/>>



Figure 3.1 L'événement Empreintes Numériques dans Second Life en duplex avec Toulouse, France, avril 2009.

Nous avons remarqué, dès nos premiers échanges avec les autres utilisateurs, que notre apparence de nouvelle arrivante (c'est-à-dire de faible résolution graphique et sans personnalisation) ainsi que nos maigres connaissances du métavers constituaient un frein à nos discussions. Les utilisateurs expérimentés semblaient, pour certains d'entre eux, ennuyés de devoir répondre à nos questions techniques. Quant à ceux qui avaient eu la patience de nous aiguiller, ils semblaient vouloir limiter nos échanges à notre formation à Second Life sans passer plus de temps en notre compagnie. Nous avons alors pris le soin de personnaliser l'apparence de notre avatar, ce qui nous a permis de mieux nous fondre dans la foule d'une part, et de témoigner de notre habileté dans le métavers malgré la date récente de notre inscription visible sur notre profil d'autre part.

C'est sous l'identité d'Annelie Constantine (voir Figure 3.2) créée le 28 mai 2008 que nous avons évolué dans le métavers et effectué les entretiens. Afin de n'être associée a priori à aucune communauté spécifique dans Second Life, notre avatar était d'apparence « ordinaire », sans signe distinctif d'appartenance. Pour des raisons éthiques, nous avons fait figurer notre statut de chercheuse sur notre profil, ainsi que

le sujet de notre étude afin de répondre aux questions éventuelles des utilisateurs, et pour prendre contact plus rapidement avec ceux intéressés à participer à notre étude.



Figure 3.2 Notre avatar, Annelle Constantine (novembre 2010).

### 3.3 Entretiens semi-dirigés en ligne

Nous avons réalisé des entretiens en ligne en temps réel avec les utilisateurs à travers la fenêtre de messagerie instantanée de Second Life. L'utilisation de la messagerie instantanée pour effectuer des entretiens en ligne présente plusieurs avantages, en particulier celui de permettre aux individus de décider davantage de l'orientation de leurs propos. À l'aise avec le médium, les personnes interrogées ont plus de facilité à aborder des thèmes personnels (Kazmer et Xie, 2008). Ayant essuyé un refus catégorique de la part des utilisateurs quant à la possibilité de rentrer en contact avec eux en dehors de Second Life, il nous est apparu important que les échanges se fassent à travers le mode communicationnel utilisé habituellement dans le métavers.

Nous ne pouvons cependant garantir que l'individu nous accorde une entière attention par l'utilisation de la messagerie instantanée. Cette technique implique le risque que l'on obtienne des entretiens décousus, des changements de direction

radicaux ou des propos hors-sujet parasitant l'entretien, fournissant que très peu de données exploitables. C'est pourquoi nous avons veillé à planifier à l'avance un rendez-vous avec l'utilisateur pour effectuer notre entretien, de cette manière nous nous assurons que l'usager nous octroie le temps nécessaire à l'entretien. Dans les faits, ces entretiens ont duré de une à quatre heures environ. Totalement disponible, l'individu prenait le temps de développer ses propos, de s'exprimer de manière raisonnée et organisée. Cet aménagement horaire nous a permis d'effectuer des entretiens approfondis, souvent sur le ton de la confiance.

Au total, nous avons réalisé douze entretiens en ligne, avec six hommes et six femmes âgés de 19 à 40 ans, entre janvier et mai 2010. Les entretiens ont eu lieu en discussion privée (grâce à la fonction IM « Instant Message ») par avatars interposés, dans les lieux francophones fréquentés du métavers. Nous avons enregistré systématiquement le contenu de nos échanges. Les agoras ont été privilégiées, car elles regroupaient un grand nombre de personnes venues précisément faire des rencontres et discuter.

Dans une perspective compréhensive (Kaufmann, 1996), les entretiens étaient semi-structurés, guidés selon nos thèmes de recherche (nous y reviendrons par la suite) et laissaient une certaine liberté aux informateurs. Notre objectif étant de faire parler les personnes interviewées sur leur propre pratique, nous devons mettre nos interlocuteurs en confiance et les aider à approfondir les pistes qui nous semblaient importantes. Pour ce faire, nous avons adopté l'attitude du chercheur telle que la décrit Kaufmann, en ayant recours à l'empathie : « Pour parvenir à s'introduire ainsi dans l'intimité affective et conceptuelle de son interlocuteur, l'enquêteur doit totalement oublier ses propres opinions et catégories de pensée. » (Kaufmann, 1996, p. 51).

### 3.3.1 Sélection des participants

Les participants à la recherche ont été choisis en fonction de l'année de naissance de leur avatar, telle qu'indiquée sur leur profil (voir Tableau 3.1). Nous avons favorisé les utilisateurs inscrits depuis une année ou plus à Second Life afin de disposer de témoignages riches en expériences. Précisons que nous visons des utilisateurs expérimentés (disposant ou non d'un compte payant). Trois individus ont toutefois été intégrés à notre sélection malgré une pratique de deux mois seulement au sein du métavers. Mais leur assiduité, leur bonne connaissance de Second Life et l'originalité de leur avatar rendaient leur profil particulièrement intéressant dans la mesure où cela démontrait leur grande implication dans la pratique du métavers. Les participants sélectionnés ont une expérience du métavers qui va de deux mois à trois ans.

Les participants ont été sélectionnés aux aléas des rencontres, selon leur disposition favorable à participer à notre étude. Certains sont venus naturellement vers nous après consultation de notre profil et après avoir pris connaissance de notre démarche. Le Tableau 3.1 présente la liste des participants interviewés, et la Figure 3.3 leurs avatars.

La juxtaposition d'une douzaine d'avatars (voir Figure 3.3) illustre bien la diversité des représentations que l'on trouve dans Second Life. Les formes humaines ou humanoïdes côtoient les apparences zoomorphes. Leurs créateurs font preuve d'une grande imagination dans le choix de leurs morphologies et leurs vêtements, chaque apparence est unique. Certains optent pour des styles particulièrement originaux : elfe, neko (femme-chat), robot, renard... Les détails visuels sont choisis avec soin, la plupart de ces avatars ont nécessité de nombreuses heures de travail de la part de leurs auteurs.

Tableau 3.1 : Liste des participants interviewés (pseudonymes fictifs)

UTILISATEUR	DATE DE L'ENTRETIEN	DATE DE NAISSANCE VIRTUELLE	GENRE DANS LA VIE REELLE	AGE REEL	PROFESSION DANS LA VIE REELLE
Annabella63 Manson	23/02/2010	19/11/2008	femme	36	mère au foyer
Amalia Zunberg	10/05/2010	05/07/2009	femme	19	sans emploi
Carlelder Anderson	20/01/2010	26/11/2009	homme	non dévoilé	non dévoilé
Doudoune Austin	06/05/2010	01/03/2010	femme	31	sans emploi
Hypno Muidez	11/05/2010	27/01/2007	homme	29	programmeur / informaticien
Lewis Stukzac	21/01/2010	04/09/2007	homme	26	sans emploi
Ninou28 Fonza	11/05/2010	18/09/2008	femme	22	sans emploi
Ormeo Vornan	27/01/2010	25/12/2009	homme	21	étudiant
Peaceman Hanamos	08/05/2010	06/03/2010	homme	29	chargé de mission
PinkLady Armand	19/02/2010	18/10/2008	femme	23	étudiante
Salvatore Christy	08/05/2010	13/02/2007	homme	37	commerçant / coiffeur
Stone Gramon	07/05/2010	28/04/2007	femme	40	sans emploi



Figure 3.3 Les avatars des participants interviewés.

### 3.3.2 Thèmes et sujets abordés

Les nombreuses rencontres et discussions informelles établies durant notre recherche préliminaire nous ont permis de dégager les grands thèmes que nous souhaitions approfondir durant nos entretiens. Le format et l'ordre des thèmes abordés ont évolué au cours des entretiens, dans le souci de nous adapter aux particularités des participants : « la particularité de l'entretien compréhensif est d'utiliser les techniques d'enquête comme des instruments souples et évolutifs » (Kaufmann, *op. cit.*, p. 39). Nos entretiens étaient organisés autour des trois grands thèmes suivants :

- 1- Apparence et histoire attribuée à l'avatar par l'individu : les différentes mises en scène de soi, les buts initiaux, les choix visuels, l'importance accordée à l'apparence de l'avatar et l'histoire attribuée au sein de Second Life
- 2- Nature des sentiments vécus par l'individu à travers son avatar : les capacités communicationnelles de l'avatar, les types de liens tissés, les caractéristiques d'une relation sentimentale sur Second Life
- 3- Conception de l'individu sur le rôle identitaire de son avatar : les possibilités offertes par l'avatar quant à l'expression de soi, le rôle accordé à l'avatar (double ou extension du réel)

L'entretien était organisé de manière chronologique, l'objectif étant de faire parler le participant de son expérience de Second Life à partir de la création de son avatar. Ainsi, était abordée en premier lieu la naissance de l'avatar, puis sa personnalisation, et enfin la relation de l'utilisateur à son avatar et à celui de l'Autre. En fin d'entretien, nous proposons à l'utilisateur de compléter ses propos, et nous l'invitions à nous fournir des informations sur son identité dans le monde tangible (âge, sexe et profession), renseignements qu'il était libre de refuser de nous communiquer.

### 3.4 Stratégie d'analyse des données

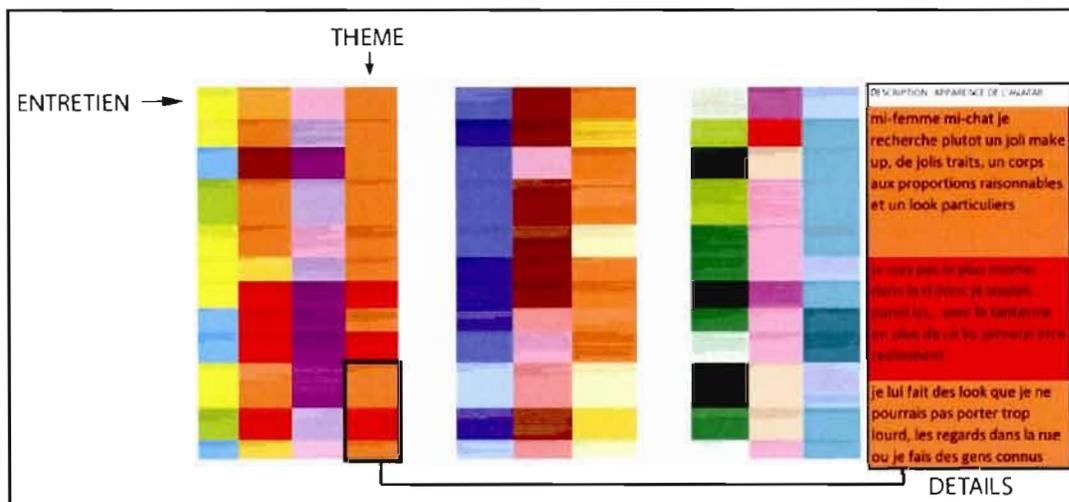
Les entretiens ayant été effectués par messagerie instantanée, nous avons pu enregistrer le contenu des échanges de la fenêtre de discussion et disposer ainsi de l'intégralité des propos échangés. En permettant d'éviter l'étape de la transcription, le format numérique offre également l'avantage de restituer rapidement et avec fidélité les propos des interlocuteurs. Au total, les contenus échangés ont représenté plus de 100 pages de verbatim.

Nous avons eu recours à l'analyse par théorisation ancrée, méthode d'analyse qualitative mettant l'emphase sur les nouvelles théories émergeant à partir de données issues du terrain (Glaser et Strauss, 1967), telle que formulée par Paillé (1994). Dans cette perspective, l'analyse est concomitante au recueil des données, la première informant la dernière et vice-versa. En outre, le terrain y occupe une place centrale dans la mesure où les propos des interviewés sont à la source des processus de codification, catégorisation et théorisation. Cette stratégie d'analyse nous semblait tout à fait appropriée à ce terrain encore mal-connu qu'est Second Life.

Nous avons suivi les différentes étapes identifiées par Paillé en commençant par l'étape de la codification, visant dans un premier temps à identifier (ou nommer) les propos abordés dans les entretiens, en les qualifiant par des mots ou des expressions. Précisons que nous avons utilisé le logiciel NVivo pour nous aider dans cette étape, le logiciel offrant par ailleurs des fonctionnalités permettant une gestion simplifiée des données (grâce en particulier à l'organisation des codes en arbres, aux fonctions de recherches et aux représentations graphiques). Quatorze thèmes principaux ont émergé de l'ensemble des entretiens : les motivations d'inscription dans le métavers, le nombre d'avatars et d'apparences, les premiers choix visuels pour l'avatar, l'évolution physique de l'avatar, le temps passé à travailler l'apparence de l'avatar, les liens établis dans Second Life, l'importance de l'apparence, la description de l'avatar, l'influence de l'apparence de l'avatar sur la manière de communiquer, la

nature des émotions vécues dans Second Life, l'impression de l'entourage réel concernant l'apparence de l'avatar, sujets de conversations tenues dans le métavers, les nouvelles possibilités qu'offre Second Life, et l'avatar : double ou prolongement de soi. Une fois l'ensemble des entretiens codés, nous avons rassemblé tous les thèmes dans un même tableau (voir Tableau 3.2), ce qui nous a permis de passer à l'étape de la catégorisation.

**Tableau 3.2**  
De la codification à la catégorisation : les thèmes abordés par les utilisateurs



L'organisation des codes en tableau et l'adoption d'un code de représentation sous forme de couleurs nous a permis de procéder à la seconde étape de l'analyse qu'est la catégorisation. En effet, en disposant visuellement de l'ensemble de nos données regroupées par thèmes, nous avons pu procéder à des distinctions et à des associations au sein même de ces thèmes. À titre d'exemple, les codes « rencontres ciblées selon l'apparence » et « l'apparence, outil de séduction » ont été regroupés dans la catégorie « langage visuel de Second Life ».

La catégorisation consiste à se réappropriier les codes émergents afin de les regrouper sous un thème plus englobant, appelé « catégorie » (Paillé, 1994, p. 159).

La catégorie, dotée d'une plus grande richesse conceptuelle, permet de « hisser l'analyse au niveau de la compréhension d'un comportement, d'un phénomène, d'un événement ou d'un élément d'un univers psychologique ou social. » (*Ibid.*, p. 160). En suivant Guillemette (2006), nous avons veillé à ajuster nos catégories aux données plutôt que l'inverse :

« Ce sont les concepts qui doivent s'ajuster aux données empiriques et non l'inverse. [...] Il ne faut pas essayer de forcer des données rondes à entrer dans des catégories carrées ; il faut plutôt essayer constamment de trouver et d'ajuster les catégories pour qu'elles nomment le plus adéquatement possible ce que suggèrent les données (cf. Glaser, 2005; Strauss et Corbin, 1998, p.101). » (Guillemette, 2006, p. 39).

Ce souci de ne pas dénaturer les données nous a amenée dans certains cas à reprendre des catégories « indigènes », c'est-à-dire formulées par les participants eux-mêmes. La catégorie « trouble semé dans la vie réelle » en constitue un exemple.

L'utilisation d'un tableau avec un code couleur nous a permis par ailleurs d'identifier, pour chaque thème, les résultats principaux. Comme nous pouvons le voir sur le tableau, chaque colonne représente un thème et possède sa propre légende de couleur. Par exemple, en ce qui concerne le thème « description physique de l'avatar », la couleur orange dominante renvoie à l'idée que l'apparence de l'avatar est construite selon l'imagination de l'individu. La couleur rouge, moins dominante, renvoie au contraire à un avatar créé selon le physique réel de l'utilisateur. De cette façon, nous avons pu constater, pour chacun des thèmes et de façon très rapide (en un coup d'œil), les tendances notables dans les pratiques des utilisateurs de Second Life.

Enfin, après avoir développé et affiné nos catégories, nous les avons mises en relation avec les éléments de notre cadre théorique. Cette dernière étape nous a permis de distinguer les spécificités de l'identité virtuelle dans Second Life et de comprendre la relation qui lie cette identité à son auteur, ce que nous présentons dans les deux prochains chapitres.

## CHAPITRE IV

### DESCRIPTION : LA CONSTRUCTION ET LE RÔLE DE L'AVATAR DANS SECOND LIFE

Comment l'individu construit-il son avatar au sein d'un métavers tel que Second Life ? Pour comprendre comment les usagers de Second Life créent leur avatar, et quels regards ils portent sur cette identité virtuelle, nous avons demandé aux personnes que nous avons rencontrées de nous *raconter* leur aventure dans le métavers. Ce chapitre, essentiellement descriptif, s'articule dans l'ordre dans lequel les éléments nous ont été communiqués. Nous assisterons tout d'abord à la naissance de l'avatar, depuis les premiers choix en matière d'apparence jusqu'à la définition de styles caractéristiques. Nous nous attarderons ensuite aux spécificités des avatars et aux différents rôles qu'ils remplissent (du point de vue des individus), notamment en tant que vecteur d'émotions entre les personnes. Nous terminerons en exposant les différents regards que les utilisateurs portent sur leur avatar et sur leur relation à l'avatar.

#### 4.1 La naissance et l'évolution de l'avatar

Les utilisateurs que nous avons interrogés dans le cadre de notre recherche disent avoir débuté l'aventure Second Life par pure curiosité, le plus souvent suite à une discussion avec un proche ou encore après avoir vu un reportage sur le métavers.

*« C'était une émission sur la tv française, sur une nana qui avait un super avatar et qui pouvait voler dans un monde virtuel. J'ai vu et j'ai dit je veux ça, comme elle. [...] Je me suis inscrite pour voir la technologie, le jeu... oui,*

*la curiosité du 3d. Voir ce qu'on peut faire, voir l'avatar, le faire progresser. » (Annabella63 Manson, 23 février 2010)*

Pour *Annabella63 Manson*, ce sont les possibilités techniques, le potentiel créatif, et « un super avatar » qui assurent à Second Life un attrait particulier. Pour d'autres, c'est le caractère subversif du métavers, mis en avant par certains médias, qui a suscité leur intérêt, jusqu'à faire émerger chez eux une réelle fascination pour ce nouvel environnement de communication. C'est le cas pour *Ormeo Vornan*, curieux d'en savoir plus sur le métavers après avoir vu un reportage sur un utilisateur « *accro* » :

*« En fait j'ai vu un reportage sur SL [Second Life] à la base, une femme qui était totalement accro, qui délaissait sa famille et tout juste pour retrouver un amour virtuel, et pour x raison, ça m'a donné envie de découvrir un peu. Ça aurait du me faire fuir SL, mais ça a été exactement l'inverse. » (Ormeo Vornan, 27 janvier 2010)*

Second Life se différencie des autres métavers dans la mesure où, même s'il est possible de participer à des jeux de rôle, son fonctionnement se rapproche plus des messageries instantanées. On comprend alors que le métavers puisse attirer en grand nombre les personnes cherchant à échanger avec des individus de tout horizon, ou ayant des intérêts communs dans la construction 3D<sup>20</sup>.

#### 4.1.1 Une occupation centrale dans Second Life : travailler l'apparence de son avatar

L'arrivée dans Second Life est souvent bien plus excitante dans l'imaginaire des individus que lors de son déroulement réel. En effet, après avoir atterri sur une île, il est difficile pour les nouveaux arrivants de réaliser pleinement leur seconde vie. Ne sachant où aller, ils se réfugient vers les agoras les plus proches afin de recueillir

---

<sup>20</sup> Sur le site de Second Life, un forum est dédié uniquement à la construction détaillée de contenu 3D dans le métavers. Les éléments visuels de Second Life sont créés par les utilisateurs eux-mêmes : [http://community.secondlife.com/t5/Content-Creation/ct-p/forum\\_content\\_creation](http://community.secondlife.com/t5/Content-Creation/ct-p/forum_content_creation)

des informations auprès des utilisateurs plus expérimentés. Les premières rencontres avec la population du métavers permettent aux nouveaux résidents d'observer l'étendue des possibilités en termes de personnalisation de leur avatar, ce qui les incite à leur tour à se doter d'une apparence plus spécifique.

*« Au début je n'ai pas fait attention à mon apparence mais plus je progressais dans ce monde plus je me rendais compte qu'en réalité les "gens" étaient plus ouverts vis à vis des avatars corrects. » (PinkLady Armand, 19 février 2010)*

Second Life étant essentiellement basé sur des échanges sociaux et économiques, il apparaît essentiel, dans les deux cas, de consacrer une partie de son temps à élaborer une image de soi en accord avec ce que l'on souhaite communiquer. La plupart des personnes que nous avons interviewées disent consacrer la majeure partie de leur temps dans le métavers à travailler leur apparence. La personnalisation de leur avatar est leur occupation centrale dans Second Life, à l'image d'*Amalia Zunberg*, qui passe le plus clair de son temps à faire du « shopping » pour l'apparence de son avatar :

*« Ouiiii beaucoup de shopping, toujours à changer quelques chose, je mets beaucoup de temps j'aime la perfection. Le shopping oui, d'ailleurs plus que dans le RL [« Real Life », dans la vie réelle], il y a vraiment du choix. » (Amalia Zunberg, 10 mai 2010)*

Il faut dire que les nombreuses possibilités offertes dans Second Life pour acheter ou se procurer gratuitement une grande quantité d'objets et d'accessoires pour personnaliser son avatar donnent satisfaction aux individus en quête de nouveautés. Chez certains, le magasinage virtuel cède la place à une forme différente de personnalisation, qui consiste en la création d'éléments visuels. Si les outils nécessaires à la création sont à la disposition des utilisateurs depuis le début de leur aventure dans Second Life, ceux-ci bénéficieront, avec le temps, d'une plus grande maîtrise des procédés de fabrication, et prendront, petit à petit, une autonomie plus

grande dans l'appropriation des éléments visuels. Ainsi, ils s'attarderont plus longuement sur des détails de leur apparence.

#### 4.1.2 Les premiers choix visuels : perfectionnement, différenciation ou expérimentation

Le large choix offert dans Second Life en termes de caractéristiques physiques, vêtements, accessoires, etc., pour personnaliser son apparence favorise une grande diversité d'avatars. Par ailleurs, les avatars que l'on peut observer dans le métavers étant bien plus perfectionnés que ceux attribués au début du jeu (avatar « standard »), il est fortement recommandé de personnaliser son apparence afin de ne plus être perçu comme « un noob », c'est-à-dire un nouveau joueur dont il faut expliquer le fonctionnement du métavers, ce qui, en bref, est synonyme de perte de temps pour les autres usagers<sup>21</sup>. Les choix en matière de personnalisation étant extrêmement nombreux, il est très difficile de dresser une typologie des avatars. Toutefois, il est possible de catégoriser les pratiques des utilisateurs selon qu'elles visent la perfection du physique réel, une distanciation par rapport au physique réel, ou encore l'expérimentation sans lien avec le physique réel.

##### 4.1.2.1 La perfection du physique réel

*Salvatore Christy* a fait le choix de se représenter physiquement tel qu'il est dans la vie réelle, en mettant en avant un aspect de sa tenue vestimentaire, en l'occurrence son « côté rebelle » :

*« Je suis pas le plus moche dans le RL donc je voulais pareil ici... avec le fantasme en plus de ce ke j'aimerais être réellement. [...] J'ai tout de suite cherché à être différent ou faire ressortir mon côté rebelle, je le suis en RL déjà*

---

<sup>21</sup> Propos repris de *Shauna Skye* dans l'article « *Irritating Noob Behavior* » du 27 octobre 2010, paru sur le site Moonletters géré par des utilisateurs de Second Life : <<http://slfix.com/?p=11539>>

*mais ici au point de vue vestimentaire c'est plus facile. » (Salvatore Christy, 8 mai 2010)*

Pour cet usager, l'intérêt premier est d'avoir une apparence semblable ou du moins proche de son aspect physique réel, tout en exploitant le potentiel créatif de Second Life pour « booster » (propos de *Salvatore Christy*) sa physionomie virtuelle. L'avatar est ainsi créé dans le désir d'améliorer ou de perfectionner son apparence réelle.

#### 4.1.2.2 La différenciation

Pour *PinkLady Armand*, le métavers offrant la possibilité de revêtir des apparences plus imaginaires, son avatar lui permet la « fantaisie » de se présenter en tant que « nekos », c'est-à-dire sous la forme d'une femme-chat.

*« J'ai rencontré des personnes qu'on appelle ici des nekos, des femmes et hommes-chats en quelque sorte, l'idée m'a bien plu : c'est très simple j'adore les chats (surtout le mien lol) et puis c'est une fantaisie que tu ne peux pas te permettre dans le monde réel (au japon peut-être seulement). [...] Ça ne m'intéressait pas d'être juste humaine sur SL. » (PinkLady Armand, 19 février 2010)*

Comme *PinkLady Armand*, qui a choisi de se représenter en chat, les usagers de Second Life ont l'opportunité d'exposer leurs intérêts ou leurs passions à même leur corps. L'avatar est alors une manière de se distancer de son physique réel tout en maintenant un lien avec des intérêts ou des préférences de la vie réelle. L'avatar devient alors un moyen d'affirmation de certains choix et vise clairement la différenciation d'avec des apparences plus répandues. Le plus souvent, ces choix permettent d'intégrer une communauté d'usagers aux intérêts similaires, comme pour *PinkLady Armand* qui a rapidement rejoint les Nekos.

#### 4.1.2.3 L'expérimentation

*« En fait j'ai fouillé le répertoire "texture" qu'est dans l'inventaire par défaut, et y'a des motifs de briques, et un de vitrail aux couleurs fluo et tout, alors j'ai fabriqué un t-shirt avec. » (Lewis Stukzac, 21 janvier 2010)*

Lewis Stukzac a délibérément détourné des ressources prévues initialement pour la construction de bâtiments pour fabriquer des vêtements originaux à son avatar, en l'occurrence un T-shirt créé à partir de motifs de briques et de vitraux. L'avatar est ici sujet à toutes sortes d'expérimentations s'éloignant parfois des apparences humanoïdes, tout comme une des apparences en forme de « boule » créée par *Hypno Muidez*. Ces actes créatifs engendrent la production d'apparences très différentes les unes des autres, en fonction des sources d'inspiration d'utilisateurs aventureux ou en quête de nouveauté, et souvent sans lien avec le physique réel de l'utilisateur.

#### 4.1.3 La constante évolution de l'avatar

Les utilisateurs de Second Life que nous avons rencontrés dans le cadre de notre recherche ont plusieurs mois de pratique du métavers à leur actif (de deux mois à trois ans, rappelons-le). Ils ont développé une certaine expérience et ont pu acquérir une bonne maîtrise du métavers.

La première étape consiste à s'approprier l'interface et les outils nécessaires à l'élaboration de l'avatar. L'utilisateur peut « modeler » son apparence et conserver ses différentes créations dans son « inventaire ». L'inventaire est en quelque sorte le placard de l'utilisateur, dans lequel il conserve les éléments visuels qu'il a acquis afin de former rapidement une apparence. Chaque « dossier » dans l'inventaire peut assembler un ensemble d'éléments (yeux, peau, vêtements, etc.) qui définira un style particulier.

L'utilisateur a, de plus, la possibilité de compléter son « profil », c'est-à-dire une fiche sur laquelle peuvent figurer quelques informations visibles par tous les

utilisateurs de Second Life. Les éléments figurant automatiquement sur tous les profils sont le nom et la date de naissance (date d'inscription) de l'avatar, et éventuellement le nom du partenaire si une union a été établie. L'individu peut ensuite compléter son profil à sa guise en ajoutant une photo et des détails de sa seconde vie (500 caractères maximum). Il est aussi possible de signaler ses intérêts (en cochant diverses options telles que « construire », « rencontrer », « explorer », « acheter », « rejoindre un groupe », etc.) et d'afficher ses talents particuliers (ex : « architecture », « organisation d'événements », « customisation de personnages », etc.). Le profil comprend également un volet « 1<sup>ère</sup> vie » prévu afin d'ajouter une photo et apporter quelques précisions (250 caractères maximum)<sup>22</sup>.

Une nouvelle arrivée dans le métavers aura besoin d'un certain temps d'apprentissage des pratiques et des modes de création de l'avatar. Il lui faudra parcourir l'univers virtuel, éventuellement chercher des renseignements auprès des autres usagers<sup>23</sup>, pour trouver les éléments visuels qui façonneront son avatar, et qui contribueront à une personnalisation plus aboutie. Les utilisateurs parlent de l'évolution du « style » de leur avatar pour qualifier les changements physiologiques ou vestimentaires de leur avatar dans le temps. Certains usagers se démarquent par la constance stylistique de leur avatar, d'autres par la création de plusieurs avatars aux styles très différents, et d'autres encore par des changements constants.

---

<sup>22</sup> Les utilisateurs ne remplissent généralement que partiellement leur profil en y ajoutant une photo de leur avatar et leur appartenance à des groupes. Certains exposent leurs intérêts, leur rôle ou leur « philosophie » à travers quelques phrases seulement, l'espace disponible ne leur permettant pas de développer de longs discours. Le volet « 1<sup>ère</sup> vie » contient souvent une seconde photo de l'avatar, même si certains jouent tout de même le jeu en affichant un portrait réel. Quant aux informations concernant leur vie réelle, elles restent pour la plupart succinctes et mystérieuses.

<sup>23</sup> Le recours aux autres utilisateurs n'est pas obligatoire dans cette quête de personnalisation car il est possible de se référer au site de Second Life afin de trouver des lieux appropriés. Mais le métavers comporte plusieurs milliers de terrains virtuels évoluant très rapidement, il est plus judicieux de demander directement aux utilisateurs où trouver ce que l'on cherche. Le bouche à oreille est très présent, les réseaux sociaux sont sollicités.

#### 4.1.3.1 Une constance stylistique

Depuis son inscription, *PinkLady Armand* a eu le loisir de faire évoluer son avatar, et ainsi développer certains automatismes en matière d'apparence qui assurent une constance dans ses choix :

*« Si je trouve une skin [peau] que je jugerai être mieux je n'hésiterai pas à en changer mais non je ne pense pas changer radicalement de style je ne me vois pas "classique", ni grande, ni très mince, ni pâle etc... [...] J'ai pas mal modifié au début, le but est de plus passer pour un "noob" et une fois que c'est fait tu trouves un style et même si j'alterne souvent les vêtements je reste dans le genre neko. » (PinkLady Armand, 19 février 2010)*

Les usagers qui, comme *PinkLady Armand*, s'en tiennent à un style en particulier, estiment avoir créé un avatar qui leur correspond. Les modifications faites à l'avatar sont mineures et, s'ils étoffent tout de même sans cesse leur inventaire avec l'ajout de nouvelles apparences, ils ne font que renforcer leurs choix stylistiques initiaux.

#### 4.1.3.2 Plusieurs styles dont un favori

Le fait de changer d'apparence en quelques clics tente un bon nombre d'utilisateurs, qui revêtent alors des formes plus différentes les unes que les autres. Cependant, il semble qu'après une première phase que l'on pourrait qualifier d'exploration, les usagers arrivent à une certaine saturation dans leurs expérimentations, et privilégient certaines apparences. C'est le cas de *Salvatore Christy*, qui a expérimenté plusieurs styles :

*« J'étais une période en elfe une autre fois en enfant... ça dépend des période et des modes mais je reviens tjrs à moi... » (Salvatore Christy, 8 mai 2010)*

Les changements de styles demandent beaucoup de temps aux usagers qui doivent collecter un large choix d'éléments visuels. Au bout d'un certain temps, ils

cherchent plutôt à perfectionner quelques styles en particulier, et « jonglent » ainsi avec trois ou quatre aspects qu'ils affectionnent.

#### 4.1.3.3 Des changements radicaux en permanence

Le fantasme de revêtir n'importe quelle apparence reste important dans Second Life, c'est ce qui a d'ailleurs attiré un bon nombre d'utilisateurs au départ. Il est donc peu surprenant que des usagers procèdent à des changements visuels régulièrement, profitant ainsi pleinement des possibilités revendiquées par Linden Lab.

*« J'ai eu des cycles tatouages ou je fais des personnes connues [pendant] une période, un chat noir avec des effets dessus, ou je fais des SUPER sexy, mais j'aime les style zombie, je mixe. Un look vient en enlevant des objets et en ajoutant, ou je pars d'une couleur [...] c'est parfois un détail qui enclenche le reste de la tenue. [...] [Quand] je jouais aux Barbie je coupais leur cheveux et les teignais en vert, je fais pareil avec l'avatar. » (Stone Gramon, 7 mai 2010)*

Ce type d'utilisateur est difficilement reconnaissable d'une journée à l'autre, seul son nom visible au dessus de l'avatar permet aux autres usagers de le reconnaître. Cette création constante peut susciter certaines attentes chez les personnes sensibles à ce genre d'expérimentations. Ainsi, l'originalité de chaque nouvelle apparence vaudra à l'utilisateur une certaine popularité, les habitués étant conscients de l'effort mis en termes de temps, voire de l'investissement financier impliqué.

Au terme de cette partie sur la naissance et l'évolution de l'avatar, ressort toute l'importance de la personnalisation de l'avatar. Voyons maintenant quels sont les différents rôles que l'avatar est amené à jouer dans le métavers.

#### 4.2 Le rôle de l'avatar : un vecteur d'émotions

Des liens affectifs se tissent entre les utilisateurs du métavers, donnant lieu à des relations amicales ou amoureuses parfois passionnées. Nous avons constaté que

l'avatar constitue essentiellement un vecteur d'émotion, représentant les états d'âme ou les motivations de leurs créateurs dans le métavers. En effet, les individus semblent choisir leur apparence selon la nature des liens qu'ils établissent ou souhaitent établir dans Second Life.

#### 4.2.1 La prégnance des liens affectifs

L'importance des liens affectifs apparaît centrale chez les utilisateurs que nous avons rencontrés, encore davantage chez ceux qui ont une longue expérience du métavers. Ceux-ci ont eu l'occasion de tisser des liens affectifs significatifs avec d'autres usagers. Les regroupements se font souvent, au départ, autour d'un intérêt commun pour l'esthétique ou la fonction d'un lieu en particulier. Il n'est donc pas rare de voir des habitués se retrouver, à heure fixe, pour écouter de la musique ou profiter d'espaces soigneusement aménagés pour discuter. *Annabella63 Manson* explique qu'elle a développé des relations amicales avec plusieurs usagers – parmi lesquels elle distingue les « vrais » amis, des autres.

*« J'ai quelques amis des vrais qui m'aident comme celui de la sim [terrain virtuel], le propriétaire, il loue ça pour moi, j'ai rien fait en échange, pas de sexe lol. Une longue amitié. [...] J'ai environ 5 amis les autres c'est pour faire jolie sur la listes les vrais tu les reconnais j'ai pas d'amis en réel d'où SL. »*  
(*Annabella63 Manson, 23 février 2010*)

Second Life est aussi l'occasion de partager de bons moments et de rencontrer de nouvelles personnes, ce qui peut être difficile pour certains dans le monde réel. C'est le cas d'*Annabella63 Manson*, femme au foyer qui élève ses trois enfants en milieu rural et qui se plaint du peu de contacts qu'elle a de par son éloignement géographique. Les utilisateurs disposent d'un « répertoire » où ils peuvent inscrire une liste d'amis, lesquels seront alors facilement joignables, connectés ou non à Second Life. Au-delà des relations d'amitié, il est courant d'afficher dans son profil le

nom de son conjoint résident de Second Life, certains souhaitent en effet rendre visible aux yeux de tous une union à un avatar en particulier.

*« Derriere chaque avatar y a quelqu'un... avec un cerveau et un cœur souvent, et parfois tu t'attache à un être... c'est l'experience qui te parle, je suis fidele ici et donc quand je suis avec quelqu'un ça dure, ma premiere je l'ai rencontre ici ça a duré 7 mois ici, ce qui es énorme lol. » (Salvatore Christy, 8 mai 2010)*

*« C'était une femme mariée, 1er point, qui habitait super loin, 2ème point, et avec qui je n'étais à la base qu'un ami jusqu'à ce que les choses se corsent avec son mari. A partir d'un certain point, tout se mélange. » (Ormeo Vornan, 27 janvier 2010)*

De nombreuses histoires d'amour prennent vie dans Second Life, et beaucoup d'utilisateurs, venus initialement par simple curiosité des échanges sociaux virtuels, font le constat d'une grande implication sentimentale, bien plus importante et signifiante qu'ils ne l'avaient imaginé.

Le fait d'éprouver des sentiments pour d'autres personnes, usagers de Second Life, sans les avoir rencontrées dans la vie réelle est une expérience vécue pour toutes les personnes que nous avons interviewées. Parmi elles, les plus expérimentées s'accordent à dire que les sentiments vécus dans le monde virtuel sont aussi importants que ceux ressentis dans la vie réelle. Ils constatent par ailleurs, comme *Doudoune Austin*, des éléments nouveaux dans leur rapport à l'autre :

*« Pas de sensations différentes mais de nouvelles oui. Je pensais pas pouvoir " vibrer" devant mon pc, ou être aux aguets pour quelqu'un et parfois d'autres sentiments, de concurrence, ou d'entraide. » (Doudoune Austin, 6 mai 2010)*

*Doudoune Austin* a surtout été étonnée par le fait de ressentir des émotions réelles dans le monde virtuel, ce qui allait à l'encontre de son a priori sur la virtualité. Chez elle, l'absence de rencontre physique ne semble ni fausser les émotions ni les amoindrir, mais au contraire elle les amplifie. À ce sujet, nous avons pu constater que les émotions prenaient une place centrale dans les échanges entre les usagers. *Hypno*

Muidez explique cet effet d'amplification des sentiments et des émotions dans le métavers par son caractère clos, similaire aux environnements de télé-réalité :

*« Elles [les émotions] sont amplifiées du fait qu'on puisse pas autant interagir comme dans la vraie vie c'est un milieu clos et il arrive la même chose que dans les émissions de TV réalité par exemple jalousies accrues tristesse exagérée certains ont aussi tendance à trop mélanger RL et SL et a ne pas faire la part des choses (je suis passé par là je te rassure). » (Hypno Muidez, 11 mai 2010)*

Les liens établis dans le monde virtuel prennent parfois une telle importance qu'ils en viennent à « troubler » le réel (propos de *Salvatore Christy*, 8 mai 2010). Si les échanges dans le métavers peuvent être perçus au départ comme un jeu, il paraît difficile, chez les individus qui passent beaucoup de temps sur Second Life, de se détacher de cette expérience virtuelle une fois de retour dans la vie réelle. C'est le cas de *Salvatore Christy*, marié depuis vingt ans et père d'un enfant de douze ans, qui a vécu deux histoires d'amour dans Second Life.

*« Les émotions sont parfois même décuplé, le fait de pas se voir ou se toucher. [...] Ca détruit un couple Second Life, a moins de tout dire a ta femme, moi c'était le début du jeu en France... un exutoire, avec mon voisin on se connectait et on allait en boîte et on draguait à mort. Donc ta pas envie de dire ca a ta femme tu la respecte, tu le fais pour le rire et puis tu tombe sur quelqu'un.... quelqu'un qui t'attire... qui t'écoute et qui te voit toi... comme tu ai... et puis tu tombe amoureux d'un rêve... de quelque chose qu'on idéalise tous, l'accord parfait. Mais le problème apres c'est koi? Le rl... tout détruire pour ça? Cette avatar qui te fait connecter jour et nuit? J'ai délaissé ma vie rl, je faisais ke travailler rl et le soir, sl.... » (Salvatore Christy, 8 mai 2010)*

Les relations entretenues dans Second Life mettent les personnalités des individus au premier plan, les échanges peuvent rapidement aborder des sujets plus intimes. Un sentiment de compréhension et de complicité s'installe naturellement entre les personnes, jumelé à une grande part d'imagination venant combler le vide imposé par l'absence de proximité physique. L'Autre est idéalisé dans les relations amoureuses (« *tu tombes amoureux d'un rêve* »), ce qui engendre une implication sentimentale très forte avec laquelle le réel ne peut rivaliser. Ce phénomène,

particulièrement intense dans le cas de *Salvatore Christy*, est apparu marginal dans notre recherche. Toutefois, nous avons observé une charge émotive extrêmement forte dans l'ensemble des échanges entre les utilisateurs.

#### 4.2.2 L'apparence, l'élément clef des échanges et rencontres

L'absence physique des corps des individus donne une nouvelle dimension au jeu de séduction entretenu dans Second Life. L'apparence de l'avatar occupe une place importante chez les usagers. Ils sont attentifs à l'effet que produit leur avatar, et sont réceptifs à l'apparence des autres. L'avatar de *Doudoune Austin* est un renard portant un chapeau et une robe fleurie. Celui d'*Hypno Muidez* apparaît sous la forme d'un robot. En choisissant des apparences plus marginales, tous deux ont conscience d'attirer plus spontanément certains utilisateurs, au risque d'en écarter d'autres.

*« C'est vrai que si je rencontre d'autres robots, je sais que je peux avoir des passions communes. [...] Si je m'habille en homme j'ai beaucoup de chance pour qu'un noob vienne me demander des sous ou de me marier avec, habillé en robot ça n'arrive pas ;). » (Hypno Muidez, 11 mai 2010)*

*« Elle est petite et attire l'œil à cause de sa taille du coup les gens partent du principe que tout ce qui est petit est mimi, et vienne facilement au contact. [...] En fait quand on me présente quelqu'un comme étant un pote ou une amie je m'en fou de leur apparence mais j'aime bien causer justement au gens comme moi, qui se démarquent un peu. La bimbo justement, par excellence, je peux pas. [...] Je suis quelqu'un qui attire les glues donc parfois besoin de m'éloigner sans pour autant les "jeter" je suis pas comme ça. Parce que déjà au départ mon apparence change le "public" qui s'adresse à moi, j'ai pas affaire aux mêmes personnes qu'avec la première apparence humaine où c'est très branché sur les relations... [...] et comme c'est pas ce que je cherche je reviens vite à mon petit personnage. » (Doudoune Austin, 6 mai 2010)*

*Doudoune Austin* et *Hypno Muidez* se servent de l'apparence et de l'imaginaire véhiculé par leur avatar pour mieux cibler leurs rencontres. En se démarquant physiquement, ils « filtrent » leurs interlocuteurs. Dans le cas d'*Hypno Muidez*, il souhaite rencontrer des usagers partageant les mêmes passions (évoquées par la figure

du robot), dans le cas de *Doudoune Austin*, elle cherche à se démarquer pour attirer l'attention, mais sans provocation, d'où le choix d'un personnage de petite taille, sympathique et « *mimi* ».

Les rencontres peuvent aussi se faire par simple attirance physique tout comme lors d'une rencontre classique selon des critères de beauté propres à chaque individu. L'apparence de l'avatar joue alors un rôle décisif dans le fait d'aborder ou non l'Autre. Toutefois, il arrive que, lorsque les sentiments grandissent entre deux individus, ceux-ci ressentent le besoin de dévoiler à l'autre une image de leur apparence réelle, relayant l'avatar au second plan dans le jeu de séduction<sup>24</sup>, ce qu'expliquent *Ormeo Vornan* et *Salvatore Christy* :

*« C'est elle qui m'a abordé en fait mais ouais elle avait un bel avatar je veux dire, quitte à choisir quelqu'un à aborder... bah forcément, comme dans la RL tu vas naturellement vers ceux qui séduisent le plus ton regard. Les apparences des avatars étaient superficielles à partir du moment où les sentiments étaient bien installés, je pense que l'apparence des avatars n'est importante qu'au début, lorsque la relation n'est pas encore profonde. » (Ormeo Vornan, 27 janvier 2010)*

*« L'avatar m'avait déjà séduit. Ca change tout je me suis aperçu : quand j'ai vu sa photo en rl je me fichait de ce à quoi elle pouvait ressembler sur sl... Je savais ce kel était rl... très belle. » (Salvatore Christy, 8 mai 2010)*

Sans pour autant avoir créé un être à leur image, les utilisateurs semblent investir suffisamment l'apparence de leur avatar afin d'en faire un outil de séduction qui leur ressemble. Les caractéristiques physiques sont dans un premier temps un prétexte à engager une discussion, puis cèdent la place à des dialogues personnels, révélant plus largement la personnalité de chacun. D'autres en revanche, comme

---

<sup>24</sup> Le besoin de voir l'apparence réelle de l'autre après une rencontre sur Internet est déjà observable sur les sites de rencontres, comme le souligne Tisseron : « On part d'une identité masquée, puis on réajuste au fur et à mesure la présentation que l'on donne de soi et celle qu'on a de l'autre, jusqu'au moment où l'on décide éventuellement de se voir "pour de vrai" ». Propos recueillis par *Le journal du Net*, 28 avril 2004. <[http://www.journaldunet.com/itws/it\\_tisseron.shtml](http://www.journaldunet.com/itws/it_tisseron.shtml)>

*Amalia Zunberg* et *PinkLady Armand*, ne s'attardent pas sur ces points d'accroche visuels, et se concentrent davantage sur la manière de s'exprimer, sur les propos tenus :

*« L'avatar n'avait rien de si différent d'autres... mais j'ai été interpellée par une façon de parler. [...] J'ai vu cet avatar je l'ai de suite appelé urgemment :D et donc on est parti se parler tranquillement et les point communs sont très vite arrivés, et l'entente parfaite. » (Amalia Zunberg, 10 mai 2010)*

*« En vérité je n'accoste personne par contre je crois que lorsque quelqu'un vient me parler c'est évidemment sur base de mon apparence. Généralement la première phrase qu'on me dit c'est "j'aime ton avatar" et pour les plus lourds c'est "t'es sexy", je me base plutôt par rapport à leurs propos qu'à leur apparence. » (PinkLady Armand, 19 février 2010)*

Le rapport de l'utilisateur à l'apparence de son avatar diffère d'une personne à l'autre. Certains font preuve d'un plus grand détachement et ne prêtent guère attention à leur manière de communiquer, à savoir si elle est en adéquation ou non avec leur style. Ainsi, pour *Carlelder Anderson*, l'apparence de son avatar n'influe en rien sur sa façon de s'exprimer :

*« La personne qui te parle, c'est moi et personne d'autre. Je ne parle qu'un seul langage. » (Carlelder Anderson, 20 janvier 2010)*

Comme *Carlelder Anderson*, d'autres ont le sentiment de conserver leurs traits de caractère et leur personnalité (de rester eux-mêmes), même lorsqu'ils changent d'apparence. En revanche, ils constatent que la manière dont les autres les abordent est largement influencée par les changements visuels. C'est notamment le cas d'*Annabella63 Manson*, qui dispose d'un avatar secondaire nommé *Rose* qu'elle utilise pour participer à des jeux de rôle au sein du métavers, et pour lequel elle a constaté des comportements différents chez ses interlocuteurs, en l'occurrence la manifestation d'un plus grand respect et plus de contacts spontanés (qu'elle attribue au fait de sa chevelure blonde) :

*« Franchement je comprends rien aux gens ici. Je viens sous Annabella63 personne me parle, je viens sous Rose on lui parle, on lui dit bonjour. Dans le jeu de rôle elle a plus de respect que moi qui suis plus ancienne, dans le combat on l'apprécie pourtant c'est la même personne derrière l'écran, bizarre. C'est ça qui est le plus marrant, je suis pareille dans le comportement... c'est l'avatar, elle est blonde lol ! J'en suis sûre. Une anecdote: un jour j'avais branché les 2 en même temps, un mec à coté nous a parlé, je lui ai dit « on est jumelle », on s'est mise cote à cote, elle blonde, moi brune. Il l'a préférée, il lui a parlé en im lol ! Mais pas à Annabella63 lol ! Pourtant même shape, même skin, juste les cheveux changent. » (Annabella63 Manson, 23 février 2010)*

Certains utilisateurs apprennent alors à jouer des effets de leurs choix visuels, en adaptant leur apparence dans le but de favoriser ou non les rencontres, selon leur humeur.

*« Oui, dans mon cas ça [l'apparence] influence beaucoup les sujets de conversation. [...] Par exemple, une tenue classe on parle souvent plus sérieusement on installe une discussion. Une tenue aguicheuse fera un discours très basé sur le sexe. Une tenue habillé classe, une discussion sensé avec de vrais échanges, une tenue colorée une discussion plus à la rigolade (de mon point de vue). » (Amalia Zunberg, 10 mai 2010)*

*« C'est souvent en relation avec mon humeur c'est vrai par exemple quand je suis triste ou blessé moralement je met un tatouage ou j'ai plein de sang et de cicatrices sur le corps. Je veux faire ressentir aux autres ce que je fais paraître. » (Salvatore Christy, 8 mai 2010)*

La possibilité de changer d'apparence permet à ces individus d'en isoler certains aspects pour soutenir ou amplifier ce qu'ils souhaitent communiquer aux autres. Ils souhaitent ainsi communiquer, à la fois verbalement et physiquement, la même chose (un état d'esprit, une idée, etc.), avec plus de force.

En conclusion, si l'apparence de l'avatar constitue un élément déterminant dans les rencontres et les échanges dans Second Life, elle peut être mise au service de plusieurs objectifs et jouer ainsi différents rôles : source d'identification et de reconnaissance au sein d'un groupe partageant le même imaginaire, outil de séduction

dans des relations amoureuses, support de valorisation d'une personnalité, support d'expression créative, etc.

Voyons maintenant les différents regards que les utilisateurs portent sur leur avatar et sur leur relation à l'avatar.

#### 4.3 La relation de l'individu à son avatar

Second Life offre à l'individu la possibilité de vivre d'une façon différente, comparé à la vie dans le monde tangible. En ce sens, l'avatar permet d'explorer une identité fantasmée, non visible dans le monde réel. Il ressort des entretiens que chaque individu entretient un rapport privilégié avec son avatar et accorde à celui-ci un rôle plus ou moins empreint d'imagination, les seules limites étant celles imposées par l'utilisateur lui-même.

##### 4.3.1 La transgression et le dépassement des limites personnelles

Second Life comble les fantasmes impérissables d'immortalité, de téléportation et de vol dans les airs. Mais le métavers permet également la métamorphose au gré des envies, le large choix de vêtements disponibles dans le monde virtuel est d'ailleurs grandement jaloué par les personnes dont le souci du détail est également une priorité dans leur apparence réelle. La possibilité de revêtir une apparence autre que celle du monde tangible semble inciter au dépassement des limites personnelles voire à leur transgression.

*« L'apparence par exemple sort de l'imagination, ou c'est ce que j'aimerais être dans mon RL, et aussi communiquer aussi facilement c'est très rarement le cas dans le RL, je n'ai aucune timidité dans le jeu, ici je peux exposer vraiment toute les facettes de ma personnalité, aucune gêne. » (Amalia Zunberg, 10 mai 2010)*

Pour Amalia Zunberg, l'avatar lui permet d'exprimer visuellement et de vive voix différentes facettes de sa personnalité. Second Life lui donne l'opportunité

d'aller au-delà de sa timidité en lui permettant de « tester » une nouvelle manière de communiquer. *Doudoune Austin*, quant à elle, accentue un trait de caractère plus transgressif, en jouant de l'espièglerie de son renard d'avatar auprès des autres utilisateurs :

*« Je teste d'autres facettes, justement le fait d'être plus catégorique. [...] Elle était humaine puis lapin, puis lapin chocolat, puis renarde. Je pense que j'ai beau aimer les lapins, la renarde me correspond mieux. Je suis avec elle un peu plus "teigneuse" moins bonne poire, plus tendance à me rebiffer. Question apparence, elle me fait rire et je lui trouve un air malin, coquin, presque douce en apparence mais moins dans le comportement. Les gens ont beau dire, ils aiment la provoc'. Et souvent, un peu moins maintenant, avec des amis on venait provoquer ici à Pitto ou ailleurs pour pousser les gens à dire ce qu'ils se cachent. » (Doudoune Austin, 6 mai 2010)*

L'avatar peut jouer un rôle subversif grâce auquel les individus explorent leurs propres limites comportementales. *Amalia Zunberg* a bien exprimé l'intérêt de l'expérience proposée par le métavers pour vivre au-delà des limites vécues dans le monde tangible (une timidité excessive, par exemple). Pour *Ormeo Vornan*, c'est surtout l'anonymat qui permet de se laisser aller :

*« C'est simple ici, sous couvert d'anonymat, tu peux en quelque sorte extérioriser tes démons les plus refoulés et même parfois insoupçonnés. » (Ormeo Vornan, 27 janvier 2010)*

L'anonymat favorisant la mise à distance des contraintes du réel, certains voient en Second Life l'opportunité de laisser libre cours à leurs fantasmes :

*« Je me laisse porter par les rencontres et je m'interdis rien. » (Peaceman Hanamos, 8 mai 2010).*

Les possibilités qu'offre le métavers se découvrent également au fil de la pratique des individus, leur quête de nouveauté les encourageant à profiter de cette seconde vie sans interdit.

#### 4.3.2 L'avatar : double et/ou prolongement identitaire

Les usagers de Second Life entretiennent un rapport privilégié avec leurs avatars. Plus ils passent de temps dans le métavers, plus cette relation se stabilise et plus le rôle de l'avatar se définit. À la question de savoir si l'avatar s'inscrit en tant que double ou prolongement de l'individu, les utilisateurs que nous avons rencontrés répondent positivement aux deux propositions.

L'avatar est un double qu'ils manipulent telle une marionnette ou un pantin. Ils font clairement la différence entre leur avatar et leur propre corps, c'est en cela qu'ils qualifient l'être de pixels de double, de représentation de soi fantasmée dans le monde virtuel.

Double au sens d'une entité distincte, l'avatar est par ailleurs perçu comme une œuvre d'art, une « expression synthétisée » de soi que l'on expose aux autres avec fierté, ce qu'exprime bien *Annabella63 Manson* :

*« Je lui ai donné une image à mon goût, je l'aime bien c'est mon reflet dans sl, elle me représente, elle est ma création je montre en quelque sorte le boulot que j'ai fait, le temps passé dessus. » (Annabella63 Manson, 23 février 2010)*

L'usager de Second Life se glisse dans le rôle du créateur anonyme et sculpte le corps de pixels selon ses propres critères. Un lien se tisse entre l'individu et son avatar, au point parfois de faire suivre à ce double la même ligne de conduite que celle établie dans la vie réelle. La frontière entre l'usager et son double pixélisé devient alors moins nette, comme chez *PinkLady Armand*, qui avoue un certain attachement, voire une certaine proximité, avec son avatar, sa « créature » :

*« Je crois que si mon compte était supprimé ça me ferait sûrement un peu bizarre parce que ce tas de pixels c'est quand même ma propre création. Quand tu crées quelque chose ça devient forcément un peu une part de toi, sans pour autant que je me confonde avec elle. C'est plutôt une créature que je manipule je suis plus comme sa créatrice, je me projette pas en elle... [...]C'est bizarre parce que je ne me projette pas en elle mais je rechigne quand même à*

*lui faire adopter des comportements que je n'aurais pas moi-même, style j'irai jamais la faire danser dans une boîte de strip ou la faire débiter des insanités à quelqu'un donc finalement il y a quand même certaines choses qui nous rapprochent elle et moi donc pas tout à fait détachée de moi je l'avoue ;-). » (PinkLady Armand, 19 février 2010)*

*PinkLady Armand* ne se contente pas de faire vivre des aventures à son avatar, elle met un point d'honneur à respecter ses convictions personnelles dans le métavers, et fait corps avec sa création. Chez certains usagers, cette frontière entre le créateur et son œuvre est franchie, ils parlent alors de l'avatar comme étant une extension d'eux-mêmes, un prolongement de leur personnalité :

*« Mais je ne joue pas un jeu dans SL, ni un rôle. [...] C'est une extension d'un point de vue personnalité, c'est ma personnalité et l'apparence c'est un peu mon rêve que je réalise. C'est vraiment ma personnalité par contre l'apparence c'est vraiment le travail de mon imaginaire. » (Hypno Muidez, 11 mai 2010)*

L'avatar est, pour *Hypno Muidez*, plus une « extension » de soi qu'un double extérieur et distinct, qui peut permettre de valoriser certaines facettes de sa personnalité. Chez *Carlelder Anderson* et *Doudoune Austin*, cette définition de l'avatar en tant que prolongement de soi est encore plus nette, comme si l'avatar n'altérerait en rien l'authenticité de leur personnalité exprimée :

*« Je ne puis me comporter autrement que selon mon caractère, mes idées, mes opinions et selon l'éducation que j'ai eu. [...] Je ne suis pas un acteur. » (Carlelder Anderson, 20 janvier 2010)*

*« Mon avatar est une autre facette. Je reste moi. » (Doudoune Austin, 6 mai 2010)*

En conclusion, l'avatar peut être défini à la fois comme un double, en tant que représentation de soi fantasmée et comme un prolongement de soi, en tant qu'une expression d'une personnalité authentique. Si la représentation de l'avatar comme un double s'exprime essentiellement sur le plan visuel, à travers l'apparence physique de

l'avatar, la représentation de l'avatar comme un prolongement de soi s'exprime surtout dans la manière de communiquer et d'échanger.

## CHAPITRE V

### ANALYSE : L'AVATAR, UNE IDENTITÉ VIRTUELLE ENTRE PROJECTION FANTASMÉE ET RECHERCHE D'AUTHENTICITÉ

Comme nous l'avons constaté dans le chapitre précédent, la personnalisation de l'avatar est une occupation centrale dans Second Life. Les individus ont recours à divers procédés pour expérimenter plusieurs représentations d'eux-mêmes. En faisant revêtir à leur avatar des apparences différentes, ils construisent de nouvelles expressions identitaires. Second Life rend visible le phénomène des « identités multiples » évoqué dans les travaux sur l'identité, notamment dans ceux qui traitent de l'identité sur Internet. Nous nous appuyons sur les thèses de Turkle (Turkle, 1997; citée dans Casalegno, 2000), Auray (2005), Allard et Vandenberghe (2003), qui évoquent, à travers cette idée, l'expression de multiples facettes de l'individu. Nous reprenons également la métaphore de l'identité « millefeuille » proposée par Proulx<sup>25</sup> dans un autre contexte, pour caractériser l'identité « devenant une stabilisation momentanée et toujours en mouvement à l'égard d'une série de « propositions d'identification » de tous ordres faites aux individus et aux collectifs ».

Dans ce chapitre, nous proposons de décrire l'avatar à la fois comme un double et comme un prolongement de l'identité, en exposant les caractéristiques spécifiques de cette identité virtuelle par rapport aux identités exprimées dans le réel. Nous verrons tout d'abord en quoi l'avatar constitue un double fantasmé de l'individu, ce

---

<sup>25</sup> Propos de Proulx tirés de l'article diffusé sur [www.cyberpresse.ca](http://www.cyberpresse.ca), le 4 février 2010 : <<http://www.cyberpresse.ca/arts/201002/04/01-946178-communautés-culturelles-et-medias-du-noyau-dur-au-millefeuille.php>>

dernier s'imposant comme créateur en laissant libre cours à son imagination et en faisant de l'avatar un support de communication visuelle. Nous nous attacherons ensuite à l'avatar en tant qu'expression (ou recherche d'expression) d'une certaine authenticité, l'avatar s'inscrivant alors dans le prolongement d'une personnalité (réelle) sous la forme d'une autofiction. Enfin, nous dégagerons les caractéristiques de l'avatar dans Second Life en tant qu'identité virtuelle en insistant sur deux éléments clefs, l'amplification des sentiments et l'idéalisation de l'Autre, et nous aborderons la question de son influence dans la vie réelle.

### 5.1 L'avatar en tant que composante fantasmée de l'identité de l'individu

L'apparence de l'avatar a pour caractéristique d'exprimer une vision fantasmée du corps de l'individu. Nous utilisons ici le terme de « fantasme » dans sa définition la plus courante, qualifiant une « production de l'imagination par laquelle le moi cherche à échapper à l'emprise de la réalité » (Rey, Rey-Debove et Robert, 2008, p. 1011). Le virtuel permet une distanciation avec le réel, et laisse libre cours aux désirs des usagers de Second Life en ce qui concerne leur physique. Nous aborderons, dans cette première partie, la manière par laquelle l'individu procède à des expérimentations identitaires à travers les différentes apparences prises par son avatar : quel rôle l'utilisateur s'attribue-t-il à lui-même dans le processus, et quel sens donne-t-il à ses différentes apparences ? Nous distinguerons ensuite les caractéristiques du langage visuel spécifique à Second Life et l'importance communicationnelle de l'avatar dans ce contexte.

#### 5.1.1 Un support au service de l'expérimentation de nouvelles représentations de soi

L'apparence de l'avatar constitue une source d'expérimentation importante chez les utilisateurs de Second Life. Les personnes ayant recours à un grand nombre d'apparences sont également les plus imaginatives en ce qui concerne leurs choix

visuels. Le travestissement identitaire s'opère chez ces individus de manière fréquente : ils peuvent alors revêtir des aspects tout à fait différents les uns des autres. L'individu peut changer d'apparence plusieurs fois par jour, selon les lieux ou les rencontres et en fonction de ce qu'il veut montrer de lui-même. Comme l'explique Casalegno (2000), ces changements en ligne s'apparentent à ce que les gens vivent dans la vie hors ligne, mais en l'élevant à un niveau supérieur, plus intense :

Une des choses qui se passe dans la vie en-ligne, c'est que les gens se trouvent en train de jouer des rôles différents, adoptant diverses personnalités dans les différents lieux du Net. Ils viennent voir et expérimenter de nombreux aspects d'eux-mêmes, et ils vivent cette multiplicité de façon intense. En ce sens, la vie en-ligne reprend un aspect de la vie quotidienne pour la mener à un degré supérieur. Nous montrons tous, au quotidien, différents aspects de nous-même : on se lève en tant qu'amant, on déjeune en tant que mère, on prend la voiture en tant qu'avocat. (Casalegno, 2000, p. 2-3)

La virtualité apporte de nouvelles possibilités par rapport à celles permises dans le réel dans la mesure où le travestissement identitaire peut ici s'étendre au-delà de toute contrainte sociale, et donner lieu à des apparences totalement fantasmées. L'imaginaire peut s'extérioriser davantage, et par diverses expérimentations, l'individu peut exprimer de nouvelles identités. Jauréguiberry (2000) fait l'hypothèse que les soi virtuels correspondent, la plupart du temps, à des soi intenable dans la vie réelle :

L'internaute peut expérimenter autant de nouveaux soi qu'il veut sans grand risque de sanction. Mieux : les soi qu'il joue dans Internet sont, la plupart du temps et contrairement à ceux qui sont constitutifs de son moi (si l'on suit le raisonnement de Mead), des rôles physiquement ou socialement intenable par lui dans la vie réelle. On peut même faire l'hypothèse que c'est parce que ces rôles ne peuvent pas être réellement joués dans la société qu'ils le sont virtuellement dans Internet. Car, si l'on cherche à savoir quels sont ces soi virtuels, on s'aperçoit vite qu'ils n'apparaissent pas ex nihilo. Il s'agit en effet, la plupart du temps, *de soi focalisant la réalisation de désirs ou de pulsions que la vie réelle n'a pas permis à l'internaute d'expérimenter ou de réaliser.* (Jauréguiberry, 2000, p. 139)

Contrairement aux usagers des messageries instantanées étudiés par Jauréguiberry, l'individu dans Second Life ne prétend en aucun cas être physiquement comme dans la vie réelle, les apparences des avatars sont clairement définies par les utilisateurs du métavers comme des expressions fantasmées de soi. Il est donc peu choquant de discuter avec un lapin, une fée ou un robot, ni de voir son interlocuteur se métamorphoser en tigre durant une conversation. L'utilisateur de Second Life est un « manipulateur de soi » (Jauréguiberry, *op. cit.*, p. 137) non pas dans le but de tromper ses pairs sur sa condition réelle, mais plutôt dans le but d'explorer et d'expérimenter les multiples facettes de son identité.

#### 5.1.2 L'individu-créateur : le cas d'*Annabella63 Manson*

La diversité des objets disponibles dans le métavers incite les utilisateurs à changer régulièrement d'apparence. Un important marché du corps virtuel s'est développé, proposant des éléments visuels gratuits (généralement peu sophistiqués) jusqu'aux éléments dits « de luxe » (copies virtuelles de vêtements de haute couture par exemple). Tous ont alors la possibilité de changer d'apparence quel que soit leur budget, en investissant du temps dans cette quête de nouveauté.

Durant notre exploration dans Second Life, nous avons rencontré *Annabella63 Manson* une utilisatrice qui trouvait une grande satisfaction dans l'expérimentation de très nombreuses apparences. Pendant notre entretien dans le métavers, *Annabella63 Manson* s'est métamorphosée pas moins de quatre fois sous nos yeux, passant ainsi de son apparence de guerrière à celle de chat, de personnage de manga à celle de neko, femme-chat (voir Figure 5.1). Elle nous a confié avoir un budget dédié à l'apparence de ses avatars. Elle crée rarement ses éléments visuels mais passe beaucoup de temps à choisir parmi les derniers modèles de vêtements, peaux, gestuels. Pour elle, il s'agit d'une activité très importante, une activité créatrice :

« Je lui ai donné une image à mon goût je l'aime bien, c'est mon reflet dans SL, elle me représente, elle est ma création. Je montre en quelque sorte le boulot que j'ai fait, le temps passé dessus». (Annabella63 Manson, 23 février 2010)



Figure 5.1 Différentes métamorphoses d'Annabella63 Manson durant notre entretien : plusieurs apparences pour le même avatar principal, 23 février 2010.

Vivant à la campagne, *Annabella63 Manson* a fait de Second Life sa distraction principale et l'élaboration de son avatar constitue l'essentiel de son activité dans le métavers. Elle accorde une très grande importance aux détails, et tient à constituer des apparences qui seront remarquées et admirées par les autres utilisateurs. Si le personnage d'*Annabella63 Manson* donne à voir des représentations très variées et très personnalisées de sa créatrice, les deux autres avatars que sont *Rose* et *Matt* représentent des idéaux de beauté plus communs (voir Figure 5.2). Ces avatars occupent des rôles plus secondaires, ils ont été créés à partir de l'avatar principal qu'est *Annabella63 Manson*, l'identité virtuelle la plus ancienne.



Figure 5.2 *Rose et Matt*, avatars secondaires d'*Annabella63 Manson*, 23 février 2010.

*Annelle Constantine*: c'est drôle mais tu dis "je" quand tu parles d'*Annabella63 Manson*, et "elle" pour parler de *Rose*. Tu te sens plus proche d'*Annabella63*?

*Annabella63 Manson*: ouiiiiii

*Annelle Constantine*: c'est comme si *Rose et Matt* étaient les créations d'*Annabella63*!

*Annabella63 Manson*: je les ai créés à partir du savoir que j'ai acquis sur *sl* avec *Annabella63*

*Annelle Constantine*: est-ce que c'est parce que tu as eu *Annabella63* en premier?

*Annabella63 Manson*: oui *Annabella63* en 1<sup>er</sup>

*Annelle Constantine*: donc tu te sens plus proche d'*Annabella63*?

*Annabella63 Manson*: oui je branche toujours *Annabella63* en 1<sup>er</sup>, c'est elle la vedette lol, et les autres n'ont rien. (*Annabella63 Manson*, le 23 février 2010)

Le désir de perfection lie les différentes apparences de l'utilisatrice, toutefois le statut de l'avatar *Annabella63 Manson* demeure privilégié. Ce premier avatar a permis à l'utilisatrice de se familiariser avec le métavers, et donc d'affiner ses connaissances en termes de création visuelle. Elle s'est découverte en tant que créatrice grâce à *Annabella63 Manson* et l'a dotée, avec le temps, d'un prestigieux inventaire d'objets aux styles divers. Les apparences de *Rose* et de *Matt* ne reflètent

qu'une facette à la fois, elles sont issues d'expérimentations faites à partir de l'avatar *Annabella63 Manson*, que la créatrice a voulu « immortaliser » et perfectionner sur d'autres avatars tout en continuant ses changements physiques avec *Annabella63 Manson*. L'avatar est à la fois un terrain d'exploration et une œuvre de l'utilisatrice, ici l'individu-créateur. Il constitue un parfait support de travestissement identitaire, où l'individu sculpte visuellement son double de pixels afin d'y exprimer ou explorer des soi fantasmés.

### 5.1.3 Le langage visuel dans Second Life

Rappelons que l'apprentissage de la manipulation de l'interface de Second Life ainsi que le contrôle des caméras (pour obtenir différents angles de vue de l'environnement tridimensionnel) constituent la première étape de la vie dans Second Life. Ces manipulations demandent un certain temps avant d'être maîtrisées, les nouveaux arrivants appelés « newbies » ou « noobs » sont alors facilement repérables par leurs gestes maladroits. Comme le dit Bollstorff (2010, p. 124), dans Second Life, le langage corporel et le comportement sont extrêmement révélateurs : « body language... behavior is a giveaway. ». Mais au-delà de leurs comportements, l'apparence des avatars des nouveaux arrivants, notamment leurs peaux et leurs animations peu sophistiquées, révèlent aussi leur statut de « newbie » aux yeux des autres utilisateurs. Les utilisateurs expérimentés que nous avons interviewés insistent pour dire qu'aucun élément visuel n'est choisi aléatoirement, mais qu'ils sont choisis au contraire soigneusement et délibérément, parce qu'ils révèlent des informations précises sur l'individu : son implication dans Second Life, sa fréquentation, son adhésion à une communauté (vampires, samurais, elfes...), son propre intérêt pour l'apparence de son avatar, ou l'importance du budget investi dans son apparence.

Le monde virtuel est régulé par des normes sociales spécifiques auxquelles les utilisateurs doivent s'adapter ; l'apprentissage des codes visuels de Second Life se

fait avec le temps en observant les autres utilisateurs, et se perpétue par mimétisme. En acquérant les codes sociaux qui régissent les choix d'apparence, l'individu est par la suite en mesure de faire des choix visuels correspondant à l'effet recherché. Comme Bollstorff, nous avons constaté que l'apparence de l'avatar était un support très important de communication, et qu'il existait une façon d'être (apparence physique) et une façon de se comporter (un langage corporel) propre à Second Life que les utilisateurs apprenaient à décoder et à reproduire :

In Second Life an avatar could be any age, gender, race, even species, but this very intentionality meant that's avatars were interpreted as rather transparently indicative of resident selfhood: as one resident concluded, "I've come to observe that the outward appearance really does communicate a lot about who you are, because it's made up of conscious choices about how you want to present yourself." While as one resident put it, "you never really know who is on the other side of the mask," residents still judged each other based on avatar as well as appearance. Another resident described how "after a few weeks of SL, you "learn" to watch other avatars. I don't necessarily mean "animations reproducing RL body language", but a SL-specific "body language". (Boellstorff, *op. cit.*, p. 130)

Les utilisateurs de Second Life ont créé ce langage visuel propre au métavers, qui s'exprime à travers les avatars. De nouvelles fonctionnalités sont sans cesse développées afin de rendre l'être de pixels expressif, tel que les « AO » (Animation Override), permettant d'attribuer à un avatar une série de mouvements. Ces gestes viennent appuyer une apparence pour communiquer joie, peine, timidité, séduction ou agressivité. Toutes les personnes interviewées disposaient de ces animations, certains ayant toutefois fait le choix de gestuelles plus discrètes que d'autres.

Bien que nous ne puissions dresser une typologie exhaustive des styles d'avatars, chaque apparence démontre une appartenance à une ou plusieurs communautés du métavers, et obéit à des codes explicites ou implicites. Nous l'avons mentionné au chapitre précédent, les individus utilisent l'apparence de leur avatar afin de « filtrer » leurs rencontres, par exemple pour favoriser certains échanges avec

certain avatars. *Ninou28 Fonza* nous a expliqué que son adhésion à un groupe avait nécessité des attributs physiques spécifiques :

*« Tout ici passe par l'apparence, pour faire parti du clan des elfes, il a fallu que je me modifie les oreilles, obligatoire, aussi la taille car les elfes sont petits, et soigner mon look. » (Ninou28 Fonza, 11 mai 2010).*

Les exigences imposées par cette communauté permettent aux membres de se reconnaître entre eux et donne une visibilité à cette catégorie d'avatar au sein des agoras. Ainsi, *Ninou28 Fonza* a créé un avatar tout à fait personnel, comprenant cependant les codes imposés par la communauté à laquelle elle a volontairement adhéré (voir Figure 5.3). Ces détails visuels (tels que les oreilles d'elfe) pourront être interprétés comme une simple fantaisie individuelle par des utilisateurs peu expérimentés, alors qu'ils seront identifiés comme symboles d'une appartenance à un groupe par les habitués du monde virtuel.

Malgré le fait qu'a priori, il est possible de vivre une seconde vie sans interdit dans le métavers, il semble qu'une certaine forme de pression sociale incite les individus à adopter certains comportements dans le métavers. Ainsi, tout comme dans le monde tangible, une norme esthétique s'impose aux individus, comme l'explique *Ninou28 Fonza* :

*« Je n'étais pas comme maintenant à mes débuts, j'étais beaucoup plus grande et beaucoup plus ronde, mais après plusieurs insultes j'ai décidé de changer. Maintenant que je commence à me fondre dans la norme, ça va, mais avant c'était tout ou rien, compliment ou insulte. Moi j'ai juste voulu être moi et étant ronde en rl aussi, ça me touche oui. » (Ninou28 Fonza, 11 mai 2010)*

Le surpoids de *Ninou28 Fonza* a suscité de vives réactions, les codes visuels ne sont pas toujours compris



**Figure 5.3** Avatar de *Ninou28 Fonza*, 11 Mai 2010.

par les autres utilisateurs du métavers. Nous avons constaté que la recherche de « la perfection » et l'idée d'une seconde vie « parfaite » constituent « la » norme de ce monde virtuel, il est alors difficilement compréhensible pour certains de vouloir transposer dans le monde virtuel ce que l'on pourrait qualifier de laid ou d'imparfait dans le monde réel. Seuls les individus les plus sûrs de leur choix ou détachés de l'apparence de leur avatar semblent faire fi des critiques. Selon nos observations, toute marginalisation est perçue comme une revendication ou une mauvaise utilisation des possibilités imaginaires qu'offre le métavers. *Peaceman Hanamos* explique que son avatar fait souvent l'objet de questions et de critiques :

*« J'ai une amie SL qui me pose souvent la question du caractère moche de mon avatar, elle comprend pas car elle estime que SL est une autre vie et que du coup on peut tous jouer au Ken et à la Barbie, mais bon moi je cherche pas ça. » (Peaceman Hanamos, 8 mai 2010)*

En arborant une apparence correspondant aux critères de beauté, la plupart des utilisateurs ont l'impression de vivre pleinement une seconde vie rêvée. Ces individus conçoivent leur avatar comme une œuvre exploitant toutes les ressources du support virtuel pour s'épanouir dans un corps totalement fantasmé. Il est alors plus acceptable d'opter pour des apparences imaginaires faisant référence à des sous-cultures présentes dans le métavers que de faire appel à une apparence trop réaliste. Ce qui paraît hors norme dans le cas de *Ninou28 Fonza* est son surpoids et non ses oreilles d'elfe. Les avatars admirés dans les agoras sont les plus extravagants, manifestant la capacité de l'individu à lâcher prise avec le réel et à revêtir une apparence aussi séduisante que personnelle. Nous avons remarqué que Second Life valorise une culture de la démesure, les avatars tombant dans la banalité ou présentant une trop grande similitude avec le quotidien réel ont alors peu d'intérêt pour ceux en quête de l'apparence hors du commun.

## 5.2 L'avatar en tant que prolongement de la personnalité de l'individu : une recherche d'authenticité

Si l'avatar peut être interprété comme étant un double, une œuvre propre à l'individu, il s'inscrit également dans le prolongement d'une personnalité réelle. En effet, l'utilisateur de Second Life se livre à des représentations de soi tout à fait personnelles, dont les détails visuels soigneusement choisis aspirent à refléter l'intériorité de son être. Nos entrevues ont révélé que le désir d'authenticité était très présent dans la création de l'avatar. L'individu expérimente et hiérarchise ses intérêts, et cherche à rendre visibles à l'Autre ses goûts personnels. À la suite d'Allard et Vandenberghe (2003), nous interprétons les différentes représentations de soi construites par les usagers comme visant une certaine authenticité :

[...] cette recherche du soi dans le nouveau médium de l'Internet trouve son sens et son origine dans une tentative de configuration narrative d'un soi cohérent plutôt qu'éclaté ou dispersif et que, quelles que soient les résultats, elle se laisse donc interpréter comme une recherche médiatisée de l'authenticité [...]. (Allard et Vandenberghe, 2003, p. 198)

Nous verrons dans cette seconde partie de quelle manière l'individu procède à un « bricolage identitaire » (Kaufmann, 2005, p.16) à travers l'apparence de son avatar, puis nous observerons les caractéristiques narratives de ce récit de soi entre réalité et fiction.

### 5.2.1 Un « patchwork » identitaire

Nous reprenons pour cette partie le terme de « patchwork » employé par Allard et Vandenberghe (2003) dans leur analyse portant sur les pages personnelles sur Internet. « L'esthétique du patchwork » fait référence à une pratique de regroupement d'éléments issus de la culture commune que l'individu s'approprie afin de constituer un contenu personnalisé. L'avatar est, comme la page personnelle, « une production idiosyncrasique » s'inscrivant dans une « culture sur mesure » dans laquelle

l'individu peut donner lieu à diverses représentations de soi créées à partir de sources culturelles réappropriées ou détournées (Allard et Vandenberghe, 2003, p. 194-195).

Ce processus de fabrication est également repérable dans Second Life. En effet, l'utilisateur procède à une sélection et à un assemblage d'éléments visuels issus de la culture commune du métavers pour produire une apparence spécifique. Divers assemblages sont testés lors de travestissements identitaires, l'expérimentation constitue généralement la première phase de création d'un avatar. Cela permet à l'individu d'apprendre à se mettre en scène dans le monde virtuel. Il fait ensuite le choix d'exposer plusieurs mises en scène de soi en continuant à créer de nouveaux regroupements (de nouvelles apparences), ou de perfectionner une apparence en particulier en conservant un même style. Dans les deux cas, l'utilisateur cherche à exprimer une image de lui-même cohérente, qui lui soit propre et authentique.

#### 5.2.1.1 Un style personnel : à la recherche de l'authenticité

Nous avons constaté au cours de notre recherche que les utilisateurs du métavers attribuaient volontiers une personnalité ou un rôle à leur avatar en lien avec leur apparence. *Amalia Zunberg* est inscrite depuis plus d'une année à Second Life, elle a acquis avec le temps une bonne connaissance du monde virtuel. Elle affirme que son but principal a toujours été la personnalisation de son avatar mais constate que sa pratique a évolué.

*« J'ai cherché à me différencier des autres personnes. [J'ai commencé par] les habits et très vite j'ai tout changé. [...] La morphologie a beaucoup changé, de plus en plus de perfection. La morphologie actuelle je l'ai créé moi-même, aujourd'hui je ne la change que très rarement, mais les looks je change 4 fois par jour, ça peut être très différent de l'un à l'autre. [...] Au début, j'achetais des fringues dans les magasins, jusqu'au jour où j'ai commencé à créer mes propres habits, et là la couleur est venue, et un style spécifique. » (Amalia Zunberg, 10 mai 2010)*

Ses motivations initiales concernant l'apparence de son avatar étaient de se différencier des autres afin d'exprimer son caractère unique, le désir d'authenticité a donc guidé sa démarche de création (voir Figure 5.4). Cette différenciation s'est d'abord opérée par des changements vestimentaires, puis, au fil de son exploration, *Amalia Zunberg* a appris à changer également sa morphologie et d'autres éléments constituant le corps virtuel. De nouvelles options s'offrant à elle, elle a expérimenté de nombreux types d'apparence, sa recherche de perfection (éléments de très bonne résolution et détaillés visuellement) alimentant ses



**Figure 5.4** Avatar d'*Amalia Zunberg*, 10 Mai 2010.

nombreux changements physiques. Elle a finalement trouvé satisfaction en créant elle-même sa morphologie, un savoir-faire acquis après de longues observations des éléments créés par les autres utilisateurs. En concevant ses propres habits, *Amalia Zunberg* a développé un style personnel qu'elle a affiné au fur et à mesure de ses expérimentations. Elle qualifie son avatar « *d'unique et personnalisé, imaginaire.* » En outre, son apparence colorée et l'originalité de ses vêtements lui confère une singularité en accord avec la personnalité que l'utilisatrice lui attribue :

*«Toujours joyeuse, elle est là pour faire rire les gens et apporter une touche d'humour.» (Amalia Zunberg, 10 mai 2010)*

Tout comme *Amalia Zunberg*, plusieurs des personnes que nous avons rencontrées ont créé une apparence afin de soutenir des traits de personnalité qu'elles souhaitaient mettre en avant. En même temps qu'elles nous décrivaient visuellement leur avatar, elles en exposaient le ou les rôles ainsi que leurs traits de caractère. Aussi fantasques soient-elles, les apparences des avatars expriment diverses facettes de la personnalité de leurs auteurs, source unanime de création. Nous avons interrogé les

utilisateurs de Second Life sur les impressions de leur entourage réel à l'égard de l'apparence de leur avatar. Tous ont déclaré que leurs proches distinguent ou distingueraient facilement leur personnalité à partir de l'observation de leur apparence visuelle.

*« Mon entourage voit mon avatar et ils "me reconnaissent bien là" au niveau des choix que je fais. » (Hypno Muidez, 11 mai 2010)*

*« Je l'ai montrée à ma mère un jour et elle m'a dit "ah tiens c'est ton style elle te ressemble". Bon elle exagère surement mais je crois qu'elle voulait dire que le côté féminin de cet avatar me ressemble dans le sens où je ne me serais jamais créé un garçon manqué et que le style que je lui ai donné me correspond bien. » (PinkLady Armand, 19 février 2010)*

La reconnaissance de l'auteur d'un avatar par des membres de son entourage réel semble appuyer l'idée d'un avatar qui s'inscrit dans le prolongement de la personnalité de l'individu : sans être familiers au monde virtuel, les proches ont cerné la spécificité de l'utilisateur malgré parfois une apparence totalement fantasmée et éloignée de son apparence réelle. Cette cohérence entre la vie réelle et la vie virtuelle, décelable plus ou moins facilement selon la part d'imagination que l'individu développe dans le métavers existe chez tous



**Figure 5.5** Avatar de *PinkLady Armand*, 19 Février 2010.

les individus que nous avons interviewés. Si les proches de *Ninou28 Fonza* ont été « bluffés par la ressemblance physique » de son avatar, la mère de *PinkLady Armand*, quant à elle, a reconnu dans l'avatar de sa fille sa conception de la féminité (voir Figure 5.5). L'avatar rend ainsi visible la personnalité, ou du moins certains traits de personnalité, de l'individu. Les goûts communiqués dans le métavers ne sont pas toujours totalement dissociés de la vie réelle.

### 5.2.2 Un récit de soi

L'expression de la personnalité de l'individu occupe une place centrale dans Second Life : son avatar est un outil de communication créé afin d'exposer sa sensibilité, ses goûts. À travers ses apparences, l'individu exprime différentes facettes de lui-même, c'est sa personnalité réelle qui est en représentation. Le fait de revêtir un nom fictif tel qu'imposé lors de l'inscription dans le métavers peut rappeler l'univers du jeu de rôle (Boellstorff, *op. cit.*, p. 119). Mais malgré le fait que certaines communautés se rassemblent afin de faire des jeux de rôle dans le métavers, ces groupes restent minoritaires et Second Life n'est pas assimilé aux jeux de rôle en tant que tels.

Boellstorff explique que le but premier des utilisateurs est de rester « eux-mêmes », ce que nous avons également constaté. Certes, les individus se comportent un peu différemment dans le métavers, intentionnellement ou non, mais comme l'explique un utilisateur que Boellstorff a rencontré lors de son enquête, l'activité dans Second Life constituerait un jeu de rôle en soi, dans lequel les individus masqueraient certains aspects de leur personnalité et en accentueraient d'autres. Boellstorff (*op. cit.*, p. 119) rapporte ainsi une distinction faite par des utilisateurs de Second Life entre le « roleplay », le jeu de rôle, et le « persona-play », où l'on joue son propre personnage, comme si le corps virtuel était réel, habité par l'esprit de l'individu<sup>26</sup>. C'est également ce que confirme *Ninou28 Fonza* :

« *C'est du pixel de moi. Mon esprit vit ici.* » (*Ninou28 Fonza, 11 mai 2010*)

---

<sup>26</sup> Traduction libre de la définition de « persona-play » issue du dictionnaire virtuel du site <[www.virtualworldlets.net](http://www.virtualworldlets.net)> : <<http://www.virtualworldlets.net/Resources/Dictionary.php?Term=Persona%20Play>>

### 5.2.2.1 Une autofiction de l'individu

La notion de persona-play se rapproche fortement de l'autofiction, style littéraire mêlant réalité et imaginaire de l'auteur. L'autofiction est, selon Lecarme, un « récit dont un auteur, narrateur et protagoniste partagent la même identité nominale et dont l'intitulé générique indique qu'il s'agit d'un roman. » (Lecarme, 1993, p. 227). *Second Life* se présente comme un monde où chacun peut écrire son histoire, sous l'impulsion de son imagination, permettant ainsi une autofiction de l'individu à travers « la fictionnalisation de soi », comme l'explique Colonna:

« La fictionnalisation de soi », la démarche qui consiste à faire de soi un sujet imaginaire, à raconter une histoire en se mettant directement à contribution, en collaborant à la fable, en devenant un élément de son invention. (Colonna, 2004, p. 9)

L'avatar (personnage principal de cette seconde vie), et l'individu (le narrateur) se confondent, il devient en effet très difficile de distinguer les éléments réels et imaginaires. L'utilisateur se plaît à revêtir une identité plus ou moins imaginée, rappelant ou non sa vie réelle. Dans le monde virtuel, l'individu trouve une nouvelle façon de se raconter : à travers l'avatar, il est à la fois acteur et spectateur de cette seconde vie. D'une part, il incarne cette identité virtuelle en y projetant sa personnalité ; d'autre part, il observe son avatar comme une création, sans qu'il puisse intégrer physiquement le métavers. L'avatar fait office de héros dans cette seconde vie, l'individu se raconte à la troisième personne entre incarnation et observation.

Techniquement, *Second Life* donne de l'importance à la présence visuelle de l'avatar à l'écran. En effet, l'angle de la caméra offre par défaut à l'utilisateur un point de vue lui permettant de voir son avatar de dos lors de ses déplacements dans le métavers. Nous avons constaté qu'avec la pratique vient une habitude de recadrage systématique, lorsque l'avatar n'est pas dans le champ de vision. Il est aussi possible, en plus de voir l'avatar de dos, d'opter pour un point de vue subjectif, c'est-à-dire de

voir à travers les yeux de son avatar afin d'incarner au plus près l'être de pixels. Pourtant cette option est souvent délaissée au profit d'une navigation sans doute plus aisée et intéressante visuellement en plan large (Boellstorff, *op. cit.*). Les utilisateurs de Second life semblent ainsi préférer la posture de spectateurs de soi, en observant leur avatar plus qu'en « l'habitant ».

#### 5.2.2.2 Une autobiographie transgressive

Le cas de *Lewis Stukzac* illustre ce statut ambivalent d'acteur et observateur de sa vie virtuelle. Nous l'avons rencontré dans une agora. Très différent physiquement de l'ensemble des autres avatars présents, il était quasiment nu et se roulait à terre. L'individu se veut provocateur tant par son apparence que par son comportement. Faisant figure de personnalité connue des lieux, *Lewis Stukzac* a pour objectif que l'on « s'étonne à chaque rencontre ». Son habitude de changer sans cesse d'apparence alimente cet effet de surprise auprès de ses interlocuteurs, et ses interventions provocatrices dans la messagerie instantanée locale (visible par toutes personnes occupant les lieux) caractérisent les traits de personnalité qu'il a choisi d'exprimer dans cette seconde vie. Son avatar est son « *expression synthétisée à l'aide d'un clavier et d'une souris* », sa personnalité est prolongée dans le métavers. Mais selon lui, les avatars « *révèlent une facette différente* », et dans son cas, l'identité virtuelle permet de tester un moi plus subversif que dans le monde tangible.

*Annelle Constantine: Les sujets abordés dans Second Life sont-ils différents de ceux évoqués dans la vie réelle?*

*Lewis Stukzac : les sujets sont présents aussi dans la vie "réelle", mais ils sont plus réprimés, s'expriment différemment. [...] (Dans Second Life) on a des rapports avec les personnes qui sont plus désinhibés, moins de retenue pour s'exprimer.*

*Annelle Constantine: Est-ce que tu vois en Second Life la possibilité de faire des choses que tu ne pourrais pas (ou n'oserais pas) dans la vie réelle ?*

*Lewis Stukzac : C'est une représentation de certaines scènes. Je vois un mec s'envoler, j'ai cru qu'il faut se désincarner de ce que vit le personnage, même si*

*c'est nous qui le contrôlons et penser qu'il s'agit d'une seconde vie, d'une vie virtuelle, est une erreur. Il n'y a que le réel, j'incarne un personnage mais c'est un jeu, c'est comme si j'étais dans la même pièce que d'autres personnes et que je bougeais mon pion en disant "c'est moi". (Lewis Stukzac, 21 janvier 2010)*

Les sujets et intérêts développés dans le métavers sont propres à la personnalité de l'individu, *Lewis Stukzac* constate toutefois une plus grande désinhibition dans le comportement des utilisateurs de Second Life. Lui-même, plutôt timide dans la vie réelle, a fait le choix d'une seconde vie sans censure, testant différentes facettes de sa personnalité, en l'occurrence les plus provocatrices, et observant les conséquences de celles-ci dans ses rapports aux autres. Pour *Lewis Stukzac*, c'est une erreur de considérer la vie dans Second Life comme une « vie virtuelle », car toute émotion ressentie ou réflexion élaborée dans le métavers est bel et bien réelle.

Il s'agirait alors de différencier ce qu'induisent les contextes du monde virtuel et du monde tangible. La présence d'éléments fantasques confère au monde virtuel le statut d'un rêve, où l'individu laisse exprimer librement ce qu'il est réellement. Il se laisse aller à une fictionnalisation de son être à travers son avatar, faisant de cette seconde vie une « autobiographie transgressive » (Laouyen, 1999). Nous parlons ici de transgression car l'individu ne se conforme pas au comportement exprimé dans le monde tangible, et va au-delà des limites que le réel lui impose.

### 5.3 Influence de Second Life sur l'individu : une vie réelle « troublée »

Dans Second Life, l'individu trouve l'opportunité d'explorer de nouvelles représentations de soi. Si l'expérience peut paraître anodine et simplement ludique au premier abord, il semblerait que le métavers s'impose dans le quotidien des utilisateurs au point de « troubler » leur vie réelle (propos de *Salvatore Christy*, 8 mai 2010). En effet, cette seconde vie évoluant hors de toute notion de temps peut conduire à de longues heures de connexion, l'utilisateur consacrant la plus grande

partie (sinon toute) de son temps libre à son avatar plutôt qu'à son entourage réel<sup>27</sup>. Les relations sociales virtuelles représentent la principale source d'adhésion à Second Life : « I'm addict to people » (Boellstorff, *op. cit.*, p. 177). L'individu découvre alors une manière spécifique au métavers de se dévoiler et d'appréhender l'Autre.

Nous verrons, dans cette troisième partie, comment est perçu l'Autre dans Second Life et de quelle manière les mœurs se trouvent « libérés » en quelques sortes. Nous cernerons ensuite comment évoluent les sentiments entre utilisateurs, et en quoi ces relations virtuelles peuvent troubler le quotidien.

### 5.3.1 L'Autre : entre réalité et imaginaire

Si c'est la curiosité qui pousse les individus à se connecter, pour la toute première fois, à Second Life, ce sont bel et bien les interactions sociales qui le poussent ensuite à revenir et à y rester. En effet, même si l'avatar a pour but, d'abord et avant tout, de plaire à son créateur, il est aussi un outil de communication que l'utilisateur manipule dans ses interactions avec les autres. Comme nous l'avons observé dans le métavers, l'apparence de l'avatar influence fortement les premières rencontres, les utilisateurs nous ayant confié être naturellement plus attirés par certains physiques que par d'autres, tout comme dans le monde tangible. Nous assistons, dans Second Life, à une idéalisation de l'Autre. La part fantasmée de l'individu semble avoir trouvé une place légitime dans la représentation de soi qu'est l'avatar.

La distinction entre ce qui est vrai ou faux n'est pas évidente, ce phénomène se retrouve dans beaucoup de médias actuels (Tisseron, 2008). La télé-réalité a

---

<sup>27</sup> Nous avons lu de nombreux témoignages sur des blogs et forums d'utilisateurs de Second Life concernant leur dépendance au métavers. Certains expliquent que leur dépendance au monde virtuel les poussaient à rester connectés jusqu'à trois jours de suite, et à délaisser ainsi leur vie réelle : <http://hubpages.com/hub/SecondLife-addiction>

largement diffusé cette confusion, incitant à ses débuts à choisir son camp, c'est-à-dire à prendre les images diffusées comme réelles ou non. « Chacun en tire les conséquences : puisque le paysage d'images est indécidable, il est libre de choisir si ce qu'il voit est vrai ou faux. » (Tisseron, 2008, p. 45). L'utilisateur du métavers semble être à l'aise avec l'idée de manipuler « sa » vérité. Il trouve en Second Life un espace où les éléments réels ne sont plus systématiquement des références de vérité. Puisque les conditions réelles de l'individu ne sont pas centrales dans les interactions dans le métavers, l'intervention de l'imaginaire dans la représentation de soi n'est aucunement perçue comme une tromperie. Se développe à travers l'avatar une identité hybride, à la fois réelle et imaginaire, censée représenter au plus vrai l'individu pour ce qu'il est. L'identité hybride permet de communiquer rapidement ce que l'individu veut dévoiler de lui-même, sa personnalité orchestre ce que les autres voient et entendent via son avatar. Ainsi, l'utilisateur de Second Life ne cherche pas à distinguer chez l'Autre le vrai du faux, le réel de l'imaginaire, il se sait face à cette hybridation à laquelle il a lui-même recours.

#### 5.3.1.1 Une sexualité libérée

Le caractère fantaisiste de Second Life incite l'utilisateur à vivre dans la démesure, l'individu s'habitue à évoluer dans un monde où les mœurs sont différentes. Les sexualités non normatives ont trouvé le moyen de s'épanouir à travers la virtualité, l'homosexualité s'est d'ailleurs libérée plus rapidement et plus grandement dans les cyberespaces que dans le monde tangible (Boellstorff, *op. cit.*).

Since sexual orientation was typically not seen to be embodied online (or offline) in the way that gender, race, age, and disability were, the sexual orientation of residents was often unclear. For some, Second Life provided a virtual closet where they could live out same-gender desires they were unable or unwilling to enact in the actual world. (Boellstorff, *op. cit.*, p. 165)

Le monde virtuel est un espace où bon nombre d'individus testent leur sexualité. Nudité et comportements sexuels sont interdits dans les lieux tous publics, c'est pourquoi certaines zones signifiées « Mature » sont réservées à ces pratiques. Ces endroits sont aménagés pour que les utilisateurs puissent se rencontrer rapidement et sans contrainte, et animer leurs avatars afin de simuler visuellement des actes sexuels. Certains forment des clubs privés et d'autres constituent des lieux accessibles à tous, faisant de Second Life une destination connue pour accéder au cybersexe gratuitement. L'exploration d'une sexualité en ligne n'est bien évidemment pas le but initial de tous les utilisateurs du métavers. Cependant, certains individus prennent connaissance des diverses pratiques au fil de leurs rencontres virtuelles, et expérimentent ces nouvelles possibilités inimaginées ou inenvisageables auparavant dans la vie réelle. C'est le cas de *Stone Gramon* que nous avons rencontrée, inscrite au départ « *pour voir les créations virtuelles et apprendre l'anglais.* » (*Stone Gramon*, 7 mai 2010).

***Annelle Constantine:*** *Est-ce que tu vois en SL la possibilité de faire des choses que tu ne pourrais pas (ou n'oserais pas) dans la vie réelle ?*

***Stone Gramon :*** *Oui, je visite des sims genre cul ou les goreans.*

***Annelle Constantine:*** *Donc tu profites de SL pour rencontrer des gens aux styles de vie différents que tu ne croises pas en RL?*

***Stone Gramon :*** *Oui. (Stone Gramon, 7 mai 2010)*

Les *goreans* – ou goréens en français – dont parle *Stone Gramon* font référence à une sous-culture présente dans le métavers, créée à partir des *Chroniques de Gor*<sup>28</sup> de John Norman, ouvrages controversés mêlant philosophie, science-fiction et érotisme. D'abord plébiscitée ou contestée dans le monde réel, la culture goréenne s'est ensuite largement répandue dans les univers virtuels, en particulier dans Second Life sous forme de jeux de rôle. Cette culture machiste encourage une sexualité rappelant fortement le BDSM (Bondage et discipline, domination et soumission et

---

<sup>28</sup> Tiré de Wikipedia: <[http://fr.wikipedia.org/wiki/Chroniques\\_de\\_Gor](http://fr.wikipedia.org/wiki/Chroniques_de_Gor)>

sado-masochisme), dans laquelle les femmes se soumettent aux hommes dans une relation d'esclave et maître. Second Life cultive l'imaginaire goréen en permettant une immersion visuelle dans la science-fiction de John Norman : les décors gréco-romains font références aux civilisations antiques dont s'inspire la philosophie de Gor, et les avatars prennent les traits de guerrier, scribe, esclave, physicien ou paysan. L'individu accomplit ses désirs sexuels réels à travers un rôle défini par l'univers imaginaire, ce qui désacralise ses actes en leur donnant une dimension fictionnelle.

Comme pour *Stone Gramon*, le métavers permet de côtoyer différentes communautés, ces découvertes engendrant une plus grande tolérance envers les choix de l'Autre. Suite à sa rencontre avec la culture goréenne, la sexualité ne lui apparaît plus comme un sujet tabou mais comme une pratique suivant les règles d'un jeu. En apprivoisant le comportement des autres, certains individus en arrivent à changer la vision de leur propre sexualité. Cependant, le passage à l'acte dans le monde réel n'est pas aussi simple. En effet, un utilisateur rencontré lors de notre enquête préliminaire dans Second Life, adepte du BDSM réel et virtuel, constate que les femmes sont plus nombreuses dans le métavers :

*« Beaucoup de femmes s'essayent aux jeux BDSM dans SL car elles sont en sécurité. Justement parce qu'il n'y a pas le corps réel, le corps qui peut attraper des maladies, et le corps de l'homme aussi, qui peut être violent. » (Yann, octobre 2009).*

Si Second Life contribue à une évolution des mœurs chez certains, l'idée de transférer des comportements sexuels acquis dans Second Life vers le monde réel reste impossible pour beaucoup d'utilisateurs, de par les contraintes réelles et dangers physiques qu'ils peuvent encourir.

### 5.3.2 Un nouveau type de relations sentimentales

Second Life constitue un réseau social où les sentiments entre individus sont très présents. De nombreux utilisateurs y développent des relations amicales et amoureuses. Comme nous avons pu l'observer, des couples se forment dans le métavers et beaucoup d'entre eux affichent leur amour sur leur profil, accessible à tous. Le profil peut contenir une photo personnelle, où l'individu illustre bien souvent son idylle, ainsi qu'un court texte (limité à 500 caractères) exprimant ses sentiments envers sa tendre moitié virtuelle. Il est également possible de faire apparaître le nom de son partenaire suite à un mariage établi via le site Internet de Linden Lab (créateur de Second Life). Sont exigés un consentement mutuel et un prélèvement de dix Linden dollars (soit 0,037 dollars canadiens) sur le compte de chaque individu avant de rendre officielle une union<sup>29</sup>. Le mariage dans Second Life n'a aucune valeur juridique, et ne sous-entend aucune formalité officielle mises à part les conditions d'utilisation du métavers communes à tous les utilisateurs. Cependant, de plus en plus d'individus souhaitent officialiser de manière plus significative leur union virtuelle en organisant une cérémonie de mariage tout comme ils le feraient dans le monde réel<sup>30</sup>.

Les rencontres virtuelles sont possibles depuis bien avant la création de Second Life, soit par services téléphoniques ou sites spécialisés fleurissant sur Internet. Ces techniques d'approche permettent de créer un premier contact afin de se rencontrer ensuite réellement, et donner lieu éventuellement à une histoire sentimentale. Toutefois, Second Life laisse apparaître un changement dans les pratiques

---

<sup>29</sup> Un divorce coûte quant à lui 25 Linden dollars (0,093 dollars canadiens) au partenaire le réclamant.

<sup>30</sup> Lieux, décorations, vêtements et tout autre détail sont choisis par les mariés selon leurs préférences et budget. Même s'il est possible d'organiser un tel événement seul et à moindre coût, une économie prospère à travers les compagnies organisatrices de mariages, proposant des thèmes originaux et déchargeant les principaux intéressés de toutes contraintes. Un exemple de mariage organisé : <[http://www.youtube.com/watch?v=9QbtCDj\\_DIM](http://www.youtube.com/watch?v=9QbtCDj_DIM)>

relationnelles : le virtuel n'est plus un tremplin vers le monde réel, mais une finalité en soi. Nous avons en effet constaté que des individus s'affichant avec un partenaire officiel dans le monde virtuel vivaient en réalité à plusieurs centaines, voire plusieurs milliers, de kilomètres l'un de l'autre. Ils concilient vie du monde réel et vie du monde virtuel en se connectant à heures fixes (souvent adaptées aux horaires de travail du monde réel), créant ainsi un quotidien commun dans le métavers. Certains individus vivent conjointement sous le même toit virtuel, calquant au plus près leurs activités afin de les vivre ensemble au même moment.

Second Life permet un nouveau genre de relation amoureuse, celui de « se séparer tout en étant ensemble » (Tisseron, *op. cit.*, p. 77). En effet, en s'engageant sentimentalement dans le métavers, l'utilisateur partage des émotions avec une personne dont il est séparé physiquement. Cette situation n'est cependant pas toujours un choix de l'individu. Tout d'abord « piégé » par des sentiments pour un inconnu, il développe ensuite une relation plus sérieuse au sein du métavers, quitte à vivre une grande frustration à cause de la distance physique entre les deux êtres. La proximité des avatars pallie ce manque et constitue une consolation satisfaisante pour les couples non-cohabitants les plus durables. Ce nouveau type de relation sentimentale s'appuie sur la recherche d'authenticité des individus mais également sur leur capacité à s'évader dans l'imaginaire, c'est dans cette ambivalence que le couple évolue dans Second Life.

Nous comprenons pourquoi la nouvelle forme de relation créée par les technologies du virtuel passe encore si souvent inaperçue : elle est confondue tantôt avec une relation réelle et tantôt avec une relation imaginaire, alors qu'elle constitue justement une porte d'entrée vers les deux. Une porte qu'il appartient à chacun de pousser d'un côté ou de l'autre, car c'est chacun qui décide ! (Tisseron, *op. cit.*, p. 163-164)

Si le fait de partager des sentiments et d'avoir des intérêts communs est important pour évoluer en couple dans Second Life, la conception d'une relation

virtuelle se doit d'être tout à fait cohérente entre les partenaires pour une relation stable sur une longue durée. Nous avons effectivement remarqué, dans le cadre de nos observations, que parfois l'un des deux partenaires s'enfermait peu à peu dans l'image fantasmée d'une relation parfaite, au risque de s'éloigner de la personnalité réelle de son partenaire (et donc de ses désirs) et conduire à une rupture. Chaque couple se doit alors de fixer ses attentes du monde virtuel, de progresser dans la connaissance de l'Autre en dosant plus ou moins les éléments fantasmés et réels qu'il souhaite faire intervenir dans sa relation.

#### 5.3.2.1 Une amplification des sentiments

Comme le fait remarquer Tisseron (*op. cit.*), la caractéristique nouvelle apportée par la relation virtuelle dans Second Life réside dans le fait que la communication elle-même est une forme de relation sentimentale. L'individu se connecte dans le but de communiquer, et à travers cela, dans le but de vivre des émotions. En effet, la parole comble plusieurs sens non sollicités dans le métavers. Ainsi, le fait de dire « je te caresse la joue » renvoie à une perception différente de celle d'être réellement touché. La part d'imaginaire que l'individu investit dans ce geste lui confère une importance supplémentaire, au point de ressentir des sentiments ou des sensations plus fortement que dans le réel. La communication est d'autant plus restreinte par ces manques sensoriels que toute l'attention est focalisée sur le moindre échange de parole ou de gestes par avatars interposés. Se développe alors chez l'utilisateur la faculté de ressentir des sensations selon des objets virtuels, donc de se projeter à travers son avatar (*Ibid.*).

Nous avons remarqué, grâce aux entretiens effectués dans le métavers, que cette capacité de vivre des sentiments et sensations via un avatar s'intensifiait selon l'expérience et la durée de fréquentation de Second Life. En effet, si les premières connexions consistent en une découverte du métavers, l'individu apprend rapidement

à utiliser adéquatement son avatar afin de communiquer avec l'Autre. Au détour de ses rencontres, certaines personnalités l'amènent à expérimenter ses premiers sentiments amicaux ou amoureux, qui l'inciteront ensuite à se connecter à nouveau dans le but de les retrouver. Plus les échanges sont longs et nombreux, plus les sentiments s'amplifient. Nous en avons fait le constat général durant notre observation participante, mais également en comparant les cas de *Salvatore Christy* et *Peaceman Hanamos*, deux utilisateurs aux expériences différentes.

*Salvatore Christy* a déjà trois années de pratique au sein du métavers lors de notre entretien, il a vécu deux longues histoires sentimentales virtuelles. S'il fréquentait Second Life par pur amusement au début, il est ensuite tombé profondément amoureux, au point de délaisser femme et enfant du monde réel. Ses sentiments vécus dans le monde virtuel ont pris une importance telle qu'il a fait de cette seconde vie sa priorité au quotidien. Il nous a confié avoir même été prêt à rencontrer réellement sa partenaire virtuelle, si celle-ci n'avait disparu subitement de Second Life, le laissant fortement peiné.

*Peaceman Hanamos*, quant à lui, n'accordait que peu d'intérêt aux relations sentimentales dans le métavers. Selon lui, les personnes qui nourrissent des sentiments dans le monde virtuel viennent combler une carence affective, ce qui peut être un comportement dangereux chez certaines personnes. Lors de notre entretien, *Peaceman Hanamos* n'avait que deux mois d'expérience dans Second Life, il était encore dans une phase d'exploration et il tissait ses premiers liens amicaux :

*Il y a vraiment des personnes avec qui je tripe dans SL, avec qui j'aime me retrouver, mais bon à l'heure actuelle je fais la part des choses. Pour moi l'amitié reste RL et non SL. [Dans SL] c'est plus des histoires à vivre et à se raconter. (Peaceman Hanamos, 8 mai 2010)*

À ce stade, *Peaceman Hanamos* faisait clairement une distinction entre les relations amicales réelles et virtuelles, et il semblait peu investi dans des amitiés

virtuelles profondes. Cependant, sept mois après notre entretien, nous avons constaté que le profil de *Peaceman Hanamos* indiquait désormais le nom d'une partenaire officielle dans Second Life. En supposant que cette relation n'a pas la même importance pour *Peaceman Hanamos* que pour *Salvatore Christy*, cela démontre toutefois qu'il a tissé des liens particuliers avec une personne, au point d'officialiser cette union.

C'est au fil de sa pratique que l'utilisateur prend conscience de l'existence de relations sentimentales possibles dans le métavers, et succombe à son tour en tissant des liens amoureux. La conception d'une relation sentimentale évolue à travers l'aventure Second Life, les sentiments se nourrissant de cet environnement hybride et s'amplifiant avec le temps.

En conclusion, l'avatar permet à l'individu de révéler ses identités multiples. L'utilisateur exprime des soi fantasmés en devenant créateur de ses apparences. Il réalise des travestissements identitaires, et, ce faisant, pratique des expérimentations relationnelles. L'avatar constitue également l'expression d'une authenticité de l'individu. À travers des styles personnalisés, il se met en scène et communique dans le métavers. Il réalise une nouvelle écriture de soi, une autofiction, dans laquelle il évolue parfois de manière transgressive. La fréquentation régulière de Second Life engendre des liens sentimentaux qui se voient amplifiés avec le temps. On assiste à de nouvelles relations sentimentales dans lesquelles la distance physique n'est plus considérée comme un obstacle. De part leur intensité, elles en viennent parfois à perturber le réel.

## CONCLUSION

Nous avons choisi de mener notre recherche sur les identités virtuelles, véritables nécessités pour accéder ou contribuer à des échanges sur Internet. La grande visibilité médiatique dont Second Life a fait l'objet en 2006 a attisé notre curiosité, nous avons voulu en savoir davantage sur ce monde virtuel et sur ses « résidents », qui y vivent une « seconde vie » à travers leur avatar.

Avant de revenir sur notre démarche et ses résultats, nous voudrions préciser le fait que notre recherche s'est étendue sur une période précise, de 2008 à 2010, une période durant laquelle de nombreux changements ont eu cours au sein du métavers. Cet univers évoluant très rapidement, des innovations techniques ont vu le jour depuis nos premiers pas sur le sol virtuel. Depuis, nous avons pu l'observer, les utilisateurs ont changé certaines de leurs habitudes. Nous pensons notamment aux entretiens que nous avons effectués début 2010 par messagerie instantanée, qui seraient sans doute réalisés aujourd'hui par microphones interposés, l'option « voice » s'étant largement démocratisée depuis cette période. Nous avons dû mettre à jour régulièrement les éléments descriptifs de Second Life dans ce mémoire, afin de restituer au plus près l'évolution de l'univers virtuel.

Notre premier chapitre a fait état des différentes formes que peuvent revêtir les identités virtuelles sur Internet avant d'exposer les caractéristiques définissant un métavers. La « seconde vie » proposée par Second Life s'effectue d'abord et avant tout par l'intermédiaire d'un avatar, que l'individu est libre de modifier selon ses préférences. Les quelques travaux effectués jusqu'ici sur l'avatar dans les métavers décrivaient cette identité virtuelle comme un « double » ou « alter-égo » de l'individu, dénué de liens avec l'identité réelle des usagers. Cette apparence virtuelle

suscitant une grande implication de la part des utilisateurs, il nous semblait plutôt que l'avatar s'inscrivait comme une continuité de soi dans le monde virtuel. Dans le but de cerner le rapport de l'individu à son avatar, nous avons formulé notre question de recherche en la centrant sur le processus de construction de l'avatar : *Comment l'individu construit-il son avatar au sein d'un métavers tel que Second Life ?*

Afin de répondre à cette question, nous avons mobilisé un ensemble de travaux sur les identités virtuelles qui allaient nous servir de cadre théorique pour notre recherche, présenté dans notre second chapitre. Des études en communication et en sociologie ainsi que quelques travaux relevant de la psychanalyse ont été privilégiés. Nous avons, dans un premier temps, tenté de définir l'identité, concept phare de notre projet, dans une approche constructiviste : sans cesse en mutation, l'identité se construit au fil du temps et de l'expérience. Dans un second temps, nous avons regroupé plusieurs travaux de recherches sur les identités virtuelles sur Internet. Ainsi, nous avons exposé les différentes conceptions de l'articulation entre réel et virtuel, en privilégiant une conception de la virtualité comme étant une anticipation de la réalité, le virtuel et l'actuel constituant le réel. Puis, nous avons présenté plusieurs manipulations identitaires observées sur Internet telles que le travestissement (ou expérimentation de différents soi), la mise en scène de soi ou « l'autofiction » (ou « bricolage identitaire »). Les identités multiples et leurs fonctions « cathartiques » ont également été abordées dans ce chapitre. Enfin, nous avons évoqué l'idée d'investissement émotionnel dans l'avatar et de la faculté pour certains internautes de se projeter dans une relation sentimentale virtuelle.

Nous avons présenté dans notre troisième chapitre notre méthodologie. Nous avons effectué une ethnographie en ligne sur une période de six mois. Nous avons collecté les données dans un journal de bord lors de nos déambulations dans le métavers sous les traits d'Annelle Constantine, notre avatar. C'est également sous cette identité virtuelle que nous avons réalisé des entretiens semi-dirigés en ligne avec

douze utilisateurs de Second Life. Afin de comprendre quels étaient les processus de construction de leur avatar, nous avons abordé trois grands thèmes avec ces participants : l'apparence et l'histoire attribuées à l'être de pixels, la nature des sentiments vécus dans le métavers ainsi que leur conception de l'avatar en tant que double ou prolongement identitaire. Nous avons ensuite procédé à l'analyse des données en ayant recours à une démarche d'analyse inspirée de la théorisation ancrée.

Notre quatrième chapitre rend compte de nos résultats de recherche. Tout d'abord, plusieurs processus de personnalisation de l'avatar ont été notés, travailler l'apparence de son avatar étant une occupation centrale dans le métavers. Nous avons remarqué que l'apparence de l'avatar procède d'une recherche soit de perfectionnement du physique réel, soit de différenciation par rapport au physique réel, soit d'expérimentation. Nous avons aussi noté que l'avatar évolue soit dans une constance stylistique, soit entre plusieurs styles (dont un favori), soit à travers des changements radicaux en permanence. Nous avons constaté par ailleurs que l'avatar est essentiellement un vecteur d'émotions, les individus développant des relations amicales ou amoureuses dans le métavers. Les utilisateurs semblent créer et utiliser leur apparence virtuelle comme un outil de séduction, celle-ci devenant un élément clef lors d'échanges et rencontres. Nous avons également observé que l'avatar, empreint de fantasmes, donne la possibilité aux individus de dépasser leurs limites personnelles et de tester différentes facettes de leur personnalité, certaines se révélant parfois transgressives. Enfin, nous avons constaté que l'avatar est décrit comme étant un double et un prolongement de l'individu : il est à la fois une représentation de soi fantasmée dans le métavers, et un prolongement de sa personnalité, c'est-à-dire une expression de son authenticité.

Notre cinquième chapitre s'est ouvert à partir de ce constat : l'avatar est une identité virtuelle entre projection fantasmée et recherche d'authenticité. En premier lieu, nous avons analysé l'avatar en tant que composante fantasmée de l'individu, où

le recours à des travestissements identitaires a pour but d'afficher des apparences exprimant différentes facettes de la personnalité de l'utilisateur. L'individu-créateur sculpte ses apparences afin d'explorer des soi fantasmés au sein d'un univers prônant la démesure. Puis nous avons analysé l'avatar en tant qu'expression d'une authenticité de l'individu, en s'inscrivant dans le prolongement de l'identité réelle de l'individu sous forme d'autofiction. L'utilisateur exprime son authenticité en créant un style d'avatar qui lui est propre, et il réalise une fictionnalisation de son être à travers son avatar, faisant de sa seconde vie une autobiographie transgressive. Enfin, nous avons abordé la question de l'influence de l'identité virtuelle dans la vie réelle. Nous avons observé que Second Life peut contribuer à une évolution des mœurs et conduire ainsi à de nouvelles formes de relation sentimentale : la virtualité engendre avec le temps une amplification des sentiments envers l'Autre idéalisé, au point parfois de troubler le réel.

À travers l'analyse du processus identitaire opéré dans Second Life, nous avons mis en évidence les identités multiples de l'usager. Comme dans le monde réel, l'individu est à multiples facettes, mais à la différence du monde tangible, Second life offre un univers où les possibilités d'expérimentation identitaire sont sans commune mesure, voire décuplées. Sans conteste, ces expérimentations identitaires en ligne troublent le quotidien. Il s'agirait, dans une recherche future, d'étudier de plus près les interactions entre cette « seconde vie » dans le virtuel, qui apparaît bien « réelle » et la vie dans le monde tangible, par exemple en suivant des utilisateurs de Second Life dans les deux univers en parallèle.

## CHAPITRE VI

### PROJET CRÉATIF : PROJECTIONS : RÉVÉLATION DE NOS IDENTITÉS MULTIPLES ET HYBRIDES

Ce volet créatif accompagne notre recherche sur la construction de l'avatar dans Second Life. Il est présenté dans le DVD joint à ce mémoire. Nous voyons ici l'opportunité d'explorer plus en profondeur notre propre relation à notre avatar. S'il n'était a priori qu'un outil d'accès au métavers pour effectuer notre étude, notre avatar s'est avéré être une projection de nous-même dans le monde virtuel, un moyen d'expression de nos identités multiples. Comme nous l'avons constaté dans le cadre de notre recherche, l'individu n'est pas constitué d'une seule identité mais de plusieurs, toutes plus ou moins réelles ou plus ou moins virtuelles. Ce projet créatif vise à susciter une réflexion autour du processus identitaire, et à développer l'imaginaire autour du concept d'avatar. À travers cette œuvre vidéo, nous cherchons à illustrer et à mettre en évidence le caractère multiple et hybride (à la fois réel et virtuel) des identités incarnées dans l'avatar. Comme nous l'avons précisé dans l'avant-propos et l'introduction de ce mémoire, il est présenté ici à titre complémentaire dans une visée illustrative.

*Projections* est une œuvre vidéo mêlant musique et projections lumineuses sur notre corps en mouvement. Ce travail témoigne de notre perception de la construction de soi et a été élaboré à partir du questionnement suivant :

**Comment mettre en évidence nos identités multiples et souligner leur «hybridation » entre le monde virtuel et le monde tangible?**

*Projections* est également lisible sur Internet à l'adresse suivante :

<<http://www.youtube.com/watch?v=NJhb3VPRFeI>>

## 6.1 Intentions thématiques

*Projections* aborde la notion d'identité en tant qu'un processus sans cesse en construction et en mutation. Nous ne sommes pas composée d'une seule identité mais d'identités multiples se révélant chacune à travers diverses mises en scène de soi ou travestissements identitaires. Nous évoluons dans un univers hybride dans lequel nous exposons plusieurs soi en effaçant les frontières entre réel et virtuel. L'avatar est une identité virtuelle, une des identités multiples, qui s'inscrit comme prolongement de soi dans le monde numérique. Le support virtuel permet de donner vie à des soi fantasmés hors de toute contrainte réelle, et donne la possibilité de déployer de nouvelles facettes de notre personnalité. En effet, nous sommes libres de transformer l'apparence de notre avatar selon nos envies, le corps de pixels faisant miroir aux émotions intérieures. *Projections* illustre une expérience personnelle de la rencontre entre le corps virtuel et le corps réel, plus proches que jamais, se confondant, donnant ainsi à ressentir la relation fusionnelle que l'on peut entretenir avec son avatar. Ce projet retrace les différentes phases de notre processus identitaire en quatre volets.

### 6.1.1 Premier volet : Expérimentations et travestissements

Dans un premier temps, l'avatar apparaît tel un corps mécanique, sans émotion, difficile à « habiter ». Les premiers pas sont hasardeux, l'être de pixel ne semble être qu'une figurine que l'on manipule. Toutefois, nous constatons que la manipulation peut aller plus loin, nous nous livrons à des changements d'apparence, de nouvelles expérimentations identitaires via ce corps virtuel. À notre première identité féminine, nous en ajoutons une seconde, masculine, nous nous travestissons en quelques clics.

### 6.1.2 Second volet : Autofiction

Nous créons notre seconde vie comme un film : elle est une œuvre fictionnelle construite par l'ensemble de nos identités, nous sommes derrière chaque nom figurant au générique de notre création. Au fil du temps, nous multiplions les identités à travers lesquelles nous nous racontons, nous nous mettons en scène. Derrière chaque apparence de notre avatar naît une nouvelle histoire empreinte d'éléments réels ou imaginaires. Ainsi, nous tenons le premier rôle de notre seconde vie sous les traits que nous dessinons, tantôt de jeune femme, tantôt de créature fantastique.

### 6.1.3 Troisième volet : Hybridation

Avec le temps, il nous devient insensé de hiérarchiser les identités réelles et virtuelles : le réel nourrit notre vie virtuelle, et le virtuel dévoile des aspects de notre personnalité réelle. L'avatar est hybride, à la fois réel et virtuel, et constitue une de nos identités au même titre que d'autres s'exprimant dans le monde tangible. L'avatar nous permet de révéler des facettes inconnues de notre personnalité, qu'elles soient harmonieuses ou monstrueuses.

### 6.1.4 Quatrième volet : Identités multiples

Ce quatrième volet est une synthèse des précédents, nos identités forment des couches successives de notre personnalité qui se superposent. Nos identités multiples sont matérialisées par les différentes apparences de l'avatar. Certaines relèvent du travestissement identitaire, d'autres de l'autofiction, mais toutes sont hybrides et cohabitent.

## 6.2 Intentions esthétiques

L'avatar est notre représentation dans le monde virtuel tout comme notre corps réel nous représente dans le monde tangible. Notre corps est l'écrin de nos identités

multiples, l'avatar l'est également, avec la faculté de se métamorphoser pour les rendre visibles. Les projections lumineuses sur notre corps représentent métaphoriquement les multiples identités que révèle visuellement l'avatar. Bien que cette œuvre s'inspire d'éléments visuels issus de Second Life, aucune technologie 3D n'a été utilisée pour illustrer le concept d'avatar, cela volontairement dans le but de développer un imaginaire esthétique à partir de simples lumières et mouvements. Nous mettons en scène notre propre corps tel un écran sur lequel nous projetons nos identités virtuelles : nous symbolisons ainsi la coexistence d'identités réelles et virtuelles. Le support vidéo permet difficilement de dissocier la nature des corps à l'écran : fond et forme de notre projet trouvent une cohérence dans cette hybridation du réel et du virtuel.

### 6.2.1 Sources d'inspiration

Si certains internautes relatent leurs expériences via leurs avatars à travers des blogs, rares sont les projets artistiques abordant le thème de l'identité virtuelle dans un métavers et donnant lieu à une vidéo. De plus, l'originalité de *Projections* est qu'elle ne fait pas redondance : peu de réalisations artistiques ont eu recours précédemment à ce procédé technique de projection. Nous en avons découvert trois dont nous jugeons le traitement esthétique particulièrement intéressant.

#### 6.2.1.1 *Corps.écriture*, Delphine Bourdier, vidéo/performance, 2007

*Corps.écriture*<sup>31</sup> est une performance mêlant la danse, l'écriture, le dessin et la vidéo. Bourdier articule ces différentes expressions artistiques à travers son œuvre, en habillant de lumière son corps dansant au sol. Les courbes de sa peau nue font écran aux textes et dessins projetés, et se trouvent modifiées par les traits de lumière.

---

<sup>31</sup> Plus d'informations sur le site de Delphine Bourdier : <<http://www.delphinebourdier.eu/>>  
 Capture vidéo de la performance : <<http://www.youtube.com/watch?v=lxPE3-Cga7U>>

Nous sommes particulièrement sensible à l'idée de métamorphose du corps par le texte en lumière que met en scène cette œuvre. Nous abordons également dans notre travail créatif ce dialogue entre la lumière et le corps. Le corps revêt de nouvelles apparences et donne à voir différentes représentations de soi selon les formes lumineuses.

#### 6.2.1.2 *Palimpseste*, Jean-Baptiste Bonillo, performance/vidéo, 2009

Dans *Palimpseste*<sup>32</sup>, Bonillo partage la scène avec la danseuse Mélanie Nézereau-Paquemar. Ils interrogent par leur performance comprenant danse et vidéo l'idée d'un corps parchemin sur lequel la première écriture a été effacée et où l'on peut écrire à nouveau. Selon les mouvements de Bonillo, s'ils se calquent ou non à ceux de la vidéo projetée, le corps apparaît plutôt masculin ou féminin. Le corps réel et le corps virtuel fusionnent, il est alors très difficile pour le spectateur de distinguer les différentes natures des corps visibles.

Nous apprécions beaucoup la conception du corps selon Bonillo, comme étant une superposition de couches, d'histoires les unes sur les autres. L'effet visuel est troublant, et exprime très bien l'idée d'identités multiples qui se révèlent successivement. Notre soi n'est pas figé mais il évolue dans le temps, et est composé de plusieurs identités qui cohabitent.

#### 6.2.1.3 *Intimitäten*, Iris Meinhardt, spectacle théâtral, 2006

*Intimitäten*<sup>33</sup> est un spectacle où Meinhardt mets son corps en scène tel une marionnette. Affublée d'une perruque et d'une robe à crinoline, elle arbore des allures

---

<sup>32</sup> Capture vidéo de la performance : <<http://vimeo.com/8768901>>

<sup>33</sup> Quelques images de la performance : <<http://luminescent.free.fr/>>

de marquise toute de blanc vêtue. Elle dispose d'une minuscule caméra à la main qui lui permet de filmer en gros plan certaines parties de son corps, projetées simultanément sur sa robe ou sur l'écran en fond de scène. Meinhardt créé un autoportrait fantasmagorique dans ce spectacle/performance, donnant à voir une conception originale du corps comme objet à manipuler.

Comme dans les œuvres présentées précédemment, le corps est le support de plusieurs représentations de soi et matérialise les identités multiples. Dans *Projections*, nous détournons le corps réel pour en faire une marionnette manipulable à notre guise.

### 6.3 Réalisation de *Projections* en trois étapes

Ce projet vidéo se réalise en trois étapes. Tout d'abord, nous procédons à la capture de vidéos (projetées par la suite sur notre corps) : nous filmons notre corps virtuel au sein de Second Life et captions un générique de fin de film. Nous filmons également notre corps réel en mouvement, après un modeste travail chorégraphique. La seconde étape consiste à projeter, via un vidéoprojecteur, ces éléments obtenus sur notre corps réel. Nous filmons ces projections sur notre corps tout de blanc vêtu, se détachant du fond de la pièce entièrement noir. Enfin, nous faisons un montage vidéo et musical, et finalisons par l'ajout de titre et crédits.

### 6.3.1 Fiche technique de *Projections*

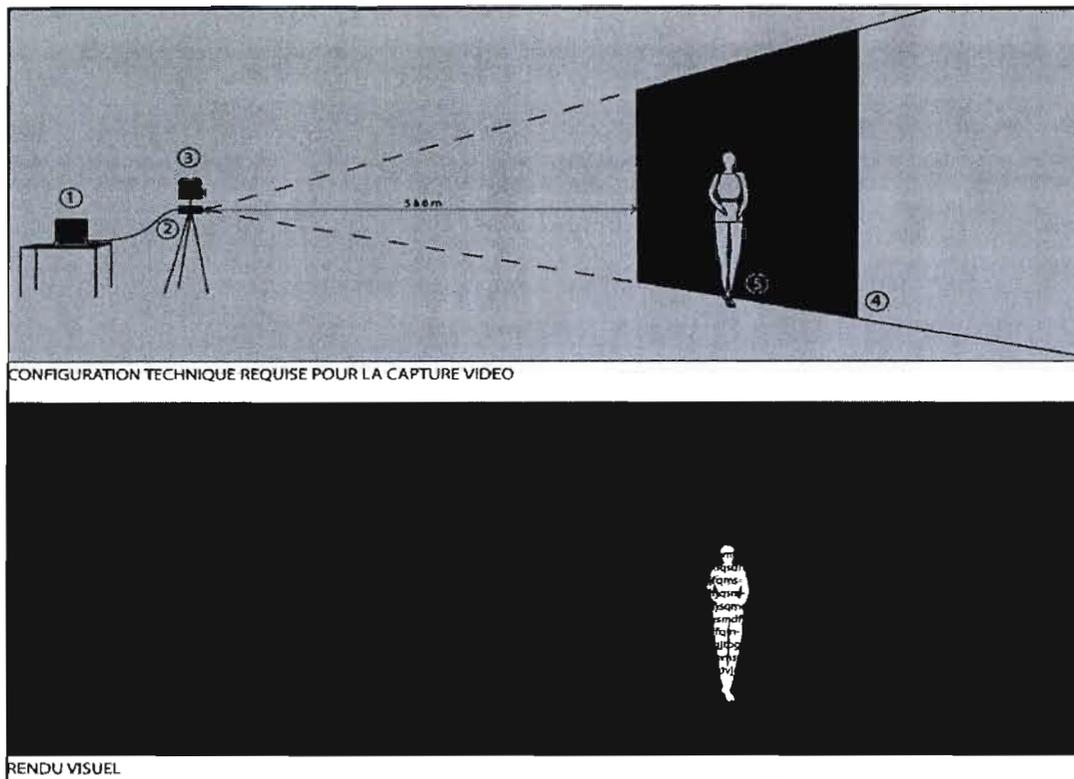


Figure 6.1 Configuration technique et rendu visuel de l'œuvre vidéo *Projections*.

#### 1. ORDINATEUR

Contenant la vidéo projetée. L'ordinateur est connecté au vidéoprojecteur.

#### 2. VIDEOPROJECTEUR

Projetant la vidéo. Celui-ci doit être suffisamment puissant pour donner une illusion de réel aux traits physiques projetés et les confondre avec ceux du corps présent. À placer à 5 ou 6 m de l'écran de fond, afin de conserver la taille réelle du corps.

### **3. CAMERA VIDEO**

Captant de face les mouvements du corps et les jeux de lumières. Cette vidéo sera ensuite montée, accompagnée d'une bande sonore.

### **4. ECRAN DE FOND EN VELOURS NOIR**

Absorbant la lumière, le velours assure un noir profond. Ainsi, les projections ne prennent vie que sur le corps.

### **5. TENUE BLANCHE**

Réfléchissant la vidéo projetée. De cette manière, la silhouette se détache du fond sombre et renvoie mieux la lumière : le corps est l'écran de projection.

## BIBLIOGRAPHIE

- Agger, Ben. 2004. *The virtual self. A contemporary sociology*. Oxford : Blackwell Publishing.
- Allard, Laurence, et Frédéric Vandenberghe. 2003. « Express yourself! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer ». *Réseaux*, volume 21/117, p. 191-218.
- Auray, Nicolas. 2005. « Sosies et avatars dans les jeux : entre écriture et image ». In *L'image sosie. L'original et son double : Actes du 1er colloque international Icône- Image tenu aux Musées de Sens* (Sens, 8 au 10 juillet 2004), sous la dir. d'Emmanuel Souchier, Jack Goody et Baptiste-Marrey. Sens : Editions Obsidiane - Les trois P..
- Auray, Nicolas 2003. « L'engagement des joueurs en ligne. Ethnographie d'une sociabilité distanciée et restreinte ». *Cahiers du numérique*, volume 4, n°2, p. 83-101.
- Blanchet, Alain, et Anne Gotman. 1992. *L'enquête et ses méthodes : L'entretien*. Paris : Editions Nathan.
- Boellstorff, Tom. 2010. *Coming of age in Second Life : an anthropologist explores the virtually human*. Princeton : Princeton University Press.
- Bonneville, Luc, Sylvie Grosjean et Martine Lagacé. 2007. *Introduction aux méthodes de recherche en communication*. Montréal : Editions Gaëtan Morin.
- Campbell, John Edward. 2004. *Getting it on online : cyberspace, gay male sexuality and embodied identity*. New York : Harrington Park Press.
- Cardon, Dominique, et Hélène Delaunay-Teterel. 2006. « La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics ». *Réseaux*, volume 24/138, p. 15-71.
- Casalegno, Frédéric. 2000/2. « « Aux frontières du virtuel et du réel », entretien avec Sherry Turkle sur l'impact social des nouvelles formes de communication en ligne ». *Sociétés*, volume n°68, p. 9-18.

- Colonna, Vincent. 2004. *Autofiction et autres mythomanies littéraires*. Auch : Editions Tristram.
- Cooper, Robbie. 2007. *Alter Ego: Avatars and their creators*. Londres : Chris Boot.
- Deleuze, Gilles. 1996. « L'actuel et le virtuel ». In *Dialogues*, p. 177-185. Paris : Editions Flammarion.
- Deleuze, Gilles. 1968. *Différence et répétition*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Ehrenberg, Alain. 1998. *La fatigue d'être soi*. Paris : Editions Odile Jacob.
- Etienne Jean, Françoise Bloess, Jean-Pierre Noreck et Jean-Pierre Roux. 2004. *Dictionnaire de sociologie*, Paris : Editions Hatier.
- Featherstone, Mike et Roger Burrows. 1996. *Cyberspace / Cyberbodies / Cyberpunk : Cultures of Technological Embodiment*. Londres : Sage Publications.
- Fetscherin, Marc et Christoph Lattemann. 2007. « User Acceptance of Virtual Worlds. An Explorative Study about Second Life ». In *Marc Fetscherin*. En ligne. <<http://www.fetscherin.com/UserAcceptanceVirtualWorlds.htm>>. Consulté en décembre 2008.
- Georges, Fanny. 2009. « Identité numérique et Représentation de soi : analyse sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0 ». *Réseaux, Web 2.0*, volume 2, n°154, p. 165-193.
- Georges, Fanny. (2008) « Modèle de la présentation de soi : l'hexis numérique, une étude sémiotique et statistique ». In *Do it yourself 2.0. : Actes du colloque Ludovia 2008*, (Ax-lès-thermes, 27-29 août 2008). Ax-lès-thermes : Université d'été Ludovia.
- Glaser, Barney, et Anselm Strauss. 1967. *The Discovery of Grounded Theory : Strategies for Qualitative Research*. Chicago : Aldine.
- Glaserfeld, von Ernst. 2004. « Questions et réponses au sujet du constructivisme radical ». In *Constructivisme, Choix Contemporains : Hommage à Ernst von Glasersfeld*, sous la dir. de Philippe Jonnaert et Domenico Masciotra, p. 291-318. Québec : Presses de l'Université du Québec.

- Glaserfeld, von Ernst. 1985. « L'approche constructiviste: vers une théorie des représentations ». *Cahier du CIRADE*, n°7.
- Griaule, Marcel. 1957. *Méthode de l'ethnographie*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Guillemette, François. 2006. « L'approche de la Grounded Theory ; pour innover? ». *Recherches qualitatives*, volume 26, n°1, p. 32 – 50.
- Hillis, Ken. 1999. *Digital Sensations : Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Hine, Christine. 2005. « Introduction ». In *Virtual methods: Issues in social research on the internet*, sous la dir. de Christine Hine, p. 17-20. Oxford: Berg.
- Hine, Christine. (dir. publ.). 2005. *Virtual methods : Issues in social research on the internet*. Oxford: Berg.
- Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography*. Thousand Oaks, (CA) : Sage Publications.
- Hine, Christine. 1994. « Virtual Ethnography». In *When Science Becomes Culture : World Survey Of Scientific Culture*, sous la direction de Bernard Schiele. Québec : Presses de l'Université d'Ottawa.
- Ihde, Don. 2001. *Bodies in Technology (Electronic Mediations, V. 5)*. Minneapolis : University of Minnesota Press; Cloth-bound edition.
- Jauréguiberry, Francis. 2000. « Le moi, le soi et Internet ». *Sociologie et sociétés*, volume 32, n°2 (automne), p. 136-152.
- Kang, Hye-Seung, et Hee-Dong Yang. 2006. « The visual characteristics of avatars in computer-mediated communication : comparison of Internet Relay Chat and Instant Messenger as of 2003 ». *International Journal of Human-Computer Studies*, volume 64 (issue 12) (décembre), p. 1173-1183.
- Kaufmann, Jean-Claude. 2005. *L'invention de soi. Une théorie de l'identité*. Paris : Editions Armand Colin.
- Kaufmann, Jean-Claude. 1996. *L'entretien compréhensif*. Paris : Editions Nathan.

- Kazmer, Michelle M., et Bo Xie. 2008. « Qualitative interviewing in Internet Studies : Playing with the media, playing with the method ». *Information, Communication & Society*, 11(2), p. 257-278.
- Laouyen, Mounir. 2000. « Autobiographie et poétique de l'égo. De l'intersubjectivité au degré zéro de l'égoïté : Bartes et Robbe-Grillet ». In *Perceptions et réalisations du moi*, sous la dir. de Mounir Laouyen, p. 71-85. Clermont-Ferrand : Presses Universitaires Blaise Pascal.
- Lecarme, Jacques. 1993. « L'autofiction : un mauvais genre ? ». In *Autofictions & Cie : Actes du colloque de Nanterre*, sous la dir. de Serge Doubrovsky, Jacques Lecarme et Philippe Lejeune (Nanterre, 20-21 novembre 1992), *RITM*, n°6, p. 227-249.
- Markham, Annette N., et Nancy K. Baym (dir. publ.). 2009. *Internet Inquiry : Conversations about method*. Londres : Sage.
- Markham, Annette N.. 2004. « The politics, ethics, and methods of representation in online ethnography ». In *Handbook of Qualitative Research*, sous la dir. de Norman Denzin et Yvonna Lincoln, p. 793-820. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Markham, Annette N.. 1998. *Life Online : Researching real experience in virtual space*. Walnut Creek (CA) : Alta Mira Press.
- Meadows, Mark Stephen. 2008. *I, Avatar : The Culture and Consequences of Having a Second Life*. Berkeley (CA) : New Rider Press.
- Metton, Cécile. 2004. « Les usages de l'Internet par les collégiens. Explorer les mondes sociaux depuis leur domicile ». *Réseaux*, volume 22/123, p. 59-81.
- Nakamura, Lisa. 2001. « Head hunting in cyberspace : identity tourism, asian avatars and racial passing on the web ». *The women's review of books*, volume 18 n°5, p. 10-11.
- Nakamura, Lisa. 2002. *Cybertypes Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*. New York : Routledge.
- Nakamura, Lisa, Beth E. Kolko, et Gilbert B. Rodman. 2000. *Race in Cyberspace*. New York : Routledge.
- Paillé, Pierre. 1994) « L'analyse par théorisation ancrée ». *Cahiers de recherche sociologique*, n° 23.

- Proulx, Serge, & Guillaume Latzko-Toth. 2000. « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle ». *Sociologie et sociétés*, volume 32, n°2, p. 99-122.
- Rey, Alain, et Josette Rey-Debove (dir. publ.). 2008. *Le Nouveau Petit Robert 2008 : Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*. Paris : Le Robert.
- Suler, John. (1999). « The psychology of avatars and graphical space in multimedia chat communities ». In *John Suler's : The Psychology of Cyberspace*. En ligne. <<http://users.rider.edu/~suler/psycyber/psyav.html>>. Consulté en juin 2008.
- Tessier, Laurent. 2008. « Mon avatar, moi et les autres ». *revue 4810*, numéro spécial « identités », n°1 (janvier), p. 8-13.
- Thibaud, François. 2007. « Second life, un monde nouveau pour une vie meilleure? ». Mémoire de maîtrise, Poitiers, Université de Poitiers.
- Tisseron, Serge. 2008. *Virtual, mon amour. Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*. Paris : Editions Albin Michel.
- Tisseron, Serge, et Margherita Balzerani. 2007. « Une deuxième vie en un double click! Second life, entre dérive identitaire et quête d'immortalité ». En ligne. 4 p. <[http://edit-revue.com/docs/EDIT\\_193F.pdf](http://edit-revue.com/docs/EDIT_193F.pdf)>. Consulté en juillet 2008.
- Tisseron, Serge. 2003. « Les nouvelles technologies modifient la manière de percevoir les autres et soi-même ». *Le journal du net*. En ligne. 15 septembre. <[http://www.journaldunet.com/itws/it\\_tisseron.shtml](http://www.journaldunet.com/itws/it_tisseron.shtml)>. Consulté en juin 2008.
- Turkle, Sherry. 2003/1. « L'écran fragmenté ». *Réseaux*, volume 79, p. 17-34.
- Turkle, Sherry. 1997. *Life on the Screen : Identity in the Age of the Internet*. New York : Touchstone Edition.
- Turkle, Sherry. 1984. *The second self. Computer and the human spirit*. New York : Simon & Schuster.
- Vico, Giambattista. 1710. *De antiquissima italorum sapientia*. Naples : Stamperia de Classici Latini.

- Webb, Stephen. 2001. « Avatar Culture : Narrative, power and identity in virtual world environments ». *Information, Communication & Society*, volume 4 (décembre).
- Winkler, Thomas, et Michael Herzog, M. (2004). « Avatars – can they help developing personality among students in school? Consequences of connecting the physical world with interactive 3D-Worlds to hybrid experience and acting spaces to promote sophisticated social behavior ». In *Proceedings of the Fifth International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training: ITHET 2004*, (Istanbul, 31 Mai-2 Juin 2004). En ligne. p.174-178. <<http://www.imis.uni-luebeck.de/de/forschung/publikationen/Avatars-mit-LitAngabe.pdf> >.