

Choose *Your* character

L'avatar comme expérimentation de l'altérité

2026

Alex Villain

Mémoire de DNSEP

HEAR - Graphic [...] Languages

Choose *Your* character

L'avatar comme expérimentation de l'altérité

2026

Alex Villain

Mémoire de DNSEP

HEAR - Graphic [...] Languages

Sommaire

II/ L'avatar numérique, une porte ouverte à l'expérimentation de l'altérité

- [014] 1/ La création d'un « autre soi » : vers une nouvelle forme d'identification
- [018] 2/ Incarner un avatar pré-conçu : jouer un nouveau rôle
- [022] 3/ L'avatar, support de narrativité complète
- [026] 4/ La démultiplication de l'altérité

II/ Reconfigurer le rapport au « soi » et aux autres via les avatars

- [044] 1/ Dissonance cognitive : Des tensions créées entre l'avatar et l'être réel
- [048] 2/ Les altérités numériques médiées : comment faire société dans l'espace numérique ?
- [052] 3/ Les avatars et leurs rôles sociaux : entre transgression, renversement et reproduction des normes
- [056] 4/ Les représentations genrées, stéréotypées ou déconstruites ?

III/ L'impact de l'avatar numérique sur le monde physique/réel

- [084] 1/ Le rôle des développeuxes dans les comportements des joueuxes
- [088] 2/ Les dérives et dangers : les identités collectives camouflées derrière les avatars
- [092] 3/ Témoignages de joueuxes : quand l'avatar impact le réel

Très souvent, quand on démarre dans un nouveau jeu-vidéo, avant même de prendre nos marques dans l'espace numérique, la première étape est de créer son *avatar*. J'ai toujours fortement apprécié ce moment et à chaque création d'un personnage, je me surprends à modifier chacune des caractéristiques de celui-ci, cherchant à créer l'*avatar* idéal, celui qui me ressemblerait vraiment, qui serait le plus proche de ce que je pense être. Malheureusement, je n'ai que très rarement, voire jamais réussi à créer cette correspondance parfaite, il existe toujours des différences notables. Lorsque j'ai commencé à jouer, plus jeune donc, les possibilités de création étaient très limitées, j'étais de ce fait d'autant plus frustré. Désormais, les jeux-vidéo sont de plus en plus riches, complets (les histoires, les PNJ, les mondes, les graphismes, sont de plus en plus travaillés) et permettent ainsi une plus grande latitude de paramètres dans la création de personnage. Mais, cependant, malgré une très nette évolution les outils permettant la personnalisation de nos *avatars* restent encore limités, du fait des contraintes techniques, comme du choix des développeurs.

À force de faire l'expérience de cette frustration de ne pas parvenir à me « recréer », je me suis mis à m'interroger sur les raisons de cette difficulté à se représenter le plus fidèlement possible. On se retrouve à incarner un personnage ni totalement « moi » ni totalement « autre ». Cela m'a également conduit à me demander ce qu'il se passe lorsqu'on joue avec un *avatar* qui ne nous ressemble pas ? Peut-on dire qu'il s'agit de nous, puisque nous le manipulons ? Est-ce une altérité (un autre agissant pour ou à travers nous) que l'on incarne ? Bref, ces différentes questions du joueur sont également devenues celles de l'étudiant en design graphique, et j'ai progressivement pris la mesure de l'ampleur des enjeux imbriqués dans un *avatar* : ceux qui concernent le design

d'interaction numérique, le vocabulaire graphique, les typologies esthétiques, mais également les questions d'identité et leurs dimensions psychologiques, sociales et politiques.

L'*avatar*, notre double numérique, est un personnage agissant dans des espaces clos, parfois en ligne. C'est via celui-ci que nous interagissons, créons des liens, explorons mais également transgressons certains codes, seules ou en communauté. Agissant à notre place comme par délégation, mais étant également autre, l'*avatar* se charge de possibilités d'expérimentation et de projection. Mais, cette expérience peut également s'accompagner d'un certain malaise, allant jusqu'à la dissonance cognitive, créant un conflit entre ce que l'on est (ou du moins la personne que l'on pense être) et ce que l'on performe quand on joue.

Ce mémoire trouve ainsi son origine dans les expériences diverses auxquelles je me suis confronté via les *avatars* numériques (inscrit dans un contexte vidéoludique), et vise à décrire les manières dont les *avatars* nous permettent d'expérimenter des formes d'altérité. Et ce faisant, se demander comment cela transformerait notre rapport à nous-mêmes et aux autres, en situation de jeu comme dans d'autres moments de nos interactions ordinaires. Et ce jusqu'au regard de l'importance des *avatars* dans les sociétés actuelles traversées par une forme d'ultradigitalisation des corps.

[010]



L'avatar numérique, une porte ouverte à l'expérimentation de l'altérité

¹ Terme provenant du sanscrit « avatara », de « ava », vers le bas, et « tr », descendre, et qui s'applique à la descente d'une divinité, spécialement de Vishnou, dans une forme humaine ou animale qui n'est pas une incarnation mais une apparence. Dictionnaire Larousse.

Aujourd'hui, nous utilisons le terme d'*avatar*¹ essentiellement pour les jeux-vidéo. Ce médium fait désormais partie de notre paysage visuel (graphique) et social (linguistique), cependant, très peu d'entre nous connaissent l'histoire de ce terme. Ce mot ancien est apparu pour la première fois dans la tradition hindoue, il désignait en premier lieu les manifestations terrestres du dieu Vishnu prenant différentes formes. À l'origine, l'*avatar* est donc une transformation, une métamorphose de l'être. L'*avatar* fait office de rupture avec l'apparence initiale de l'individu. [Fig. 1]

Comme on peut le constater, cette première signification peut se rapprocher de nos usages numériques contemporains. En effet, dans les jeux-vidéo, les développeu[se]s créent des interfaces, un style graphique et un panel de modifications bien précis nous permettant de créer nos *avatars*. Ces options de personnalisation sont malheureusement bien souvent limitées, malgré une large variété de possibilités. On comprend alors qu'il devient difficile, voire impossible, de façonner un *avatar* véritablement fidèle à notre apparence corporelle réelle [Fig. 2]. Les *avatars* que nous construisons en tant que joueu[se]s, sont donc, dans la plupart des cas, éloignés de notre apparence initiale. En adoptant ces formes nouvelles, les joueu[se]s expérimentent une forme d'altérité. Stéphane Vial nous dit à ce propos.

« Cela implique de considérer – d'une manière qui peut être perçue comme provocante mais qui est pourtant très sérieuse – que l'altérité elle-même, dans l'expérience vécue, est toujours et déjà un phénomène technique »²

Stéphane Vial exprime le rôle fondamental de la technique, notamment lorsque l'on parle

VIAL Stéphane, « Ce que le numérique change à autrui : introduction à la fabrique phénoméno-technique de l'altérité », *Hermès, La Revue*, n° 68, 2014, p. 151-157, DOI: 10.3917/herm.068.0151, URL: <https://shs.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2014-1-page-151?lang=fr>

d'altérité. Cela nous permet de comprendre que par le biais de son interface, graphisme, etc [Fig. 3], l'avatar possède une altérité entièrement produite. L'environnement numérique est le vecteur, le moyen rendant possible la transformation entièrement subjective de notre corporalité.

Créer un avatar fidèle à notre apparence réelle est relativement difficile, cela amène parfois les joueurs à concevoir un personnage idéalisé, stylisé, comique ou totalement fictif. Face à une interface rigide, il m'est moi-même arrivé de composer des avatars parfois fantasmés, empreints de mes désirs (qui ne l'a pas déjà fait voyons ?). Cependant, même lorsque ceux-ci semblent très éloignés de mon apparence corporelle réelle, ils demeurent rarement totalement décorrélés de ce que je considère comme les traits profonds définissant mon identité, de mes envies ou de mes aspirations réelles (on peut constater quelques ressemblances avec ce que j'aime réellement et voir alors des caractéristiques récurrentes quand je crée mes avatars) [Fig. 4].

L'avatar étant un « phénomène technique » limité, celui-ci agit ainsi comme un « moi » complètement altéré, il permet d'étendre son « soi ». Pour mieux comprendre ce qu'est le « soi », George Herbert Mead peut nous éclairer. Selon lui :

MEAD, George Herbert.
*Mind, Self, and Society
from the Standpoint of a
Social Behaviorist*, University of Chicago Press, 1934,
p. 138. Traduction (DeepL) :
« L'individu ne se perçoit
pas directement comme
tel, mais seulement indirectement,
à partir des points
de vue particuliers d'autres
membres individuels du
même groupe social, ou
à partir du point de vue
généralisé du groupe social
dans son ensemble auquel
il appartient. »

3

« The individual experiences himself as such, not directly, but only indirectly, from the particular standpoints of other individual members of the same social group, or from the generalized standpoint of the social group as a whole to which he belongs. »³

Cette pensée nous permet de comprendre que le « soi » est une construction relationnelle, se formant à travers autrui. L'avatar, en nous plongeant justement dans un « autre », reconfigure alors le « soi ». L'avatar est ainsi plus qu'un double altéré, il devient le médiateur

entre ce que nous croyons être (le « moi ») et la manière dont nous apparaissions aux autres et à nous-mêmes (le « soi »). Ce double numérique déstabilisant les frontières entre le « moi » et le « soi », notre identité réelle et cette identité fictionnelle que nous utilisons. L'avatar fait ainsi office de figure transitoire, c'est un outil permettant de transcender l'espace numérique. Si nous élargissons un petit peu, Stéphane Vial exprime ceci :

« La présence de l'autre, dans sa phénoménalité propre, n'a rien de naturel, elle est toujours techniquement produite. »⁴

⁴ VIAL Stéphane, « Ce que le numérique change à autrui : introduction à la fabrique phénoméno-technique de l'altérité », *Hermès, La Revue*, n° 68, 2014, p. 151-157, DOI: 10.3917/herm.068.0151, URL : <https://shs.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2014-1-page-151?lang=fr>

En somme, la construction d'un avatar permet d'éprouver une forme d'altérité, rendue possible par la technique (l'interface, les outils conçus par les développeur·ses). Ainsi, le personnage crée par chaque joueur·ses au delà d'être un simple outil de jeu permet également de vivre une expérience sensible. Ceux incorporant leurs avatars sont alors amenés à s'identifier, que ce soit partiellement ou pleinement à cette figure numérique, cet autre « soi », l'avatar permettant d'expérimenter notre identité via l'altérité. Benjamin Lavigne souligne à ce propos.

« Selon les consultants en gamification, Muletier, Bertholet et Lang, "des expériences ont montré que des individus qui contrôlent un avatar ressemblant à leur apparence physique sont plus susceptibles de recommencer le comportement le lendemain" »⁵

⁵ LAVIGNE Benjamin, *Le Petit Surhomme des jeux vidéo et la gamification du monde. Éthique de la manipulation par l'interactivité ludique*, préface d'Olivier Lussac, préambule de Dominique Lavigne-Bichet, Les presses du réel, 2022, p. 222.

Ainsi, l'avatar exercerait une agency sur nos comportements et nos motivations. Plus nous percevons notre double numérique comme une extension de nous, plus nous sommes amenés à agir comme lui. L'avatar, ne se limite donc pas à une simple figure de projection, il influe directement sur la manière dont nous joueur·ses agissons, il nous permet

[017]

d'évoluer par le jeu. L'avatar sert alors d'outil de transformation identitaire mais aussi de reconnaissance.

2/ Incarner un avatar pré-conçu : jouer un nouveau rôle

Quand on parle d'avatar, on pense en premier lieu à ceux que nous créons et manipulons à notre bon vouloir. Pourtant, tous les jeux ne permettent pas cette liberté de création. En effet, dans de nombreux cas, l'avatar est imposé, déjà pré-existant. Le personnage préconçu dispose d'une histoire, d'une apparence, d'une voix, d'une personnalité, que les joueurs doivent alors s'approprier. Il s'agit ici d'une autre forme d'altérité, nous incarnons une identité-personnage (identité pré-écrite) plutôt qu'une identité-projection (identité à façonner).

Prenons pour exemple *Life is Strange*, produit par Dontnod Entertainment et publié en 2015 [Fig. 5]. Dans ce jeu narratif nous incarnons Maxine Caulfield [Fig. 6], une adolescente introvertie et passionnée de photographie qui découvre le pouvoir de manipuler le temps. J'ai eu l'occasion d'y jouer, et ce fut pour moi une expérience d'altérité nouvelle (puisque j'ai incarné la vie d'une personne très éloignée de la mienne). Ici, l'expérience repose sur un point de vue sensible, doté d'une narration forte. Les développeurs nous invitent, en incarnant Maxine, à réaliser au travers d'elle des choix moraux, émotionnels et relationnels, créant ainsi un rapport intime avec l'avatar.

Cette relation, contrairement aux avatars que l'on se crée n'est pas aussi fusionnelle. Comme le souligne Marie-Laure Ryan :

« our participation in the plot is a compromise between identification with the character and distanced observation »¹

¹ RYAN Marie-Laure, *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 124, Traduction (DeepL) : « notre participation à l'intrigue est un compromis entre l'identification au personnage et l'observation distancée. »

En d'autres termes, il nous est quasi impossible d'incarner et ressentir complètement un personnage pré-écrit, une mise à distance est inévitable. Cependant, on apprend à se positionner sur deux voies, nous devenons à la fois

acteurs, en nous impliquant activement dans l'histoire mais sommes également témoins d'une altérité causée par l'avatar que nous incarnons. L'expérience de l'avatar identité-personnage est une sorte de cohabitation subjective, ce n'est pas une incarnation précise comme l'identité-projection. Nous avançons et agissons avec notre avatar mais nous subissons également son histoire déjà pré-écrite. L'identité-personnage impose une subjectivité pré-écrite que nous nous devons d'investir.

On revient sur le cas de Maxine de *Life is Strange*, elle possède sa propre subjectivité que nous joueurs apprenons à connaître et à incorporer. Il ne s'agit donc plus simplement de jouer, mais d'entrer en cohabitation avec elle. Ici, l'expérimentation de l'altérité est fondée sur l'identification en un avatar possédant sa propre histoire, sa propre identité (j'ai réalisé des choix via Maxine que je n'aurais peut-être pas réalisés si j'incarnais un tout autre personnage).

« We simulate mentally the inner life of these characters, we transport ourselves in imagination into their mind, but we remain at the same time conscious of being external witnesses. »²

² Ibid., p. 124-125, Traduction (DeepL) : « Nous simulons mentalement la vie intérieure de ces personnages, nous nous transportons en imagination dans leur esprit, mais nous restons en même temps conscients d'être des témoins extérieurs. »

Ces personnages préconçus sont donc des outils d'exploration, par lesquels nous joueurs sommes amenés à penser et sentir autrement. L'expérimentation de l'altérité née ainsi ici de la dualité entre la projection sensible, émotionnelle que nous réalisons en un personnage face à notre propre conscience, qui elle reste distante (on vit à travers l'avatar des expériences dissociées de nous). Lors de mon entretien avec Gaétan, il m'a exprimé que *Life is Strange* lui a :

« appris à vivre en société sans être sociable »³

³ Voir entretien de Gaétan Chantemesse, p. 104

Incarnier un avatar pré-écrit agit alors pour

lui comme un apprentissage. En incarnant une altérité qu'il ne crée pas, il se confronte à des expériences qui résonnent en lui malgré cette distance entre l'avatar et lui-même. L'avatar devient un véritable terrain d'expérimentation.

Contrairement aux avatars que l'on crée à notre image ou selon nos désirs, ici le processus est complètement différent. Dans l'avatar-projection, nous déplaçons alors notre identité vers un « autre » pré-écrit, c'est nous qui nous déplaçons dans un avatar ayant doré et déjà sa propre subjectivité. Ce type d'avatar a apporté à Gaétan une sorte de :

⁴ Voir entretien de Gaétan Chantemesse, p. 109

«*paix intérieure*»⁴

Cela ne reflète certes pas ce qu'il est dans le réel, mais lui permet d'habiter une subjectivité différente de la sienne l'amenant ainsi à tirer des conclusions et leçons valables dans sa vie. Les effets psycho-sociaux ne sont ainsi pas les mêmes : l'avatar n'agit plus comme un miroir, mais comme un outil narratif nous invitant à l'incorporer et à nous accaparer son histoire, temporairement. Cela, nous permet en tant que joueurs à confronter une sensibilité qui n'est pas nôtre mais qui pour autant, peut parfois rentrer en résonnance avec nous-même.

¹ RYAN Marie-Laure, *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 8

Au fil de mes recherches, et notamment de la lecture de *Avatars of Story* de Marie-Laure Ryan, j'ai découvert l'idée de la narrativité complète¹. Je me suis ainsi penché sur les différents critères qui font qu'une oeuvre peut relever d'une forme de « narrativité complète ». Selon Marie-Laure Ryan, une narrativité complète se fonde sur quatre dimensions fondamentales : la dimension spatiale, la dimension temporelle, la dimension mentale ainsi que la dimension formelle/pragmatique. Ce sont ces différentes dimensions qui, une fois combinées, permettent à n'importe quel récit de se structurer mais surtout d'être entièrement narratif et donc par extension d'être complètement immersif.

Ryan souligne également que le terme de « narration » est souvent mal employé. C'est pour cette raison qu'elle a cherché à l'explicitier, le caractériser précisément en mobilisant les quatre dimensions évoquées précédemment.

« The dissolution of 'narrative' into 'belief,' 'value,' 'experience,' 'interpretation,' or simply 'content' can only be prevented by a definition that stresses precise semantic features, such as action, temporality, causality, and world-construction. »²

² Ibid., p. 8-9, Traduction (DeepL) : « La dissolution du « récit » en « croyance », « valeur », « expérience », « interprétation » ou simplement « contenu » ne peut être évitée que par une définition qui met l'accent sur des caractéristiques sémantiques précises, telles que l'action, la temporalité, la causalité et la construction du monde. »

C'est donc tout naturellement que j'ai pensé à interroger la place de l'avatar dans la narrativité au sein des jeux-vidéo. En effet, l'avatar ne s'arrête pas à un simple corps (skin) à déplacer dans un décor numérique, il s'agit de l'expression des quatre dimensions narratives décrites par Marie-Laure Ryan, rendant possible l'immersion. L'avatar n'est pas qu'un outil que l'on utilise pour interagir avec l'environnement numérique il est également porteur du récit, créant du sens et de la cohérence que ce soit pour ceux que l'on se crée ou ceux pré-conçus.

³ Blizzard Entertainment, *World of Warcraft* (Abréviation : WOW), dir. Chris Metzen, 23 novembre 2004.

Débutons par l'exemple de *World Of Warcraft*³ pour analyser les avatars que l'on se crée [Fig. 7]. Ici les joueurs créent leur propre avatar qu'ils projettent ensuite dans un espace numérique en ligne.

Dimension spatiale : Chaque avatar permet d'accéder à un espace vaste et cohérent, un monde ouvert (Open World) qui évolue suivant les actions des joueurs.

Dimension temporelle : Ici, rien n'est linéaire, tout est possible. Les joueurs sont libres de créer leur récit, de participer à des événements mondiaux, de réaliser des quêtes ou de suivre différents arcs narratifs.

Dimension mentale : L'avatar créé possède une subjectivité complètement induite par ses créateurs, à travers leurs choix, leurs interactions, leur manière de jouer. L'avatar est ici, un prolongement d'un imaginaire personnel.

Dimension formelle/pragmatique : Le jeu permet par ses mécaniques un large panel de mises en récits, passant par des dialogues, des cinématiques mais également par les interactions sociales rendues possibles par le multijoueur.

Ensuite, pour les avatars pré-conçus, traitons de *Red Dead Redemption II*⁴. [Fig. 8] Les joueurs jouent Arthur Morgan un personnage pré-écrit.

Dimension spatiale : C'est également un monde ouvert avec lequel il est possible d'interagir et qui évolue. Cette fois, l'espace est complètement scénarisé, un axe narratif précise les lieux qui possèdent une histoire, et les joueurs parcourent le monde jusqu'à y vivre des événements précis.

Dimension temporelle : La temporalité ici est linéaire mais reste modulable. Le jeu, certes composé d'une trame narrative structurée (Arthur effectue des missions avec sa bande, va de lieu en lieu, on est en quelque sorte tenu par la main), laisse

⁴ Rockstar Studios, *Red Dead Redemption II* (Abréviation : RDR2), dir. Alastair Dukes, Andrew Semple et Steve Martin, Rockstar Games (éd.), octobre 2018.

cependant l'opportunité aux joueuses de faire quelques détours, de réaliser des quêtes secondaires ou de simplement déambuler dans son espace.

Dimension mentale : Arthur que nous incarnons, pense, doute et évolue durant notre incarnation « in game ». Ici intervient une agencité empathique : on ne projette pas notre imaginaire dans l'avatar mais c'est l'avatar qui nous impose sa subjectivité.

Dimension formelle/pragmatique : Ici, la mise en scène passe par les dialogues et les cinématiques qui construisent et structurent le récit. Les joueuses n'inventent pas l'histoire : mais l'habitent.

Ainsi, que l'avatar soit conçu par les joueuses ou complètement pré-conçu par les développeuses, il reste éminemment vecteur d'une narrativité complète. La différence réside néanmoins dans le degré de liberté laissé aux joueuses. Dans l'avatar-projection, on construit un personnage et conçoit son récit de A à Z, dans l'avatar-personnage, on s'en approprie un déjà pré-écrit, ayant sa propre subjectivité. Cependant, dans les deux situations distinctes, l'avatar reste l'élément central du récit qu'il nous est donné à vivre, il relie ainsi les joueuses à l'espace virtuel, à la temporalité du jeu, à la subjectivité vécue et à la mise en forme du récit.

Cette narrativité complète permet alors d'offrir une expérience d'altérité extrêmement précise. Les joueuses sont amenées à ressentir, vivre des événements « in game » incroyablement riches, chargeant d'affects et de possibilités d'attachements cette altérité prise dans une configuration d'avatar qui articule les dimensions du vécu, de la perception, et le cas échéant de la conception.

Comme nous avons pu voir auparavant, l'avatar permet de vivre une altérité singulière, qu'elle soit choisie par les joueurs ou complètement imposée par les développeurs. Mais, il est important d'également porter attention à la démultiplication de l'altérité. En créant et incarnant une multiplicité d'avatars, d'un jeu à l'autre, d'une session à l'autre, nous composons chacun progressivement une panoplie d'altérités, se plaçant en continuité les unes des autres, ou alors dans une forme de discontinuité et d'hétérogénéité marquée. Chaque avatar est un bout de subjectivité, un « moi » fictionnel, permettant l'expérience de l'autre.

Dans World Of Warcraft [Fig. 9], les joueurs ont la possibilité de créer différents personnages, dans Les Sims¹ [Fig. 10] il est possible d'expérimenter simultanément plusieurs vies, en somme dans bon nombre de jeux-vidéo il est possible de jouer avec divers avatars. Mais, au delà de cela, la plupart des joueurs ne se limitent pas à un seul jeu-vidéo, ils circulent entre divers récits, divers avatars (personnellement, je joue en ce moment où j'écris ces lignes sur mon temps libre à 4 jeux différents). Cette mobilité constante produit une multiplication identitaire, le « moi » se déploie, se recompose perpétuellement à chaque changement d'incarnation. Marie-Laure Ryan nous décrit par ailleurs que :

« Human reality, if it could be mapped, would be the sum of all the possible selves that we create in all possible situations. »²

¹ Maxis, *Les Sims*, Electronic Arts (éd.), 2000.

² RYAN Marie-Laure, *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 74, Traduction (DeepL) : « La réalité humaine, si elle pouvait être cartographiée, serait la somme de tous les moi possibles que nous créons dans toutes les situations possibles. »

On comprend par ses termes, que l'humain est voué à créer plusieurs « moi » et qu'en ce sens, l'avatar à travers sa prolifération, rend possible cette démultiplication. Ces différentes altérités lors de nos multiples incarnations sont un ensemble d'expériences nous permettant la

définition ou redéfinition de notre être. Cependant, cette prolifération d'altérité peut interroger : quels effets cette multiplicité d'**avatars** produit-elle sur nous-même, sur notre être ? Dans une époque comme la nôtre, où nos identités sont visibles en ligne et hors-ligne via les réseaux sociaux notamment.

L'expérience vidéoludique est donc particulièrement utile pour observer comment chaque joueur se fragmente, se reconfigure ou se confirme à chaque incarnation d'un double numérique. La pensée de Donna Haraway peut venir confirmer ces questionnements. Dans son manifeste, elle décrit le « cyborg » comme étant une figure hybride, s'émancipant des catégories fixes telles que le genre, l'origine ou la nature.

Personnage de science-fiction ayant une apparence humaine, composé de parties vivantes et de parties mécaniques. (À distinguer de l'androïde.) Dictionnaire

3 Larousse.

« The cyborg³ is a creature in a postgender world; it has no truck with bisexuality, pre-oedipal symbiosis, unalienated labor, or other seductions to organic wholeness »⁴

4 HARAWAY Donna J., *Manifestly Haraway*, University of Minnesota Press, 2016, p. 8, ProQuest Ebook Central, URL : <http://ebookcentral.proquest.com/lib/warw/detail.action?docID=4392065> Traduction (DeepL) : « Le cyborg est une créature d'un monde post-genre ; il n'a rien à voir avec la bisexualité, la symbiose préœdipienne, le travail non aliéné ou d'autres séductions de l'intégrité organique. »

Cette figure critique [Fig. 11] nous permet de mieux comprendre la portée de l'**avatar**. Comme le cyborg, l'**avatar** échappe à la stabilité, et ceci par la multiplication successive des incarnations qu'il permet. Là où le cyborg quand à lui fusionne, l'**avatar** au contraire démultiplie.

Nôtre double numérique se voit donc être une forme fluide et instable, s'affranchissant des modèles classiques instaurés. En multipliant nos altérités, l'**avatar** nous amène dans un monde post-identitaire. Il déforme l'identité qui désormais n'est plus aussi stable que dans le réel, ici, l'**avatar** permet l'exploration, l'expérimentation de divers altérités. Ces corps numériques permettent une recomposition voire une déconstruction de nos corps tangibles. Les **avatars** bien plus que de simples doubles jouent un rôle important dans la multiplication de nos projections identitaires. Ils nous permettent d'éprouver l'altérité sous plusieurs

Cette multiplicité d'avatars rendue possible par les jeux-vidéo permet aux joueurs d'opérer une véritable déconstruction identitaire suivie d'une redéfinition. Un voyage continue entre dissociation, projection et recomposition de l'être. L'avatar est ainsi l'outil de transformation subjective via le ludique.



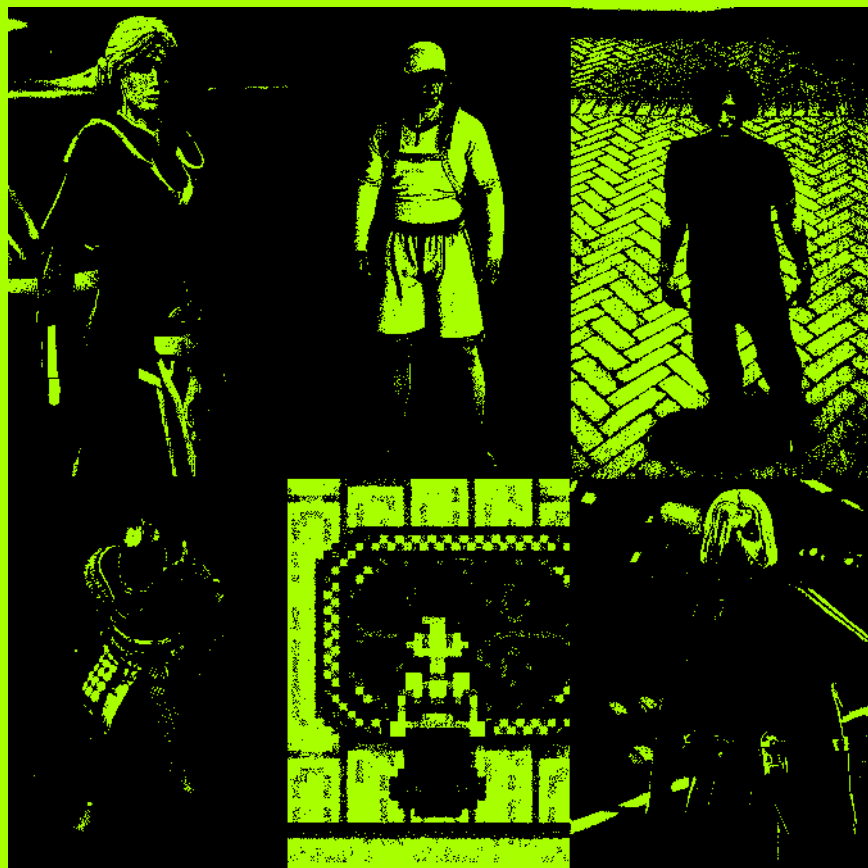


^ [Fig. 2] CD Projekt RED, *Cyberpunk 2077*, 10 décembre 2020. Capture d'écran du jeu et selfie réalisés par moi-même, 2025.

< [Fig. 1] Statuette d'un des cinq premiers avatars de Krishna, photographie de Thierry Ollivier, 2023. © RMN-Grand Palais (MNAAG, Paris) / Thierry Ollivier, réf. MG11456.



^ [Fig. 3] Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, dir. Leslie Benzies et Sam Houser, Rockstar Games (éd.), 2013. Capture d'écran de l'interface de création du personnage réalisée par Turtle Beach, disponible sur Turtle Beach, URL : <https://www.turtlebeach.com/blog/gta-online-change-appearance>, [consulté le 11/11/2025].



^ [Fig. 4] Captures d'écran de divers avatars créés par moi-même dans différents jeux-vidéo, 2025.

> [Fig. 6] Dontnod Entertainment, *Life is Strange*, dir. Raoul Barbet et Michel Koch, Square Enix (éd.), 2015. Capture d'écran de Maxine Caulfield réalisée par PetStarPlanet, disponible sur PetStarPlanet, URL : https://petstarplanet-ultimate-fanon.fandom.com/wiki/Maxine_Caulfield, [consulté le 11/11/2025].

▼ [Fig. 5] Dontnod Entertainment, *Life is Strange*, dir. Raoul Barbet et Michel Koch, Square Enix (éd.), 2015.







^ [Fig. 7] Blizzard Entertainment,
World of Warcraft, dir. Chris Metzen, 23
novembre 2004. Capture d'écran issue
du jeu.



WORLD OF
WARCRAFT
THE MOVIE
AZEROTH™



^ [Fig. 8] Rockstar Studios, *Red Dead Redemption II*, dir. Alastair Dukes, Andrew Semple et Steve Martin, Rockstar Games (éd.), octobre 2018. Capture d'écran issue du jeu.

✓ [Fig. 9] Blizzard Entertainment,
World of Warcraft : Shadowlands,
24 septembre 2020. Vue de détail
(capture d'écran).



✓ [Fig.10] Maxis, *Les Sims*, Electronic Arts (éd.), 2000.





^ [Fig. 11] Photographie de Donna Haraway, parue dans *Fabbula Magazine*, disponible sur le site Wikipédia, URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Donna_Haraway_2016.png, 24 mai 2016. [Sans mention de crédits additionnels], [consulté le 11/11/2025].



***Reconfigurer le rapport
au soi et aux autres via les avatars***

Explorer l'altérité via l'usage de l'avatar peut cependant donner également lieu à quelques tensions internes. Des contradictions, des frictions peuvent naître entre l'avatar que nous jouons, et ce que nous ressentons à travers celui-ci. Parfois, et même relativement souvent, les joueuses ressentent un certain décalage avec l'avatar qu'elles incarnent, dû aux affects, valeurs ou expériences qui structurent leur identité hors du jeu. On peut parler ici d'une dissonance cognitive, l'avatar amène dans bien des cas un inconfort psychique créé par le conflit entre le réel et le virtuel.

« Sa définition est simple : Lorsqu'un individu est confronté à une inconsistance entre deux éléments, il ressentira un inconfort émotionnel et sera motivé à retrouver un état de bien-être. Pour ce faire, il réduira sa dissonance, par exemple au moyen du changement d'attitude. »¹

¹ FOINTIAT Valérie, GIRAN-DOLA Fabrice et GOSLING Patrick, « Présentation », *La dissonance cognitive : Quand les actes changent les idées*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 5-8, DOI : 10.3917/arco.gosli.2013.01.0005, URL : <https://shs.cairn.info/la-dissonance-cognitive-9782200278601-page-5?lang=fr>

² Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, dir. Leslie Benzies et Sam Houser, Rockstar Games (éd.), 2013.

Cette dissonance cognitive se ressent souvent lorsque en tant que joueuses nous agissons, tenons des propos, avons des attitudes, des apparences (skins) en contradiction avec notre éthique ou nos habitudes. Personnellement, cela m'est arrivé à plusieurs reprises, en effet j'ai déjà incarné des avatars très violents tel que Trevor dans GTAV² [Fig. 12] complètement à l'écart de mon moi réel (sérieusement, ce mec est taré, non ?). Pour ceux ne connaissant pas ce personnage, Trevor est l'un des trois protagonistes de GTA V, ancien militaire maintenant criminel fou allié. C'est un sociopathe, extrêmement violent, passant de l'humour au meurtre en quelques secondes.

Cette typologie d'incarnation crée ainsi une dissonance cognitive, un sentiment étrange provoqué par un gameplay nous amenant à réaliser des actions complètement

à l'écart de nos intentions. Cette dissonance cognitive se ressent tout particulièrement dans les jeux ayant déjà une histoire pré-écrite, dans laquelle nous joueu[ss]es, sommes parfois voire souvent amené[es] à réaliser des actions contraires à nos sentiments moraux.

Quand nous ressentons cette dissonance, l'avatar n'agit plus comme un outil prolongeant notre identité, il devient un tiers troublant (un double difforme, jamais je ne me comporterais comme Trevor), nous agissons à travers et pour lui (l'avatar étant contrôlé par nos soins, car oui c'est bien moi qui contrôle ce dangereux personnage). Ce décalage nous amène alors à questionner ce double numérique, l'avatar ni totalement « soi » ni totalement « autre », provoque un réel conflit entre nos désirs et notre éthique. Paul Ricœur, nous dit à ce propos :

« En un mot, l'identité du soi est une identité narrative ; c'est par le truchement de la narration que se construit le rapport à soi dans lequel le soi s'énonce comme soi et s'inscrit les actions qu'autrui lui impute, ou peut lui imputer. »³

³ TÉTAZ Jean-Marc, « L'identité narrative comme théorie de la subjectivité pratique. Un essai de reconstruction de la conception de Paul Ricœur », Études théologiques et religieuses, n° 4, 2014, p. 463-494, DOI: 10.3917/etr.0894.0463, URL : <https://shs.cairn.info/revue-etudes-theologiques-et-religieuses-2014-4-page-463?lang=fr>. [consulté le 07/10/2025].

Ainsi, on comprend alors que la dissonance cognitive que nous éprouvons ne relève pas seulement de la moralité. Il s'agit également de la dualité entre deux récits du « soi ». Le récit que nous avons dans le réel, et celui que le jeu nous demande d'incorporer malgré nous (lorsque l'avatar agit, parle, etc. d'une manière qui ne nous correspond pas).

Cependant, il n'existe pas réellement de « morale » bonne ou mauvaise chez les joueu[ss]es. En effet, cette dissonance cognitive peut tout autant concerner un individu aux convictions déjà problématiques (par exemple un[se] joueu[ss]e fasciste) qui est amené[es] à incarner un avatar bienveillant et profondément gentil. La tension provient donc de la dualité entre deux systèmes de valeurs (bon vs mauvais), et non pas de la « moralité » intrinsèque

de la personne. Marie-Laure Ryan traite de cette ambivalence en analysant la manière dont les *avatars* peuvent s'éloigner des schémas narratifs classiques du héros.

*«The main deviances from the archetype are the possibility for the hero to lose, the virtually never-ending character of the adventure, and an occasional dissociation of the hero-villain dichotomy with the forces of good and evil: the avatar of the player can be a bad guy, such as a hired killer or a car thief.»*⁴

⁴ RYAN Marie-Laure, *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 118, Traduction (DeepL): « Les principales différences par rapport à l'archétype sont la possibilité pour le héros de perdre, le caractère pratiquement sans fin de l'aventure et une dissociation occasionnelle de la dichotomie héros-méchant avec les forces du bien et du mal : l'avatar du joueur peut être un méchant, tel qu'un tueur à gages ou un voleur de voitures. »

Pouvoir incarner des personnages immoraux, allant des tueuſſes à gages aux voleuſſes, peut provoquer une dissonance cognitive certaine (pour de nombreuses personnes, dont moi), mais les effets de cette dissonance dépendent autant du contexte fictionnel et des mécaniques de jeu que de l'histoire et de la sensibilité propre de chaque joueuſſe. On peut également noter qu'il existe différents degrés de dissonance, allant du simple inconfort ressenti aux expériences potentiellement traumatisantes. En cela, la dangerosité liée à l'usage de l'avatar est donc relative, variant suivant les interfaces numériques, la narration induite et le vécu individuel des joueuſſes. En interagissant dans un espace numérique au travers d'un avatar nous sommes inexorablement amenées à vivre des expériences différentes, éloignées de notre quotidien et allant ainsi parfois à contre courant de nos comportements réels.

Il y a également une œuvre, *The New Angel* (2022) de l'artiste Cao Fei⁵ [Fig. 13] qui à mon sens représente cette tension intérieure issue de l'expérience de l'avatar. Il s'agit d'une installation dans un théâtre où l'on y voit un visage, fantomatique, qui nous fixe en ne dégageant aucune émotion. On a une forme ni humaine ni totalement numérique, et en tant que spectateuſſes on est partagé entre deux mondes, perduſſes entre le réel et le virtuel. Ce

⁵ CAO Fei, *The New Angel, Safety Curtain*, Vienna State Opera, museum in progress, grande image, 2022.

visage peut incarner ce que nous vivons en tant que joueurs, cette dissonance cognitive entre l'être incarné et la représentation numérique. L'avatar n'est autre qu'une projection floue, une altérité rendant confuse notre identité, au point de ne plus très bien savoir qui est qui ?

Cette dissonance cognitive provoquée par l'altérité vécue via nos avatars, démontre qu'incarner « l'autre » n'est pas sans danger. L'avatar peut nous interroger, nous faire ressentir de la culpabilité, des remords, entrer en désaccord avec nous-même. Cet ensemble de conflits internes lors de nos sessions de jeux illustre parfaitement cette dissonance cognitive que l'on peut alors ressentir. Entre ce que l'on désire être, ce que l'on incarne en jeu, et ce que l'on est amené à faire par notre gameplay, les avatars que l'on joue peuvent nous amener à entrer en tension avec notre identité réelle.

Les avatars servent également de support d'interaction entre les joueuses. Ils permettent d'entrer en contact les unes avec les autres, de créer des liens et permettent de socialiser différemment. L'expérience de l'avatar n'est donc pas seulement individuelle, elle s'inscrit également dans des mondes partagés, où chaque avatar entre en relation avec d'autres. Cela permet la création d'un microcosme numérique propre. Les altérités de chacune incarnées par les avatars, se rencontrent, se confrontent et interagissent dans des mondes numériques. Les jeux-vidéo nous permettent ainsi d'expérimenter une nouvelle forme de sociabilisation via des espaces collectifs, dans lesquels l'avatar est à la fois créateur de lien mais également filtre social. **[Fig. 14]**

¹ VRChat Inc., *VRChat*, 2017.

Le jeu VRChat¹ en est un exemple évidemment **[Fig. 15]** : Dans cet environnement de réalité virtuelle en ligne, les joueuses évoluent à travers des mondes conçus par la communauté elle-même. Chacune participe à des activités, discutent et vivent des expériences entourées des autres. Chacune y incarne un avatar, entièrement personnalisable, et pouvant même être modélisé par les joueuses (on peut retrouver des tutoriels sur YouTube nous apprenant à créer notre avatar). **[Fig. 16]** Toutes ces possibilités, transforment l'avatar, celui-ci devient ainsi un véritable corps social (perceptible, audible, doté de gestes et d'une voix) renforcé d'autant plus par l'immersion offerte par la VR². **[Fig. 17]** L'avatar est alors bien plus qu'un outil d'interaction entre joueuses, il permet à toutes de se sentir exister. Dans ce jeu, les joueuses se créent des habitudes, sont amenées à se rencontrer régulièrement et vont même jusqu'à créer une culture commune. Certains endroits sont fréquentés par chacune comme des lieux de vie dans lesquels

VR (virtual reality ou réalité virtuelle en français) désigne l'ensemble des technologies permettant de simuler un environnement virtuel créé numériquement. Ces technologies immergent l'utilisateur dans un univers artificiel où il peut interagir avec des éléments simulés à travers différents sens : principalement la vue, mais également le toucher, l'ouïe, et parfois même l'odorat. L'expérience immersive offerte par la réalité virtuelle permet à l'individu de réaliser des activités sensu-motrices dans un monde entièrement artificiel. Pour une immersion complète, l'utilisateur utilise un casque de réalité virtuelle équipé d'un affichage 3D stéréoscopique, plongeant ainsi complètement le porteur dans le monde virtuel généré par ordinateur. URL : <https://www.artefacto-ar.com/blog/quest-ce-que-la-vr/>

des amitiés naissent, des communautés émergent, reproduisant des mécaniques réelles que l'on retrouve dans notre société.

On peut également citer *World of Warcraft* pour tout son aspect communautaire. En effet, ce MMORPG jouit d'un gameplay tourné vers l'expérience collective à travers l'existence des guildes. **[Fig. 18]** Les guildes sont des communautés se rassemblant autour d'objectifs commun (réaliser des quêtes, des raids: battre le boss d'une zone par exemple). On y retrouve de l'entraide, de l'amitié et une sorte de fidélité (règle majeure: ne jamais trahir sa guildes). Les espaces virtuels deviennent des lieux sociaux et affectifs, dépassant ainsi le simple jeu.

³ POGGI Caroline et VINEL Jonathan, *Eat the Night*, 2024.

Le film *Eat the Night*³ **[Fig. 19]** illustre parfaitement cette dimension sociale de l'avatar. Le film met en scène Apolline, jeune joueuse passionnée du jeu fictif *Darknoon* **[Fig. 20]** (conçu spécialement pour les besoins du film) et son frère Pablo également joueur. Ce jeu-vidéo, inspiré des MMORPG comme *World of Warcraft* cité plus haut, devient pour elle un véritable prolongement du réel: elle y retrouve son frère, mais aussi une pléthore d'autres joueurs. Cet espace virtuel se transforme en un terrain d'expériences, où elle y projette ses émotions. On constate alors par le biais de ce film que les relations numériques médiées par l'avatar, peuvent donner une projection sociale sincère, tout aussi, voire plus forte que dans le monde tangible. Dans ce long-métrage, le jeu *Darknoon* est destiné à s'arrêter d'ici quelque jours, mais, Apolline (fan incontestée) s'y attache tant bien que mal et Night le copain de Pablo vient la rejoindre (mais sous un autre pseudonyme, donc de manière complètement anonyme). Elle développe des sentiments pour lui sans savoir qu'elle le connaît déjà dans le réel, simplement au travers son avatar. Cela témoigne d'une certaine porosité: même sans savoir qui se cache derrière le corps numérique, le lien créé n'en est pas moins réel et fort. Autre aspect

très intéressant et que j'ai fortement apprécié, à l'écran les avatars finissent par ressembler aux protagonistes, [Fig. 21] cela démontre ainsi cette projection identitaire que l'on réalise aux travers de nos avatars. Pour finir, comme le résume Benjamin Lavigne :

« Cette mise en jeu vidéo de notre vie privée satisfait notre besoin constant de feedbacks, ce besoin de reconnaissance sociale venant confirmer notre appartenance à une ou plusieurs communauté(s), et cette possibilité de s'exprimer dans l'espace public virtualisé permet d'obtenir un sentiment d'existence plus grand. »⁴

⁴ LAVIGNE Benjamin, *Le Petit Surhomme des jeux vidéo et la gamification du monde. Éthique de la manipulation par l'interactivité ludique*, préface d'Olivier Lussac, préambule de Dominique Lavigne-Bichet, Les presses du réel, 2022, p. 201

Les avatars ne servent donc pas seulement à étendre notre individualité, notre « soi » mais permettent également l'interaction, le relationnel entre joueuse[s]. Nos avatars, nos doubles numériques créateur d'altérité nous permettent de faire société autrement. Projetées dans des espaces virtuels, nous sommes confrontées à de nouvelles règles et formes d'interaction différentes du réelles mais pas moins importantes. Les altérités numériques des avatars sont amenées à se mélanger. Toutes ces rencontres font émerger des guildes, des moments « in game » que l'on ressens au même titre que des instants vécus dans le monde physique (j'ai déjà eu des fous rires avec des amies, des discussions, des moments de vies intenses dans les mondes numériques au même titre que dans ma vie réelle). Les espaces virtuels vont jusqu'à devenir des lieux de vie où l'on se rencontre et se reconnaît entre joueuse[s]. Dans les jeux-vidéo, au delà de simplement déambuler dans des décors fictifs, deviennent des espaces sociaux, avec au centre l'avatar comme protagoniste de cette socialisation.

3/ Les avatars et leurs rôles sociaux : entre transgression, renversement et reproduction des normes

L'avatar qu'il soit façonné par les joueuses ou les développeuses possède toujours des codes sociaux. Que ce soit par le biais de son apparence, de ses postures, de ses fonctions « in game » ou même de la manière dont il est perçu par les autres. L'avatar renvoie obligatoirement à des rôles sociaux bien souvent stéréotypés ou parfois réinventés. Il peut reproduire les codes du héros mais peut aussi les renverser volontairement. Les jeux, offrent donc des espaces pour interroger les rôles traditionnels : guerrières, sorcières, marchandes, cheffes. L'avatar offre dans bien des cas une marge de liberté, mais, peut parfois au contraire renforcer des stéréotypes, Marie-Laure Ryan interroge cette construction progressive de l'avatar :

« When the player gets to know his avatar only gradually, how can he take meaningful actions for this character when he is still incompletely acquainted with him ? Which elements in the dialogue between the avatar and nonplaying characters have ludological functions (that is, provide clues on how to solve problems), and which ones serve the narrative function of fleshing out the characters and the fictional world ? »¹

Cette réflexion, souligne le flou entourant l'identité sociale de notre avatar au début du jeu. En tant que joueuses, que nous incarnions un avatar pré-écrit ou non, nous nous devons d'agir à travers une figure dont nous ne connaissons pas encore la teneur, la place sociale et les codes régissant ses interactions. Le rôle social de l'avatar n'est pas une donnée figée dans le marbre mais se trouve être un processus lent, en perpétuel changement, se définissant au travers notre gameplay. Nous

RYAN Marie-Laure, *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006 p. 201-202, Traduction (DeepL) : Lorsque le joueur ne découvre son avatar que progressivement, comment peut-il prendre des décisions significatives pour ce personnage alors qu'il ne le connaît pas encore parfaitement ? Quels éléments du dialogue entre l'avatar et les personnages non joueurs ont une fonction ludique (c'est-à-dire fournissent des indices pour résoudre des problèmes) et lesquels ont une fonction narrative visant à étoffer les personnages et l'univers fictif ?

reformulons perpétuellement notre manière de l'incarner, influencés par nos choix, nos dialogues et nos actions.

² Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, prod. Ashley Cheng et Craig Lafferty, 2011.

Preons pour exemple *The Elder Scrolls V: Skyrim*², [Fig. 22] (un jeu auquel j'ai moi-même joué, et ce plus de 300h...). Dès le début du jeu, nous joueu[se]s choisissons notre avatar, une apparence et une direction de jeu (guerriè[re], sorciè[re], voleu[se]...). Mais l'identité sociale de notre avatar elle, ne se décide pas en amont, elle se construit librement par nos interactions avec l'univers. En effet, on peut décider de devenir u[n]e héroïne ou u[n]e criminelle, rejoindre différentes guildes, etc. C'est donc à travers ces choix que le rôle social de notre avatar évolue. Dans mon cas, justement lors d'une partie sur *Skyrim* j'ai réalisé via mon avatar une suite d'interactions assez cocasses. Après avoir aidé des villageois[es] lors d'une quête secondaire, j'ai été tenté d'explorer, fouiller leurs maisons, et en constatant certains objets rares, je me suis permis de les voler. Cette décision, n'était clairement pas anticipée, elle s'est formée sur le moment par une envie subite. Je suis passé du héros du village au criminel ayant volé ces habitantes en un claquement de doigt. Ceci prouve ainsi que le rôle social de l'avatar n'est pas déterminé au départ, mais qu'il se confirme bel et bien au fil des situations vécues. Comme le souligne Benjamin Lavigne,

« Alors qu'il était en quête de puissance, le joueur s'accommoda du pouvoir sur son avatar. Grâce à cette marionnette, à laquelle il s'identifie, il aura de la puissance par procuration. »³

³ LAVIGNE Benjamin, *Le Petit Surhomme des jeux vidéo et la gamification du monde. Éthique de la manipulation par l'interactivité ludique*, préface d'Olivier Lussac, préambule de Dominique Lavigne-Bichet, Les presses du réel, 2022, p. 53

On comprend donc que l'avatar sert à expérimenter un certain empuissancement, on est libre de nos actions, de nos mouvements et par extension on est libre de choisir notre position sociale. Chaque joueu[se] peut envisager des positionnements complètement différents

du réel, qui peuvent être innaccessibles ou inenvisageables de prime abord. Ainsi, l'avatar nous permet d'étendre et satisfaire nos envies. Nous expérimentons à la fois un « moi » altéré, mais aussi un « statut social » altéré, tout cela permis par la liberté accordée via l'incarnation d'un avatar. Via celui-ci, chaque joueur·se explore un terrain nouveau où la morale se joue et rejoue sans conséquences directes.

Les jeux-vidéo, à travers nos avatars sont un moyen d'avoir des positions sociales multiples : héroïnes/criminelles, respectées/rejetées. Ces rôles suivent toujours des règles spécifiques au monde fictionnel (via des dialogues, des choix pré-conçus par les développeur·ses) mais restent modulables par les joueur·ses. Le jeu devient alors un véritable laboratoire social, où les rôles peuvent être manipulés, contournés ou détournés par chacun·e. L'avatar permet ainsi de redéfinir, ou d'exagérer les normes sociales que nous connaissons dans le monde réel, mais cette fois dans l'espace ludique du jeu-vidéo.

Les avatars, vont bien au delà de simples interfaces/outils de jeu. En effet, ceux-ci sont chargés de biais et de normes sociétales fortement ancrées allant bien au delà du social. L'apparence, les gestuelles de nos avatars dans les mondes virtuels sont malheureusement bien souvent l'incarnation de stéréotypes de genre. Les jeux-vidéo véhiculent depuis leurs débuts des modèles genrés virilistes, dans lesquels les figures masculines sont vues comme puissantes, dominantes face aux figures féminines souvent sexualisées, secondaires [Fig. 23]. Fondé sur une logique à dominante hétéronormée, les avatars ont façonné un imaginaire chez les joueurs venant renforcer les normes sociales dominantes. Anne-Marie Schleiner nous le confirme à propos de Lara Croft.

«an idealized, eternally young female automaton, a malleable, well-trained techno-puppet created by and for the male gaze»¹

¹ SCHLEINER Anne-Marie, « Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games », *Leonardo*, vol. 34, n° 3, 2001, p. 221-226, URL : <http://www.jstor.org/stable/1576939>. [consulté le 29/05/2025]. Traduction (DeepL) : « une automate féminine idéalisée, éternellement jeune, une marionnette technologique malléable et bien dressée, créée par et pour le regard masculin »

En effet, Lara Croft [Fig. 24] est un personnage féminin artificiellement idéalisé et sexualisé. Lara Croft est malheureusement bien plus qu'un avatar : elle est la représentation des désirs masculins, un corps recherchant à correspondre aux attentes du male gaze. Les proportions irréalistes, les angles de caméras, les animations, accentuent ces traits genrés. Tout est pensé pour construire un corps féminin existant en priorité pour être regardé que pour être joué. Lara Croft, personnage bien connu du grand public, a structuré la représentation féminine dans le jeu-vidéo comme un spectacle plutôt qu'une subjectivité.

Cette sexualisation ne se limite pas aux avatars emblématiques que l'on incarne mais est également valable pour les jeux nous permettant la création d'un avatar. Lors de

mon entretien avec Alizée LeMellionnec, elle m'a parlé du jeu *Ma Bimbo*², un triste exemple de ce modèle normatif. Jeune, en y jouant, elle incarnait un *avatar* féminin dont il fallait augmenter les seins, refaire le nez ou multiplier les chirurgies esthétiques pour avancer et espérer monter au classement pour devancer les « autres bimbos ». Elle m'a confirmé qu'à cette époque, malgré sa lucidité, que le jeu a sûrement eu des effets sur sa perception de la féminité :

« c'était super stéréotypé, c'était un peu misogyne aussi... t'as 12 ans et tu penses qu'être belle c'est faire de la chirurgie, avoir un mec médecin parce que comme ça il te rapporte de l'argent. [...] J'avais 14 ans, et c'était une femme avec des formes... j'étais en mode « je veux être ça », je veux devenir comme ça. » »³

³ Voir entretien de Alizée LeMellionnec, p. 095

Ce témoignage montre concrètement comment un *avatar* façonné sur des stéréotypes peut agir comme un modèle dangereux. L'*avatar*, ici n'est plus seulement un corps virtuel, mais devient un outil d'identification, transformant le rapport au corps tangible. Son *avatar* a redéfini sa féminité, sa désirabilité et comme Alizée l'a souligné, a alimenté des complexes et des envies comme remodeler son corps :

« j'avais pensé à me faire les seins tellement je les trouvais trop petits, et c'était avec ce jeu-là que j'ai pensé à ça. » »⁴

⁴ Ibid.

Cependant, si ces représentations stéréotypées restent très présentes et dominantes dans l'industrie du jeu-vidéo, on observe depuis quelques années l'émergence de modèles allant à leur rencontre. Ces changements bien que mineurs, fragiles et minoritaires demeurent bel et bien présents. Certains jeux commencent à offrir des outils de création d'*avatars* s'éloignant de la binarité, plus fluides et s'éloignant des représentations genrées traditionnelles.

*Cyberpunk 2077*⁵ [Fig. 25] auquel j'ai moi-même joué, en est un exemple notable. En effet, ce jeu permet une création, non pas sans limites, mais suffisamment riche pour permettre de s'affranchir des représentations traditionnelles. La voix, le corps, le visage, les attributs sexuels sont tant de données pouvant être choisies indépendamment [Fig. 26], permettant ainsi de ne plus reposer sur un genre prédéfini mais sur une mosaïque de choix (je n'ai pour ma part, jamais vu un jeu aussi complet dans le panel de création laissé aux joueur[s]). Cependant, cette représentation du genre et cette fluidité du corps reste imparfaite. Si *Cyberpunk 2077* permet une personnalisation très complète, c'est avant tout cosmétique. Comme le souligne Antoine Daer

« ce moteur de création de personnage semble révéler un parti-pris politique intéressant en marchant sur la corde raide entre détermination d'identités propres éventuellement non-binaires et tentation transhumaniste à une époque (fictive) où "l'augmentation" de soi fait partie du quotidien »⁶

⁶ DAER Antoine, « Personnaliser son sexe dans *Cyberpunk 2077*: Vers un jeu inclusif? (Oui mais bof.) », *Cosmo Orbùs*, 17 décembre 2020, URL : <https://cosmo-orbus.net/blog/sf/cyberpunk-2077-sexe-genre/> [consulté le 07/11/2025].

En d'autres termes, le jeu se situe entre une recherche de reconnaissance identitaire et une militarisation, contrôle de nos corps. Cette dualité, met en exergue cette ambiguïté entre numérique et corporalité. Les jeux-vidéo peuvent être à la fois espace de libération et d'empuissancement mais également des dispositifs de normalisation, voire de militarisation du corps.

Cette liberté donnée à la personnalisation de nos avatars (encore imparfaite évidemment) traduit néanmoins d'une volonté de rompre avec la conception binaire du genre et amène à plus de mixité et de reconnaissance. Ainsi, le corps virtuel peut devenir un réel terrain d'exploration et de représentation de soi, par delà la contrainte sociale extérieure.

- ⁷ VITA-MORE, Natasha, *Primo Posthuman*, installation artistique, 2000.

Benjamin Lavigne nous cite l'artiste designer Natasha Vita-More, avec notamment sa conception du *Primo Posthuman*⁷ [Fig. 27]. Elle imagine dans le futur l'existence d'un humain 2.0 capable de changer son apparence et ses attributs à n'importe quel instant. Natasha considère que l'humain, serait capable dans le futur, d'être entièrement libre et d'avoir un contrôle total sur son corps. Benjamin Lavigne nous dit :

«Elle imagine la possibilité de changer son apparence et ses attributs à la demande, comme dans les jeux vidéo, où l'on peut personnaliser son avatar à volonté.»⁸

- ⁸ LAVIGNE Benjamin, *Le Petit Surhomme des jeux vidéo et la gamification du monde. Éthique de la manipulation par l'interactivité ludique*, préface d'Olivier Lussac, préambule de Dominique Lavigne-Bichet, Les presses du réel, 2022, p. 198

Cette spéculation future sur le corps humain peut être comparée à celle de nos avatars actuels. Loin d'être figé, le corps numérique peut devenir un outil de transformation identitaire et d'empuissancement.

- ⁹ HARRIS Owen, *Striking Vipers* (épisode 1, saison 5), *Black Mirror*, 5 juin 2019.

L'épisode *Striking Vipers* (Épisode 1 - Saison 5) de la série *Black Mirror*⁹ [Fig. 28] explore aussi ces questionnements autour des représentations genrées. Dans cet épisode, deux amis se retrouvent dans un jeu de combat en réalité virtuelle où l'un incarne un homme et l'autre une femme. Au fur et à mesure, leur relation commence vraiment à prendre de l'ampleur et ils ressentent alors du désir l'un pour l'autre, questionnant par la même occasion leur identité et leur genre. Ceci met en avant cette capacité de l'avatar à réveiller en nous des envies et des désirs que l'on aurait probablement jamais soupçonnés auparavant. Leurs repères et conditionnements sont brouillés.

Les représentations genrées dans le jeu-vidéo sont bien ancrées et ce depuis le début, cependant on constate une certaine diminution et déconstruction avec le temps de cette hétéronormativité. D'un côté, il est encore fréquent de voir des jeux-vidéo représenter des avatars bourrés de stéréotypes renforçant la binarité de genre. Mais d'un autre côté, de

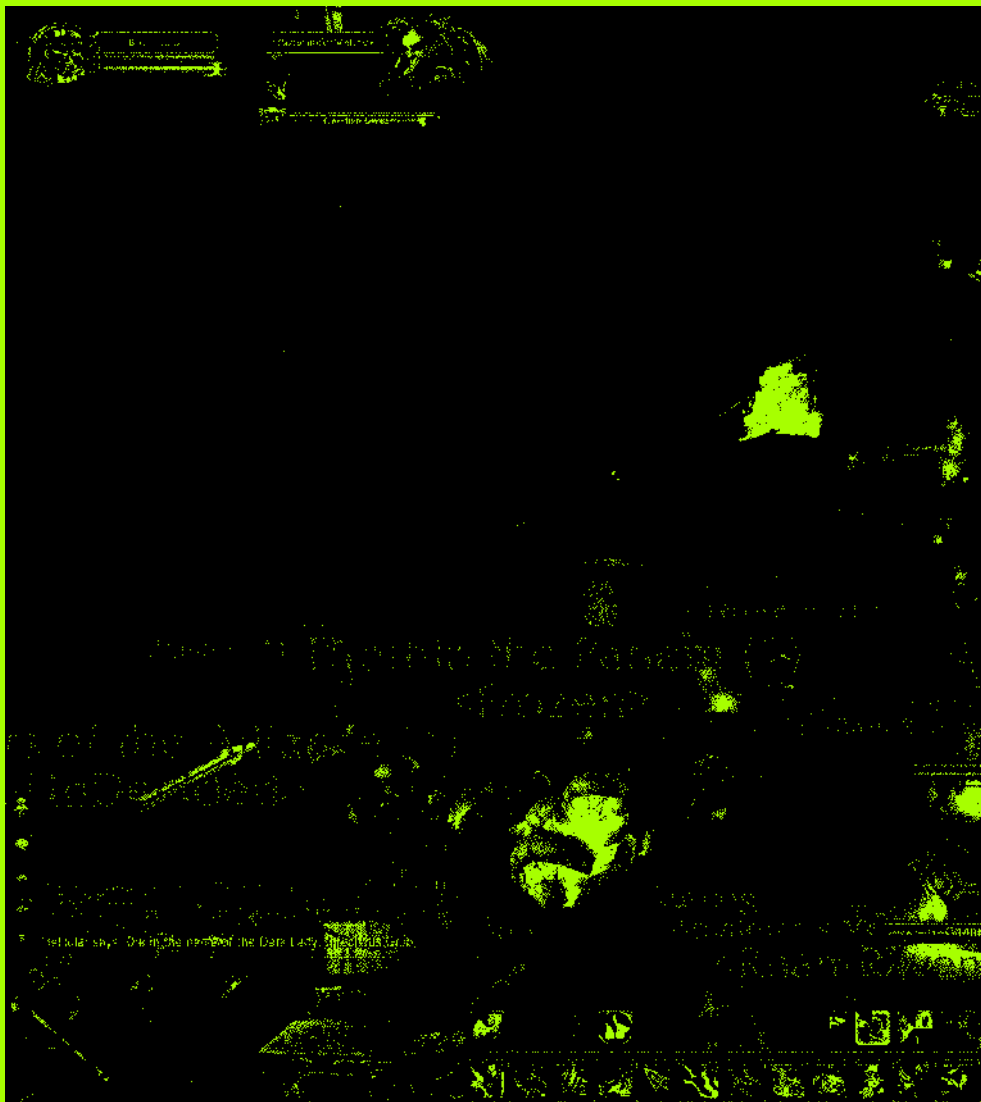
l'avatar interroge nos conditionnements tout en permettant une nouvelle expression de soi.



^ [Fig. 12] Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games (éd.), 2013. Capture d'écran de Trevor réalisée par Alastor_M00dy, 2023, disponible sur Reddit, URL: https://www.reddit.com/r/GTAV/comments/1blv3we/name_your_favourite_trevor_quotes/?tl=fr, [consulté le 11/11/2025].

▼ [Fig. 13] Cao Fei, *The New Angel*, 2022. Safety Curtain, museum in progress, Vienna State Opera, 2022/2023. Large-scale picture.



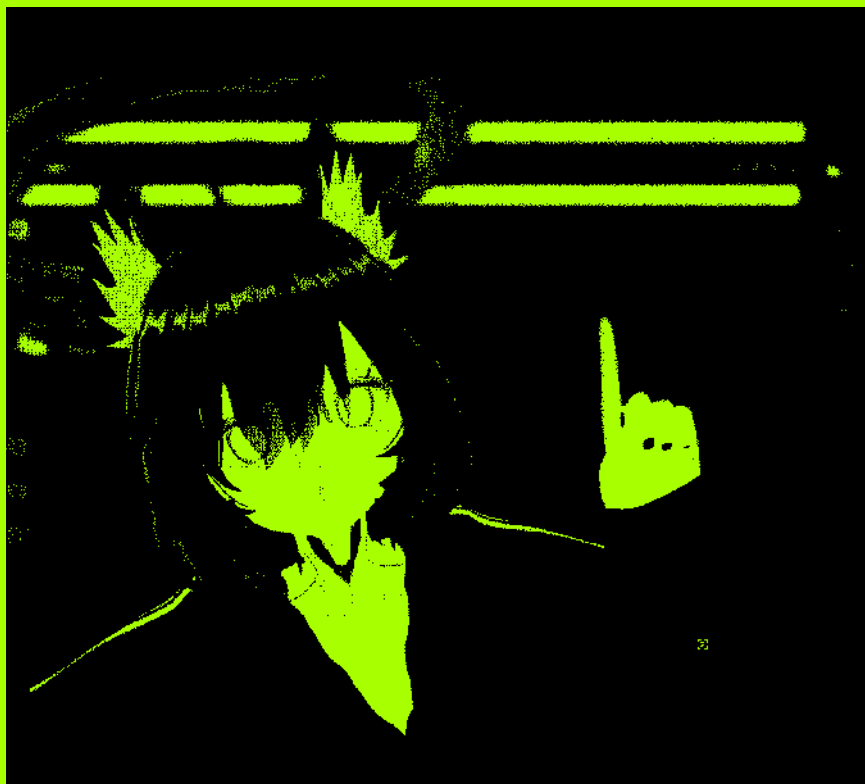


^ [Fig. 14] Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*. Capture d'écran réalisée par Steven Strom, disponible sur ars technica, URL: <https://arstechnica.com/gaming/2016/09/revisiting-the-world-of-warcraft-nine-years-after-i-left/>, 5 septembre 2016, [consulté le 11/11/2025].

✓ [Fig. 16] VRChat Inc., *VRChat*, 2017.
Capture d'écran issue du jeu.

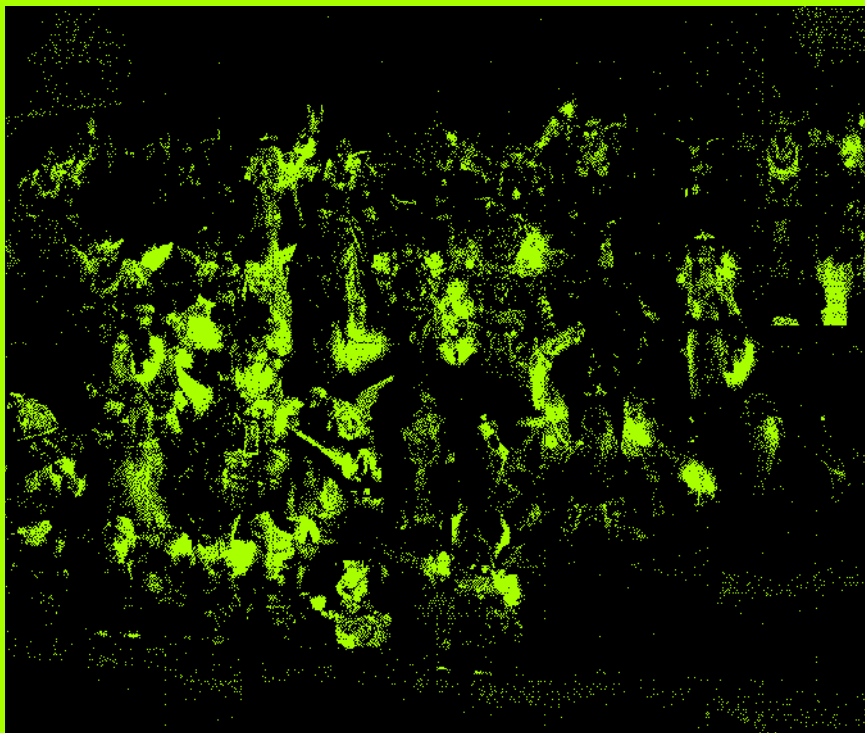


▼ [Fig. 16] VRChat Inc., *VRChat*, 2017. Capture d'écran de la vidéo YouTube «[VRCHAT] Comment créer son propre avatar (2025)», Korennt1, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=f32jMAVc-es&t=245s>, 2025, [consulté le 11/11/2025].



▼ [Fig. 17] Photographie de Jeff Gattis (HTC), portant le casque HTC RE Vive, réalisée par Maurizio Pesce, disponible sur Wikipédia, URL: <https://arstechnica.com/gaming/2016/09/revisiting-the-world-of-warcraft-nine-years-after-i-left/>, 3 mars 2015, [consulté le 11/11/2025].





^ [Fig. 18] Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*. Photographie de la guilde Lagarde réalisée par Pia-Victoria Jacq mart, disponible sur Slate, URL: <https://www.slate.fr/story/98479/histoire-orale-world-of-warcraft>, 3 mars 2015, [consulté le 11/11/2025].

^ [Fig. 19] POGGI Caroline et VINEL Jonathan, *Eat the Night*, 2024. Affiche du film.

✓ [Fig. 20] POGGI Caroline et VINEL Jonathan, *Eat the Night*, 2024. Capture d'écran issue du film.



▼ [Fig. 21] POGGI Caroline et VINEL Jonathan, *Eat the Night*, 2024. Captures d'écran comparatives des avatars et des personnages Apolline et Night.



▼ [Fig. 22] Bethesda Game Studios,
The Elder Scrolls V : Skyrim, prod.
Ashley Cheng et Craig Lafferty, 2011.
Capture d'écran issue du jeu.







^ [Fig. 23] Koel Tecmo, *Dead or Alive 6*, sortie initiale 2019. Capture d'écran par SuzuKube, disponible sur otakugame, URL: <https://otakugame.fr/test-dead-or-alive-6-le-retour-dun-des-pilliers-du-jeu-de-baston/>, 12 mars 2019, [consulté le 11/11/2025].



^ [Fig. 24] Core Design, *Tomb Raider*, Eidos Interactive (éd.), 1996. Capture d'écran par Geoffrey Crété, disponible sur écran large, URL: <https://www.ecranlarge.com/jeux-video/dossier/968634-tomb-raider-pourquoi-la-mythique-lara-croft-est-et-restera-incroyable>, 24 novembre 2016, [consulté le 11/11/2025].

▼ [Fig. 26] CD Projekt RED, *Cyberpunk*
2077, 10 décembre 2020. Jaquette du jeu.





^ [Fig. 26] CD Projekt RED, *Cyberpunk 2077*, 2020. Capture d'écran du menu de création de l'avatar, Antoine Daer, disponible sur Cosmo Orbus, URL: <https://cosmo-orbus.net/blog/sf/cyberpunk-2077-sexe-genre/>, 17 décembre 2020, [consulté le 11/11/2025].

REPLY DELAY

01

CEMALS

VARING

GENS DIF

UNAVAILABLE

FOOD WASH STYLE

04

MUSIC HAIR SALON

ABT BACK

F NEXT

Q PLATE

E

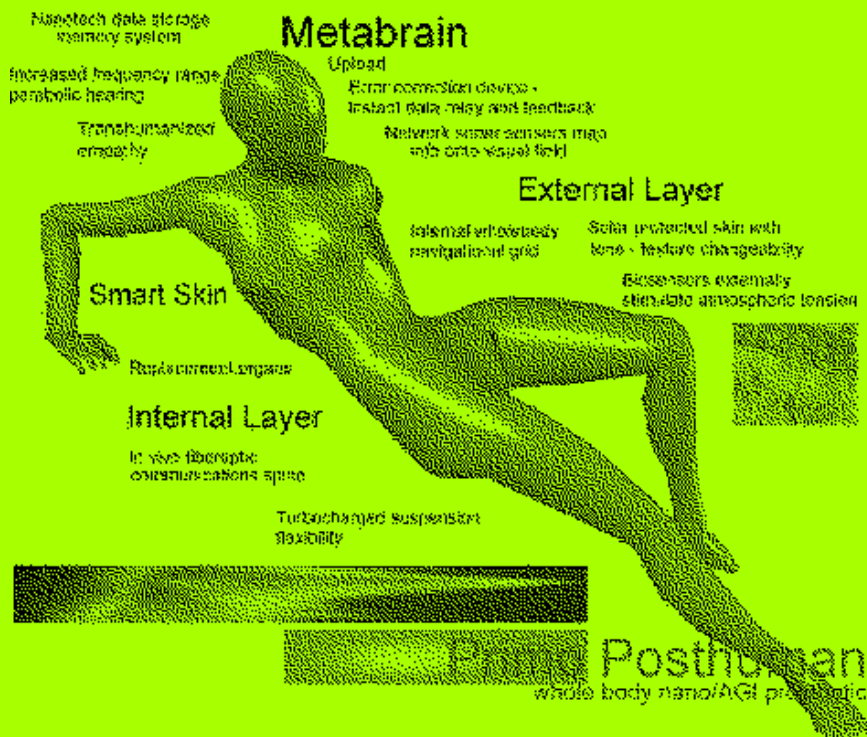
B

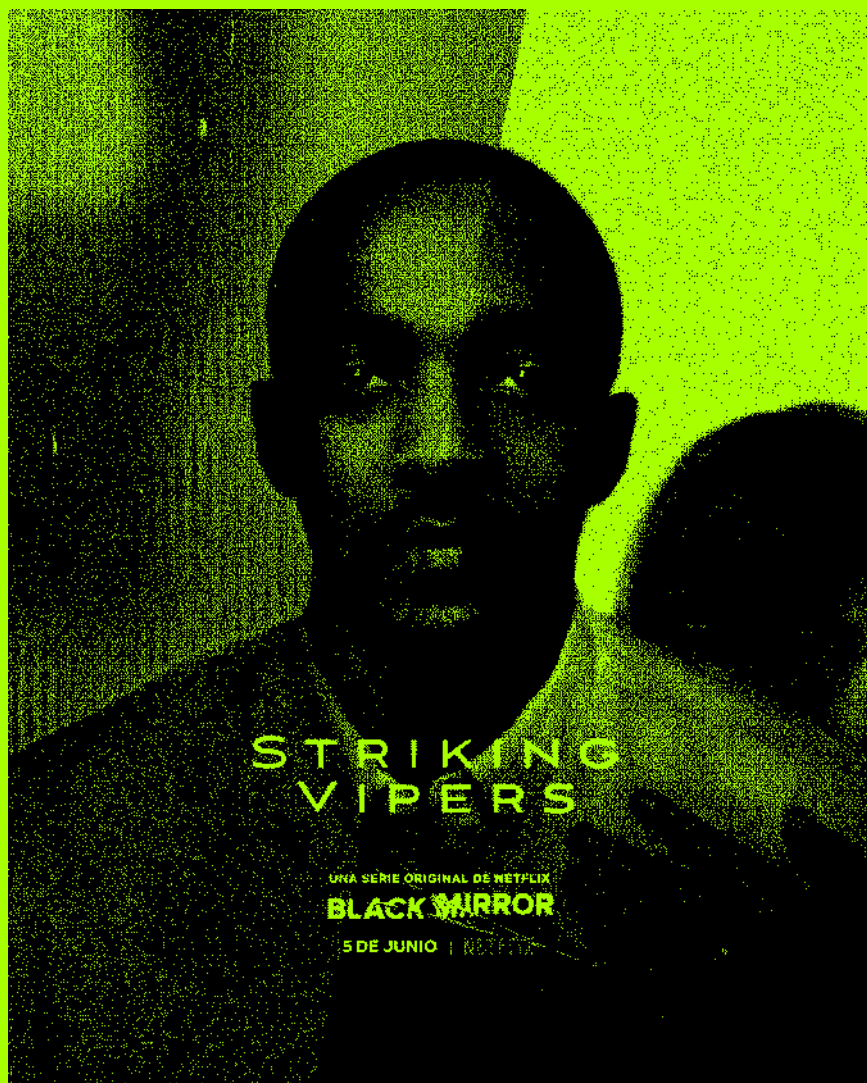
SELECT

H

CONFIRM

▼ [Fig.27] VITA-MORE Natasha, *Primo Posthuman* (2005). Image reproduite avec permission de Natasha Vita-More; © Natasha Vita-More, 2016. (Non couverte par la licence CC-BY 4.0.)





^ [Fig.28] HARRIS Owen, *Black Mirror*, épisode « Striking Vipers » (S05E01), 5 juin 2019. Capture d'image de l'épisode.



L'impact de l'avatar numérique sur le monde physique

Ces avatars que nous incarnons ou que nous créons, ne seraient pas présents sans l'interface et la latitude d'action permises par les développeu[s]es. Ce sont elleux qui structurent la manière dont nous prenons place dans des environnements numériques. Ce sont également elleux qui définissent les possibilités créatives de nos avatars (contraints par des obligations techniques ou par des choix arbitraires). Responsables du game design, en tant qu'architectes de ces espaces digitaux, [e]s le sont également des altérités futures et des comportements sociaux des joueu[s]es.

Chaque jeu permettant de créer notre avatar, malgré une volonté de proposer un vaste choix de personnalisation, reste inexorablement contraint. Ces limites sont liées à des choix techniques, économiques voire idéologiques, prises par les développeu[s]es. Il devient alors difficile pour les joueu[s]es d'incarner des avatars leur correspondant pleinement.

Cependant, quelques jeux donnent cette sensation de liberté quasi totale malgré l'impossibilité de se recréer fidèlement. C'est le cas du jeu *Spore*¹ [Fig. 29] (pour une fois jeu auquel je n'ai pas joué) qui nous invite à créer des créatures sorties tout droit de notre imaginaire. Avec un choix très important de customisation, reposant sur la possibilité d'assembler librement les membres, les textures, etc. Les joueu[s]es dans *Spore*, sont alors amenées à façonner un avatar des plus créatifs. Cette liberté, bien qu'un minimum cadrée (inscrite dans un univers bien précis), permet néanmoins aux joueu[s]es de s'affranchir des normes habituelles et d'expérimenter des altérités nouvelles, plus proches de leur sensibilité et de leur force créative réelle.

Donner la possibilité à n'importe quelle joueu[s]euse d'incarner un avatar n'en reste pas

¹ Maxis, *Spore*, dir. Will Wright, Electronic Arts (éd.), septembre 2008.

moins sans risques, en effet de nombreux développeur·ses de jeux-vidéo plus ou moins explicitement leur responsabilité par rapport à celle du joueur, comme Matt Gilgenbach lorsqu'il déclare :

«All human beings are morally responsible for their actions. As creators of popular entertainment, our actions in developing a game can have an affect on millions of people. We have a responsibility to ensure our games have a positive impact on the people who play them.»²

² GILGENBACH Matt (développeur) et HONG Quang (blogueur), « Question of the Week Responses: Moral Responsibilities of Game Creators », 28 février 2005, URL : <https://www.gamedeveloper.com/business/question-of-the-week-responses-moral-responsibilities-of-game-creators>. Traduction (DeepL) : « Tous les êtres humains sont moralement responsables de leurs actes. En tant que créateurs de divertissements populaires, nos actions dans le développement d'un jeu peuvent avoir un impact sur des millions de personnes. Nous avons la responsabilité de veiller à ce que nos jeux aient un impact positif sur ceux qui y jouent. »

En effet, un jeu-vidéo, par son histoire mais aussi par ses avatars doit être réfléchi. Les développeur·ses sont responsables de certains comportements que suivront les joueur·ses. Limiter les possibilités de création des avatars, façonner des avatars continuant à perpétuer des normes sexistes sont de la responsabilité des développeur·ses. Les comportements négatifs, violents ou immoraux des joueur·ses ne sont que les résultantes des choix réalisées en amont. À ce sujet, Genvo exprime que :

«Les productions vidéoludiques ont favorisé la surreprésentation de valeurs liées à ce qu'ils nomment la « masculinité militarisée » : des thématiques liées au conflit, à la guerre, à la conquête, imposant certains types d'émotions qui ne nécessitent que peu d'adaptation dans un cadre de circulation transnationale, comme la colère, la peur ou la violence.»³

³ GENVO Sébastien, « Penser le jeu vidéo comme forme d'expression », dans Sébastien Genvo et Thibault Philippette (éd.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2023, p. 151-152, DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pulg.26239>.

En effet, les jeux-vidéo ont historiquement contribué à reproduire des imaginaires virilistes, mais ont également permis leur remise en cause. Certain·es créateur·ses s'efforcent aujourd'hui de diversifier les récits et de sortir de ces représentations. C'est ce que confirme Gaétan Chantemesse :

«Je pense qu'il y a les deux [...] si tu te considères comme étant pas forcément à ta place

dans la société par rapport à ce que tu es, tu auras tendance à l'être peut-être dans un jeu à travers un avatar donc là tu défies un peu la société et peut-être l'inverse marche aussi, tu te sens bien dans la société donc tu n'as pas tendance à casser les codes.»⁴

⁴ Voir entretien de Gaétan Chantemesse, p. 106

Ces propos nous permettent de comprendre que les jeux-vidéo ne se limitent pas seulement à refléter la société, mais servent également à la redéfinir. Il est, à mon sens primordial de mettre en tension les productions vidéoludiques. Les développeuses se trouvent dans une position ambivalente, iles sont à la fois dépendantes des attentes de leur public et porteuses d'une responsabilité éthique. Les choix qu'iles vont réaliser, que ce soit concernant les mécaniques de jeu, l'eshétique, les systèmes de récompenses, ne sont pas sans conséquences. Ces décisions, façonnant les altérités que nous sommes invitées à incarner.

Sans aller jusqu'à imposer une moralité, leur responsabilité pourrait être de créer des environnements encourageant la réflexion et la remise en question des comportements. Offrir des espaces libres dans lesquels presque tout est possible, comme dans *GTA V*, n'est pas sans danger, mais les développeuses ne se doivent pas non plus de les limiter, seulement d'être conscientes de leur dangerosité, de leur portée sociale et symbolique.

En effet, les comportements toxiques, sexistes, violents et racistes des joueuses sur *GTA* existent parce que le design global de l'environnement et de l'interaction numérique les rendent possibles, voire les suscitent. Cela peut même être comparé au réseau social X⁵, qui promeut une liberté de parole sans limites et sans modération, suscitant ainsi voire encourageant les propos racistes, sexistes etc. Cependant comme dit plus haut, conscientiser les éventuelles problématiques dûes aux environnements numériques ne doit pas à mon sens les limiter. Les développeuses ont certes une

⁵ X (anciennement Twitter), dir. Elon Musk, X Holdings Corp. (éd.), octobre 2022.

part de responsabilité, mais les joueurs également, dans la manière dont ils investissent ces espaces numériques. La responsabilité des environnements numériques est donc partagée, se jouant à la fois dans leur conception et dans leur usage.

2/ Les dérives et dangers : les identités collectives camouflées derrière les avatars

Les espaces numériques, bien que pouvant être des lieux encourageant la coopération, abritent aussi de nombreuses dérives. Sous couvert d'anonymat et cachées derrière un avatar, certains joueurs adoptent alors des comportements haineux (homophobie, racisme, incitation au suicide). Tout ceci relève d'une forme de toxicité systémique et selon une étude de l'Anti-Defamation League réalisée en 2019 et relayée par le Ministère de la Transformation et de la Fonction Publiques :

« 74 % des adultes qui jouent à des jeux multijoueurs en ligne auraient été victimes d'une forme de harcèlement, allant d'insultes sur la base de leur identité, de leur origine ethnique, de leur sexe et de leur orientation sexuelle, au harcèlement criminel, au harcèlement sexuel et aux menaces physiques »¹

Ministère de la Transformation et de la Fonction publiques, *Synthèse du rapport DILCRAH*, octobre 2022, URL : <https://medecingeek.com/wp-content/uploads/2025/03/Synthese-du-rapport-DILCRAH.pdf>

1

En tant justement que joueur (chevronné) du jeu compétitif Valorant² [Fig. 30], nécessitant une communication avec son équipe, j'ai moi-même été témoin, quasi quotidiennement d'insultes, de moqueries, venant confirmer pour moi ces statistiques. Jouant également aussi très souvent avec un ami qui lui reçoit perpétuellement des insultes homophobes.

Ces comportements, s'inscrivent dans une culture toxique largement répandue. Un rapport du Center for Countering Digital Hate (CCDH), démontre qu'un joueur de VRChat, jeu dont on a parlé auparavant est exposé à un comportement abusif/haineux en moyenne toutes les sept minutes.

« CCDH researchers found that users, including minors, are exposed to abusive behavior every seven minutes. »³

ProtectChildren.ca, « Analyse de VRChat : les enfants exposés à des comportements abusifs toutes les sept minutes », 2022, URL : <https://protectchildren.ca/fr/zone-medias/communiques/2022/meta-vers#:~:text=Dans>

3

Ces tristes chiffres, démontrent d'une réelle facilité voire une incitation à des comportements anti-sociaux ou discriminants que se permettent certaines joueuses via l'anonymat rendu possible par l'usage d'un avatar. VRChat, dont on a vanté ses mérites précédemment pour sa richesse communautaire, a le revers de la médaille, c'est également le théâtre de violences, de propos sexistes, de fétichisation allant même jusqu'à la pédocriminalité. Malgré tout les aspects positifs que nous pouvons accorder à ce jeu il devient aussi le terrain propice à une déchéance morale [Fig. 31].

« This invisibility gives people the courage to go places and do things that they otherwise wouldn't. »⁴

⁴ SULER John, « The Online Disinhibition Effect », 2004, URL : https://johnsuler.com/article_pdfs/online_dis_effect.pdf. Traduction (DeepL) : « Cette invisibilité donne aux gens le courage d'aller dans des endroits et de faire des choses qu'ils n'oseraient pas faire autrement. »

Comme le souligne John Suler, le sentiment d'invisibilité qu'ont les joueuses dans les environnements en ligne donne à chacune le sentiment de pouvoir faire tout et n'importe quoi, des choses que probablement elles n'auraient jamais faites dans leur vie réelle. Cette invisibilité, confère je dirais un sentiment d'invincibilité amenant certaines à commettre des actes ou tenir des propos violents. Théo Bonnaudeau dit à ce sujet que l'avatar est :

« autant une façon d'explorer son identité qu'un bouclier social [...] ça peut permettre de grosses dérives [...] puisque nous on se sent protégé, on se dit peut-être que les personnes en face sont protégées par leur avatar. Mais le problème c'est que, non, beaucoup de personnes justement explorent leur identité par l'avatar et ils prennent des choses de front aussi. »⁵

⁵ Voir entretien de Théo Bonnaudeau, p. 101

En exposant cela, Théo souligne que même si les joueuses peuvent se sentir protégées par leur identité numérique, elles n'en restent pas moins exposées à de potentielles agresseuses. Il avoue lui-même via un certain personnage avoir adopté des comportements toxiques :

« quand je jouais Edgar, frère, j'étais ultra toxique. »⁶

On comprend ainsi par sa confession que l'avatar peut ainsi être un défouloir, un espace permettant à certains d'avoir des comportements qu'ils n'auraient probablement pas eu dans leur vie quotidienne. Il ne s'agit pas seulement d'une mise en tension de notre moralité, mais bien d'un glissement normatif. Les joueurs pensent exister dans deux mondes différents. Celui du jeu, qu'ils perçoivent comme détaché du réel, et celui de la vie sociale hors de l'écran qui lui est régi par d'autres règles. Pourtant, comme le rappelle Stéphane Vial :

« Il n'y a absolument rien, dans le concept philosophique de virtuel, qui puisse autoriser de le confondre, comme on aime tant le faire, avec l'irréel. Quand un enfant joue à cache-cache dans le jardin, sa présence ne devient pas irréaliste : il se trouve réellement dans le jardin mais à l'état virtuel, c'est-à-dire non-manifesté. »⁷

⁷ VIAL Stéphane, « Contre le virtuel : une déconstruction », MEI. Médiation et information, n° 37, « Les territoires du virtuel », 2013, p. 179, URL : https://svial.uqam.ca/wp-content/uploads/2021/02/2014_vial_mei.pdf

En bref, l'avatar bien que virtuel, n'en demeure donc pas moins réel, avec de véritables conséquences sur notre personne et construction hors écran. Nos doubles numériques déplacent et reconfigurent la manifestation de « soi », sans sortir du réel.

En d'autres termes, nous faisons littéralement corps avec l'avatar, et par extension, ce qui se déroule dans les environnements numériques ne sont pas sans conséquences dans le monde physique. Les comportements, les relations, chaque rapport à l'autre naissant dans le jeu ont des répercussions sur notre être réel. En bref, il n'existe pas de frontières distinctes entre réel et virtuel, il s'agit d'une continuité de nos expériences vécues, médiée par l'avatar.

Cette toxicité, valable individuellement s'inscrit également dans des dynamiques collectives. En effet, certains groupes, certaines guildes se créent et des comportements

⁸ Kombo, *Les RAVAGÉS de World of Warcraft*, YouTube, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=H-HiPOOTqZ5A&t=1064s> [consulté le 07/03/2025].

violents s'alimentent alors mutuellement. C'est le cas d'une guilde de World of Warcraft tristement connue, citée dans la vidéo du YouTuber Kombo⁸ nommée Abhorrent Taboo (Le Tabou Odieux). Au sein de cette guilde les joueurs s'adonnent à du jeu de rôle érotique, cependant le jeu-vidéo étant accessible aux mineurs, cela pose de nombreux problèmes éthiques et interroge sur une potentielle pédo-criminalité camouflée. Le jeu de rôle érotique n'étant « qu'un jeu de rôle », de nombreuses personnes ont pu s'adonner à de véritables déviances sous couvert du jeu.

L'avatar donc, ne permet pas seulement d'agir violemment de manière anonyme mais laisse également l'opportunité à des joueurs de se réunir. Il est alors possible de voir naître de micro-communautés toxiques, déviantes, dangereuses, qui s'auto-alimentent. La distanciation apportée par l'incarnation numérique nous amène alors à questionner l'usage de l'avatar, celui-ci pouvant en d'autres termes devenir une arme dangereuse dans le cas d'une utilisation par des personnes malintentionnées

3/ Témoignages de joueuf[s]es : quand l'avatar impact le réel

Pour cette dernière partie, j'ai choisi de donner à lire cinq entretiens réalisés auprès de joueuf[s]es très différentes les unes des autres. Étant donné leurs longueurs, j'ai choisi de mettre en gras les passages les plus utiles à mon propos (les questions sont mises en forme comme des citations). Cela permet de guider la lecture vers les points essentiels mais libre à vous de consulter l'entièreté de ces retranscriptions.

À la suite de ces entretiens, j'ai pris conscience de la portée des avatars et notamment de leur impact sur chaque joueuf[s]e. En effet, chaque joueuf[s]e possède un rapport différent aux jeux-vidéo mais ont toutes de nombreuses choses à dire sur le sujet et n'en sont pas insensibles. Pour la plupart des personnes interrogées les avatars ont eu un rôle majeur dans la construction de leur identité. Chaque question et point soulevé démontre bien à quel point il est primordial d'avoir une conscience des corps numériques et de leurs soubassements psycho-sociaux. Toutes s'accordent sur le fait que l'avatar soulève à la fois des enjeux positifs, comme la compréhension de soi, la libération du corps, mais en contre partie peut également être terrain de discrimination, de dissociation avec son identité réelle. Toutes les recherches que j'ai pu réaliser et les conclusions que j'en ai tirées ont été pour la plupart confirmées par les joueuf[s]es interrogées. Également, j'ai beaucoup apprécié collecter à la fin les mots et phrases de chacune qui permettent de dresser en quelque sorte un portrait robot de l'avatar : un avatar est un outil permettant ***l'évasion***, par sa ***plasticité*** il devient ***motivant*** de l'incarner, il nous fait ressentir une certaine ***liberté*** quand on y prends corps pleinement et procure une sensation de ***paix intérieure***.

Alors, pour commencer, peux-tu me raconter brièvement ta relation aux jeux-vidéo ?

_Ok! Bon, ma relation actuelle elle est très faible. Je joue quasiment jamais, même très rarement. Mais j'ai eu une période très jeu. Sur PC, genre les vieux jeux que tu as sur le web.

_Ouais, les jeux Flash ?

_Ouais c'est ça. J'adorais de fou. Et je jouais à des jeux surtout où tu habilles des meufs. Genre ça s'appelait ma bimbo [Fig. 32] et j'adorais ce jeu. Et du coup c'est en lien quand même avec l'avatar, puisque tu avais une meuf que tu devais habiller, tu avais des missions pour avoir plus d'argent, pour faire de la chirurgie esthétique, tu devais draguer des mecs, c'était pas super éthique comme jeu... Mais moi j'adorais, voilà. Et après j'ai quand même pas mal joué à la DS aussi. Après il y a eu la Wii. Just Dance, tout ce genre de choses, Wii Sport. Et, après j'ai eu quoi? J'ai eu la Switch. J'aimais bien Animal Crossing. J'aimais bien aussi les jeux d'horreur, mais j'avais pas trop la possibilité d'y jouer parce que c'était sur des grosses consoles. Voilà, moi j'avais pas ça. Et j'avais joué quand même sur la Wii à Resident Evil, et c'était bien!

Donc si tu devais répondre spontanément, quel est le jeu avec un avatar que tu as créé ou incarné, un avatar déjà préexistant, qui t'as particulièrement marqué ?

_Je réfléchis. Bah en vrai c'était ma bimbo.

_Ok. Oui, bah cohérent.

_Ouais. Je ne sais plus comment je l'avais appelé. Je l'avais créé de fou. Tu t'achètes des fringues, tu devais avoir un style, il y avait des podiums, tu devais lui faire des gros seins, tu devais lui refaire son nez [Fig. 33]. Enfin, c'est hyper problématique maintenant, mais voilà. Du coup, je dirais elle... Et je sais plus comment elle s'appelait? Mais bon, bref.

Dans la création d'un avatar, que choisis-tu en premier en termes de caractéristiques et pourquoi ?

_Ben, forcément, j'aime bien que ça me ressemble un peu. Genre je vais pas créer un idéal ou quoi, j'aime bien quand même qu'il y est une certaine ressemblance, mais en augmentée un peu. Je reprends l'exemple de ma bimbo, c'était moi, mais en mieux un peu. Tu vois ?

Donc, du coup dirais-tu que tes avatars te ressemblent ? Oui ?

_Oui, du coup ça répond à ça!

Ok. Tes tu déjà attaché un avatar au point de chan-

ger ton expérience de jeu ? Donc je sais pas le fait que tu incarnes un avatar, ça change complètement ta manière de jouer.

_C'est dur... Non, je dirais non quand même, enfin ça reste un jeu. Je ne sais pas comment expliquer, mais après je cite ma bimbo encore une fois, je prends cet exemple parce que c'est celui qui m'a le plus marqué. J'étais à fond, j'ai l'impression que je vivais un peu à travers elle. Je me connectais tous les jours comme si c'était mon travail. En plus, tu as des chats (espace textuel) où tu peux parler à d'autres bimbos. Donc j'avais des copines bimbo.

Ah bah du coup, justement, as-tu déjà noué des relations à travers l'avatar d'une personne sans savoir qui elle était ?

_Bah ouais du coup. Il y avait même des classements de bimbo. Et du coup, il y avait la top 1, et j'étais complètement à fond, je me suis dis que j'aimerais trop être elle, alors que c'était que du podium, c'est de la m**de. Et puis bref, j'avais ajouté d'autres bimbo, un peu bien classées, puis on avait discuté, j'étais trop contente comme si je parlais à des stars, alors que que nenni.

_Alors que pas du tout, ouais.

_C'était des filles comme moi, des gamines de 12 ans.

Du coup, as-tu déjà adopté des comportements différents en fonction de ton avatar, que tu incarnais, ou que tu avais créé ?

_Genre dans la vie en général ?

_Non, des comportements différents, mais en jeu. Genre des comportements différents de ce que tu peux faire dans le réel, tu les as faits dans le jeu, par rapport à ton avatar.

_Ben ouais, peut-être en soi oui. Genre, j'étais tellement à fond dans le jeu que j'avais l'impression d'être elle. Et donc en fait, je disais pas ma bimbo, je disais moi. Je disais je vais aller m'acheter des fringues, alors que c'était à travers le jeu, donc c'était pas vraiment réel, ou je vais aller me refaire les seins, ou des trucs comme ça. Quand je jouais, j'avais l'impression de rentrer dans un autre monde, rentrer dans ma double vie, ma bimbo quoi.

Et donc, selon toi, qu'est-ce que l'avatar permet de faire, contrairement à ta vie réelle ?

_Ben, là du coup dans ce cas de figure, elle me permettait peut-être d'avoir confiance en moi, ou genre d'être belle, de me sentir vraiment belle... Puis en plus j'étais une enfant, j'avais quoi? J'avais 14 ans, 12 ans, je ne sais plus. Donc en plus, c'était

une femme avec des formes, alors que moi à cet âge là je n'avais rien. Du coup, j'étais en mode un peu, je veux être ça, tu vois, je veux devenir comme ça, je veux être aussi bonne quoi.

Et du coup, tu as déjà utilisé l'avatar pour, alors pas forcément explorer ton genre, ton identité, ou ton apparence, du coup ?

Ben ouais, plutôt l'apparence, la féminité. Bon après tu vois maintenant, c'est ça qui était super problématique aussi, parce que c'était un jeu où il y avait de la chirurgie, etc.

C'était bourré de stéréotypes

Ouais, c'était super stéréotypé, c'était un peu misogynne aussi tu vois. T'as 12 ans et tu penses qu'être belle c'est faire de la chirurgie, avoir un mec médecin parce que comme ça il te rapporte de l'argent, enfin c'est pas fou du tout. Bon après, ça va, j'avais du recul quand même sur la situation. Mais je me dis peut-être qu'il y a des meufs, où ça a été plus compliqué.

Ouais, et du coup as-tu déjà ressenti une tension entre ton avatar et toi-même ? Genre, je sais pas, des moments où tu te reconnaissais plus par rapport à ton avatar, ou tu sentais que voilà, tu...

Bah oui, arrivée à un âge... puis en plus ça prenait du temps ce jeu, parce qu'au début, t'es pas belle. Et tu dois avoir de l'argent pour monter en step. Et en fait, il faut faire des jeux, il y avait quand même des jeux à la c*, il y avait du sudoku, etc. Et puis plus tu gagnais des jeux comme ça, plus t'avais des points, et les points après permettaient d'avoir de l'argent. Et puis t'avais un salaire, et enfin ça prenait des années, j'ai pris des années pour la faire Glow Up.

Putn**

Et t'as... attends c'était quoi la question déjà ?

Une tension entre ton avatar et toi ?

Ouais, bah juste, je sais pas trop si ça s'apparente comme une tension, mais je dirais juste que bah ça m'a soulat quoi parce que je grandissais, et je me suis dit forcément qu'en plus c'était un jeu de gamine, donc y avait ça aussi. Et, oh, je sais pas comment répondre à cette question.

Oui, et tu te ressentais plus dedans, enfin tu te reconnaissais plus ?

Ouais voilà, du coup j'ai arrêté toute seule. J'ai juste arrêté, d'un coup.

Alors, après, peut-être t'jouais pas beaucoup en ligne, mais as-tu observé des comportements ou

des jugements en lignes liés à des avatars ?

Oui, avec ce jeu là je m'étais faite embrouillée une fois, bon après c'était pas bien ce que j'avais fais. En gros, y avait une meuf que je suivais de Ma Bimbo là qui était super stylée, elle avait un style, tout le temps des beaux looks et tout. Et donc bah je l'ai un peu copié, j'ai acheté les mêmes fringues, et bon je faisais ça un peu différemment mais c'est vrai que je l'avais un peu plagié sa bimbo. Et donc elle était venue m'embrouiller plusieurs fois par message en mode « Ouais, arrête de t'habiller comme moi, arrête de copier mon style ». Et j'avais trop mal pris, j'avais eu peur. En plus, je me suis dis qui sais elle va me retrouver et tout, alors que rien du tout, que nenni. Euh voilà, je dirais ça, ça marche un peu ?

Oui, oui ça marche. Bah là c'est plus parce que c'est toi qui a initié le comportement, mais sinon ça marche en soi. Penses-tu que les avatars reproduisent certaines normes sociales ou au contraire permettent de les renverser ? On en a parlé un peu avant, mais, du coup ça reproduisait un peu les normes.

Ouais, c'est vrai que j'en ai parlé un peu. Il y a pas très longtemps, j'avais voulu m'en connecter, mais je ne sais plus du tout le blaze. Mais ouais je trouve ça hyper problématique, surtout quand t'es jeune, parce que forcément, t'apprends en fait ce que c'est la féminité. Puis t'es jeune, t'as 12 ans, donc en fait au final c'est normal que tu ne sois pas encore développé, que ton corps soit pas développé. Et il y avait ce truc là, tu te compares, je ne trouvais pas ça très éthique comme jeu. Il fallait vraiment prendre les choses vraiment avec du recul, et je suis sûr qu'il y a des meufs qui ont dû vraiment, je ne sais pas, peut-être pas mal vivre le truc mais être tellement à fond que bah se trouver des complexes. Voilà

Penses-tu que certaines expériences vécues à travers des avatars ont eu un impact sur ta vie personnelle, ta manière de te percevoir ?

Si ça a eu un impact sur moi ?

Ouais, sur ta vie personnelle, ta manière de te percevoir.

Peut-être ? Peut-être oui, après je sais pas trop non je pense pas que ça vienne de ça particulièrement, mais la confiance en soi tout ça, être belle, peut-être que ça m'a poussé à vraiment vouloir absolument bien m'habiller. Même un moment j'avais pensé à me faire les seins tellement je les trouvais trop petits, et c'était avec ce jeu là où j'ai pensé à des trucs comme ça, donc ouais peut-être j'pense.

Ok ouais, forcément, d'ailleurs, aucun jeu n'est

neutre, du coup forcément ça amène à avoir des impacts. As-tu déjà ressenti du coup un retour du virtuel dans le réel, comme si ton avatar ou le jeu continuait à te suivre après avoir quitté l'écran ?

_Heu, genre comme si j'y pensais en dehors ?

_Ouais, tu pensais en dehors à ton avatar, t'avais envie de faire comme ton avatar ou des trucs du genre quoi.

_Ouais, peut-être. Bah ouais je pensais à elle, un peu tous les jours, parce que j'avais envie de jouer. Après, est-ce que j'avais envie d'être réellement elle en dehors ? Non. Parce que j'avais l'impression que c'était plus elle qui était moi, je sais pas comment expliquer.

_Oui, je vois oui.

_Et du coup, bah c'était comme si c'était moi, mais dans ce jeu, et puis je me faisais mon petit shopping, et ça me permettait de couper avec la réalité, plutôt dans ce sens-là ouais je pense.

Après du coup t'y avais déjà un peu répondu mais as-tu déjà vécu, observé des effets négatifs, liés à l'usage des avatars ?

_Ouais, du coup j'en ai parlé ouais.

Selon toi, est-ce que les avatars ont un impact sur notre société ? Voilà, dans la manière dont on se présente, communique, machin...

_Attends, tu peux répéter ?

Est-ce que les avatars ont un impact sur notre société ? Pour toi.

_Ah là c'est pour moi ou en règle général ?

_Ouais, en général, pour toi.

_Ouais, ouais je pense carrément. Ça dépend des gens, mais je sais pas, enfin c'est peut-être le cliché j'y connais rien, mais j'ai l'impression que les gamers, les gros geeks par exemple qui ont pas trop confiance en eux et qui jouent énormément, tu sais... les petits casaniers, tout ça. Bah en vrai je sais pas, peut-être qu'ils choisissent un avatar super beau-gosse, un peu le contraire d'eux. Parce qu'ils n'ont pas ça, tu vois. J'ai l'impression qu'il y a ce truc-là, après c'est parce que c'est moi aussi, moi j'aime bien prendre une meuf qui me ressemble un peu et puis la faire suprabonne, tu vois, comme moi j'aimerais être. Donc je pense que oui, ça a un impact peut-être un peu pas négatif forcément, parce que bah ça nous permet de nous évader, et puis un peu de rêver entre guillemets. Mais, en même temps, je me dis que c'est un peu malsain, parce que ça nous confronte au fait qu'on n'a pas

confiance en nous et qu'on ne pourra pas atteindre ça et qu'on doit se contenter de ce qu'on est et être fier de ce qu'on est. Fin je sais pas je pars loin, mais.

_Non, non, non, t'inquiètes. De toute façon, c'est chacun l'a vis son avatar comme j'e l'entend. Moi je sais que du coup, l'avatar, c'est plus ça me permet d'explorer l'apparence, de pouvoir tester des styles, et du coup, moi je le vois positivement, mais ça dépend aussi du jeu j'ai envie de dire. C'est vrai que ma bimbo, le but, c'est vraiment de plaire à fond, donc c'est un peu bizarre.

_Bah ouais, c'est pour ça.

Est-ce que pour toi, l'avatar agit comme une mise à distance ou te permet-il au contraire d'être vraiment toi ?

_Une mise à distance, c'est ça que t'as dis ?

_Ouais, c'est un truc où tu prends de la distance avec ton avatar et du coup, voilà tu joues à travers, soit c'est vraiment toi qui s'exprime.

_Ouais, je pense que c'est une mise à distance quand même. Après, peut-être pour certaines personnes ça ne l'est pas. Bah là maintenant, actuellement oui, ce serait totalement une mise à distance. Je sais peut-être que quand j'étais au collège, j'avais vraiment l'impression que c'était moi et je vivais à travers cette meuf, mais maintenant j'en ai un peu rien à f**tre. Puis en plus je ne joue plus, donc forcément...

Oui, bah oui c'est sûr. Mais c'était dans une période de construction de ta vie au final, donc c'est un peu intéressant aussi d'se dire que l'avatar a eu un impact à l'époque. Et du coup, enfin, est-ce qu'il te viendrait un mot ou une phrase qui te permettrait de décrire ce que t'ont apporté les avatars ?

_Il faut que je fasse une phrase ou un mot pour... décrire ce que ça m'a apporté ? De la m**de, non j'rigole ! Je sais pas attends c'est dur.

_Ouais, c'est marrant parce que ça fait un truc où quand j'ai toutes les personnes qui me répondent après, ça crée un truc un peu général.

Je ne sais pas. Je dirais bon c'est un petit peu bidon, mais je dirais que ça permet de s'évader...

_Évasion ?

Je dirais évasion, voilà, évader. Ouais, ouais voilà.

_Ok, nickel. Très bien. Et voilà, j'ai fait le tour des questions. Merci.

_De rien.

Alors, pour commencer, peux-tu me raconter brièvement ta relation aux jeux-vidéo ?

En vrai j'y joue depuis qu'chuis petit, même si mes parents avaient un rapport un peu particulier ils voulaient pas trop qu'on s'abrut***e entre grands guillemts avec les jeux-vidéo. Mais je sais que j'ai commencé avec Pokémon, j'ai joué ensuite un peu plus grand à Habbo [Fig. 34], je sais pas si tu vois, mais pareil tu peux incarner un personnage que tu personnalises comme tu veux. Après, j'ai toujours été un joueur mobile parce que bah j'avais pas de console, mais en tout cas j'ai beaucoup joué sur mobile et je regarde aussi pas mal de vidéos, de contenus autour du jeu-vidéo, j'essaie d'être un peu dans l'actu des choses qui m'intéressent.

Ok, deuxième question alors, si tu devais répondre spontanément quel est le jeu avec un avatar que tu as créé ou incarné, genre un avatar déjà existant tu vois, qui t'as particulièrement marqué ?

Mmh, je me souviens de Pokémon mais je dirais plus Habbo justement, parce qu'il y avait vraiment ce truc de jeux en ligne sur ordinateur, ou beh c'était une sorte de mini-société. Et forcément, le nom que tu choisisais, ton apparence, ton choix de vêtement, ça faisait que les gens sympathisaient ou non avec toi. Donc tu commences un peu à rentrer dans des jeux de fantasme et tout, moi je sais que à l'époque j'avais un complexe sur mon prénom et je choisisais toujours d'autres prénoms tu vois, que je trouvais hyper stylé, donc techniquement c'est pas de l'apparence mais c'est quand même le pseudo que tu vois au dessus de toi.

Ouais quand même hein, c'est important.

Ouais ouais, du coup il y avait ce trucs du paraître dans ce jeu là, où tu dois être séduisant en gros. Même tu vois dans des objets que tu as, de paraître le plus stylé possible en fait, pour essayer d'être avenant, d'avoir des potes, un peu en vrai comme une société.

Ouais, carrément. Du coup, dans la création d'avatar, que choisis-tu en premier en termes de caractéristique et pourquoi ?

Bah tu vois, moi je choisisais toujours un homme qui avait la peau plus bronzée que moi. Alors je ne sais pas pourquoi. Peut-être parce qu'à l'époque je bronçais facilement et je trouvais que c'était quelque chose dont j'étais fier tu vois, j'avais pas du tout à l'époque la conscience, beh qu'en fait peut-être que les différentes teintes de peau dans le jeu c'était peut-être aussi pour que certaines personnes se sentent elles-mêmes dans le jeu, par rapport à leur identité et tout. Mais, moi j'sais que je choisisais toujours un personnage un peu plus bronzé qu'moi tu vois. Ça peut devenir vite polémique ahah.

Ahah, non mais tranquille. Non mais en vrai je peux comprendre, et puis surtout t'étais gamin tu vois, donc t'avais pas la conscience en vrai.

Bah ouais ouais. Et après je choisisais toujours des vêtements pareil que je jugeais cool. C'est-à-dire jean un peu baggy et tout si possible, avec un t-shirt un peu style skater, en vrai le style que j'ai un peu aujourd'hui, où c'était vraiment en fait du fantasme à mort. Ce que tu pouvais pas avoir à l'époque quand t'étais enfant et que tes parents tu vois ils choisisaient tes vêtements. Beh moi j'avais beaucoup ce truc avec les vêtements justement. Et du coup, là dans les avatars quand tu avais du choix, parce que dans Habbo t'avais vraiment grave de choix, sur les couleurs, sur les textiles et tout, c'était l'opportunité de pouvoir vraiment t'exprimer.

Dirais-tu que tes avatars justement te ressemblent ?

Ils sont une vision fantasmée de moi, après encore une fois, les personnages que j'ai pu personnaliser ça date un petit peu. Aujourd'hui, j'ai l'impression que dans les jeux, tu peux plus choisir des classes de personnages, avec des designs pré-défini, plutôt que vraiment personnaliser ton truc. En tout cas, tu vois dans Pokémon, Brawl Stars ou Clash of Clans, c'est plutôt différents avatars, et tu choisis ceux que tu préf en fait.

Oui, c'est des avatars pré-existants que t'incarnes, après ça, ça dépend des jeux effectivement, mais c'est vrai que Habbo c'était la micro-société ouais c'est un peu cool pour ça.

Mais après, je trouve ça presque même plus intéressant d'avoir le choix entre des designs pré-définis. Surtout t'sais quand il y a de la variété, que t'as des monstres, des gnomes, je sais pas moi différents personnages, je trouves que du coup t'es encore plus créatif dans ce dont quoi tu te projeterais tu vois ?

Ok ouais. Ouais j'vois.

Je trouve que des fois, un personnage, genre je sais pas moi admettons dans Clash of Clans le bébé dragon [Fig. 35], admettons. Bah y a un truc où, techniquement, il a pas des caractéristiques humaines, mais je sais pas le fait que ce soit un dragon, que ce soit un bébé, il y a une sorte de naïveté. Et en fait je trouve rien que de choisir un personnage comme ça, ça en dit quand même long sur ce que t'aimes.

Ouais, oul j'vois complètement. T'es-tu déjà attaché, justement à un avatar au point de changer ton expérience de jeu ? Genre ça change complètement ta manière tu vois, de jouer, etc quoi.

Ouais, ouais bah oui carrément. Je pense qu'en-

core une fois dans ce truc de fantasme. Bah tu vois vraiment j'ai pas joué à beaucoup de jeux en ligne, donc, tu sais j'avais pas trop ce rapport aux autres sauf du coup dans Habbo et dans Brawl Stars où bah du coup dans Habbo vraiment, tu agis même au travers ton avatar de la façon que tu qualifierais de « stylé ». Mais encore une fois c'était à l'époque où j'étais enfant, donc être stylé et même la façon dont tu parles dans le chat du coup t'sais.

_Ouais, ben oui carrément ouais.

_T'essayes d'être cohérent, et du coup t'essayes d'être stylé, d'être cool. Et ouais tu te travestis un peu en fait.

Et du coup, est-ce que t'as déjà noué des relations à travers l'avatar d'une personne sans savoir qui elle était ?

_Ah ouais, carrément. Carrément ! Et finalement, tu vois, je crois que c'est mes premières expériences de crush.

_Ahahahaah

_Non, non mais pour de vrai ! Parce que je me souviens que ça m'est arrivé plein de fois avant même moi d'avoir des crushs sur des vraies personnes. Bah dans Habbo, en vrai j'me souviens, j'avais plusieurs crushs, même t'sais y avait la possibilité de rentrer dans des petites cabanes, quand tu rentrais à deux elles bougeaient comme si t'étais en train de ken tu vois.

_Ah ouais, ok, d'accord ahahah.

_Et déjà en fait ça te projetait dans une relation avec l'autre, mais c'est encore une fois que du fantasme, tu te bases sur l'avatar et sur la façon dont la personne parle. Et je trouve ça incroyable. Ça m'a vraiment fait ressentir des choses qui sont très proches d'aujourd'hui là maintenant quand j'ai des sentiments pour quelqu'un.

_Ok, ouais je vois complètement. Ça reste des relations en fait de toute façon.

_Ouais, et il y a un truc où tu fais filer plus de l'humain, donc t'es vraiment pur, fin tu te bases sur deux éléments, la parole et le charadesign quoi.

Oui, je vois complètement. As-tu déjà adopté justement des comportements différents en fonction de ton avatar ?

_Bien sûr, le dernier en date c'était vraiment dans Brawl Stars où du coup beh y a différentes classes de personnages, donc bah y en a tu connais, c'est des assassins, d'autres c'est des tanks, ils ont des charadesign particuliers, ils ont des expressions

et des phrases particulières. Aussi, Blitz Brigade [Fig. 36] à l'époque quand j'y jouais, il y avait des taunts particuliers qui étaient parfois indécentes, d'autres qui étaient purement badass. Et en fait, selon si tu joues un perso toxique ou pas, bah tu te transformes en fait. Tu te permets des choses quand t'incarnes un personnage qui a déjà des caractéristiques définies, et que t'oserais pas en fait si ton caractère il était neutre tu vois.

_Ouais, ouais tu l'incarnes pleinement.

_T'incarnes déjà un corps, un personnage qui a une identité tu vois.

Ouais, carrément. Selon toi, qu'est-ce que l'avatar permet de faire contrairement à ta vie réelle ?

_Bah justement, déjà ce que je disais avant, de moins se limiter parce qu'on se fait pas juger. On sait qu'on a une protection. On n'est pas jugé directement nous, mais on est jugé avant tout dans la façon dont on incarne un avatar justement tu vois. L'avatar en fait c'est un peu comme un bouclier j'ai l'impression parfois. Mais aussi, je trouve que ça permet d'explorer différentes facettes de nous. Je m'en suis vraiment rendu compte, bah dans Brawl Stars encore une fois, pas de jugement c'est un jeu mobile et tout.

_Ouais, t'inquiètes ahahah.

_Mais en fait, moi qui suis beaucoup dans le contrôle de ma personne, bah quand je jouais Edgar [Fig. 37], frère j'étais ultra toxique. Et ça me faisait du bien aussi, parce qu'il y avait quelque chose où, t'sais tu rentres chez toi de ta journée et tout, t'as fais du mieux que tu pouvais pour essayer d'être toi-même et tout, et le soir t'as juste envie de de t'exprimer au travers d'un personnage, et ça te le permet en fait.

Ouais, ouais je vois complètement. Et du coup, as-tu déjà utilisé l'avatar pour explorer ton genre, ton identité, ou ton apparence différemment ?

_Oui, en vrai d'une façon assez minime je dirais, mais encore une fois, ça m'est déjà arrivé d'incarner des personnages féminins dans les jeux. C'était souvent des identités déjà préconstruites du coup. Par exemple dans Pokémon. Aujourd'hui, je pense que je le ferais, mais à l'époque jamais je prenais des personnages féminins tu vois. Mais, je me rends compte que du coup, même là ça influe sur ton comportement quand tu joues un personnage féminin, et ça peut aider à comprendre des choses chez toi tu vois. Qu'est-ce que ça fait ? En fait, je trouve que l'avatar, c'est un bon moyen pour se projeter dans des situations qu'on aurait du mal à se projeter au quotidien.

_Ouais, je vois complètement.

_Parce que du coup, l'avatar il donne le droit de faire certaines choses tu vois. Et ça peut être hyper négatif aussi, genre sur les réseaux sociaux ou quoi, où tu peux faire n'importe quoi tu vois.

_Oui, bien sûr. As-tu déjà ressenti une tension entre ton avatar et toi-même ? J'sais pas des moments où tu ne te reconnaissais plus, ou tu sentais qu'il t'échappait tu vois.

_D'accord, moi j'pensais des tensions, genre des tensions....

_Ahahaha, Non, non, non.

_Dans quel sens, m'échapper ? C'est à dire ?

_Bah j'sais pas, genre, tu sens que... tu vas avoir des comportements qui vont vraiment être à l'écart de toi quoi tu vois. Et là tu vas te dire ouais là ça rentre en tension avec mes valeurs par exemple.

_Oui, oui. Bah justement, moi c'était plus par rapport à l'aspect toxique du coup. Je sais que je n'étais pas hyper toxique non plus, contrairement à certain/les que j'ai pu voir. Mais j'sais que du coup ça me mettait vraiment en confrontation avec, est-ce que c'est dans mes valeurs, est-ce que j'aime faire ça ? Ouais, ouais franchement il y a plein de fois où je me suis dis mais qu'est-ce que tu fais ? Tu fais un jeu le marloie.

_Je vois exactement.

_Je dirais que c'est plutôt une question, il y a la question du contrôle tu vois, quand tu es toi-même, quand tu es IRL et tout. Alors que quand tu es dans l'avatar, je trouve que tu lâches prise, mais ta question elle parle de ça un peu, de perdre le contrôle aussi. Effectivement parfois tu te fais un peu emporter dans ce jeu tu vois, un jeu un peu parfois toxique je trouve.

_Ouais carrément. Et donc sur le truc du toxique, as-tu observé des comportements ou des jugements en ligne liés aux avatars ?

_Bah ouais, en vrai encore une fois sur Habbo. En vrai, je dirais que c'est un peu l'ancêtre des avatars Snap. T'sais où tu pouvais choisir des coupes de cheveux, des couleurs de coupes de cheveux, des vêtements très particuliers tu sais, tu pouvais vraiment t'exprimer de fou. Et effectivement, tu pouvais juger, je me souviens que même à l'époque, quand tu étais une meuf dans les jeux alors que parfois c'était peut-être des gars déguisés en meufs, eh ben il y avait quelque chose de... Tu sais, c'était direct comme des proies en vrai un peu. Déjà à l'époque je me souviens, c'était hyper particulier.

_Oui, complètement. Du coup, penses-tu que les

avatars reproduisent certaines normes sociales ou au contraire permettent de les renverser ?

_Je pense que c'est à double tranchant, parce que l'avatar, oui effectivement, dans certains cas ça peut permettre d'explorer une partie de nous qu'on a du mal à vouloir lâcher quand on est nous-mêmes dans la vraie vie, mais je pense que trop d'avatars, si tout le monde avait un avatar tu vois qu'on vivait carrément dans une société, je sais pas admettons dans Ready Player One [Fig. 38], admettons. Bah ça deviendrait une autre société, et ça reproduirait de nouveau les mêmes schémas, parce qu'on se rend compte que avatar ou pas il y a des jugements, y a des dérives, y a de la haine, y a de la toxicité, y a plein de choses. Y a tout, en fait on retrouve aussi tous les traits humains de base presque parfois exacerbés. Je pense que c'est une question de comment on l'utilise et c'est toujours pareil.

_Penses-tu que certaines expériences vécues à travers des avatars ont eu un impact sur ta vie personnelle ? Ta manière de te percevoir, tout ça, tout ça quoi.

_Je dirais que oui. Après encore une fois moi j'ai pas eu une expérience où je me suis vraiment transcendé dans le jeu-vidéo tu vois, et par le biais de l'avatar. Mais, en tout cas je pense que ça m'a amené plein de terrains de réflexion sur, ben effectivement mon identité de genre, tu vois, ou mes attirances... En tout cas ouais plutôt mes attirances que mon identité de genre. Mais en tout cas, mes attirances sexuelles, la manière dont je me contrôle, dont je contrôle mes émotions quand je suis avec d'autres personnes. Est-ce que j'ai tendance à vouloir faire le malin, est-ce que j'ai envie d'être toxique, est-ce que j'ai envie d'agir d'une certaine façon quand j'incarne un personnage féminin tu vois ? En fait, je trouves que l'avatar aussi, il projette nos propres clichés, tu vois.

_Ouais, je vois. As-tu déjà ressenti un retour du virtuel dans le réel, genre comme si ton avatar, continuait à te suivre après avoir quitté l'écran ? Genre en mode il était encore présent tu vois.

_Mmh, en vrai je trouve que l'avatar ça me fait beaucoup penser aussi à l'univers du cinéma, tu vois. Où on te propose des personnages dans lesquels tu peux entrer ou non en résonance. Et parfois ouais, moi très souvent je me pose la question. Bon je vais pas me poser la question comment Edgar dans Brawl Stars tu vois va impacter ma vie, qu'est-ce qu'il aurait fait à ma place dans cette situation ?

_Ouais, bien sûr !

_Mais, parce qu'encore une fois j'ai un rapport assez limité quand même tu vois. Mais si j'ouvre

l'histoire de l'avatar et tout comme un objet de projection tu vois, je dirais que ouais, très souvent, notamment par le biais des films pour le coup je me pose la question. Genre, comment ces personnes auraient fait ? Je m'inspire vraiment beaucoup des caractères prédéfinis d'un personnage, tu vois.

_Ouais, ouais je vois complètement.

_Je sais pas si là j'ai trop dérivé.

Non, non, non c'est bien ouais. Bah, on en a un peu parlé, mais es-tu déjà vécu ou observé des effets négatifs liés à l'usage des avatars ?

_Oui, puisque du coup l'avatar c'est autant une façon d'explorer son identité qu'un bouclier social j'trouve, dans les jeux-vidéo notamment. Et ça peut permettre de grosses dérives, voire même encore plus graves, parce que le problème c'est que, puisque nous on se sent protégé, on se dit peut-être que les personnes en face sont protégées par leur avatar. Mais le problème c'est que, non, beaucoup de personnes justement explorent leur identité par l'avatar et ils prennent des choses de front aussi. Donc, bah les remarques misogynes, bon à l'époque j'ai pas fait gaffe à des remarques transphobes ou quoi parce que c'était peut-être moins répandu, mais en tout cas les remarques misogynes elles sont là depuis la nuit des temps, avatar ou pas d'ailleurs hein.

_Oui, carrément c'est sûr, avatar ou pas ça.

_Parce qu'en plus dans les jeux-vidéo, y a malheureusement, c'est comme dans les mangas, comme dans les films, y a aussi un truc un peu systématique de sexualiser des personnages féminins. Donc, bah on a un rapport particulier avec ça, surtout bah quand on est un homme.

Selon toi, est-ce que les avatars du coup ont un impact sur notre société ?

_Société au sens large, genre ? Politique presque ?

_Ouais, ouais, société au sens large, dans la manière dont on se présente, on communique avec les autres.

_Bah, en tout cas je sais pas, mais je pense que quand on voit aussi à quel point certains, enfin là je vais me baser plutôt visuellement tu vois, sur par exemple le charadesign de certains avatars qui ont influencés le style de certaines personnes, et du coup une façon d'être. Je pense notamment à l'univers un peu du stream, la communauté internet globalement, où tu te rends compte que certaines chaînes YouTube elles incarnent leur mascotte, qui est lui un avatar tu vois. Genre très souvent sur une chaîne YouTube il y a une

mascotte, il y a je sais pas, plus en détail je dirais genre dans Pokémon y a tel YouTubeur il a vécu quelque chose de particulier en jouant je sais pas genre un pijako. Bah du coup, ça va devenir une mascotte, ça va devenir presque toute son identité sociale sur YouTube en tant que créateur, je trouve ça incroyable. Parce que du coup l'avatar il incarne un trait de caractère, une histoire commune avec sa communauté, du coup c'est un peu genre une private joke mascotte. Et ça le rend reconnaissable alors que c'est un avatar, c'est un truc qui est déjà pré-désigné tu vois. Et je trouve ça fou comment on peut s'approprier aussi des personnages déjà construits par des développeurs genre.

Est-ce que, pour toi l'avatar agit comme une mise à distance ou te permet-il d'être au contraire vraiment toi ?

_Je dirais que... Bah en vrai c'est un peu des deux. C'est une mise à distance, dans le sens où, après encore une fois ce n'est que ma propre expérience, mais je dirais que moi dans l'avatar il y a beaucoup de tu projettes des fantasmes sur qui t'aimerais être. Par exemple, comme je disais moi c'était plutôt dans les choix de classe des personnages. J'aimais m'imaginer comme un personnage rapide tu vois, on en parlait un peu, un assassin qui est capable de prendre des décisions rapidement, qui était puissant, rapide, qui pouvait être faible, mais du coup bien joué t'sais t'as un truc aussi de fantasme, est-ce que cet avatar est dur à maîtriser, donc tu montres aussi une virtuosité dans ta façon de jouer. Et tu vois je voulais jamais jouer des tanks, parce qu'il y avait l'image de forcément c'était un personnage qui était très grand, très lent, qui prenait les dégâts, et en tout cas moi je me reconnaissais pas du tout...

_Ah, la même. J'aime pas du tout les tanks aussi. Et ça en dit long en vrai sur nous. Les classes même qu'on choisit et tout.

_Ouais, ouais. Mais en même temps aussi tu te rends compte que c'est là où il y a une différence avec les jeux où tu peux personnaliser ton avatar. Je trouve que les jeux où en fait tu as un panel, tu vois par exemple dans Brawl Stars ou dans Pokémon, dans ton équipe t'es censé quand même avoir une sorte de camailleur de classe de Pokémon, genre des sweepers, des trucs et tout. Et je trouve que ça permet aussi une grande ouverture. Moi pendant longtemps par exemple sur Brawl Stars, je refusais de jouer les tanks, je voulais pas et tout ça me faisait ch*er. Et tu vois, quand j'ai voulu vraiment prendre le truc un peu plus au sérieux, je me suis dis « Bah, t'sais quoi ? Force toi à essayer de comprendre la mécanique du truc » Et en fait, j'ai appris sur moi tu vois. Être plus patient dans la façon dont je jouais, aussi sur le fait de prendre sur moi tout simplement. Ça me

suit dans la vraie vie aujourd'hui tu vois. Essayez de pas juger directement un personnage sur son apparence.

_Un livre à sa couverture, comme on dit.

_De quoi ?

_Ne pas juger un livre à sa couverture, quoi.

_Ouais mais des fois, en fait le truc dans le jeu-vi-déo j'trouve, c'est que t'es pas obligé. En fait c'est du jeu, c'est du plaisir à la base. Donc en fait, si t'as pas envie de jouer un tank, t'es pas obligé. Mais tu peux dépasser ce truc là. Et moi j'sais que, vraiment j'ai appris, à dépasser ce truc-là.

_Ouais, ouais j'vois exactement.

_Désolé je m'enberlificote, le fait que ce soit une interview je structure pas bien mes phrases.

Non, non c'est trop bien. C'est trop bien, en plus ça va loin c'est ça qui est cool. Enfin, du coup c'est la dernière question. Est-ce qu'il te viendrait un mot ou une phrase qui te permettrait de décrire ce que t'ont apporté les avatars ?

_Plasticité.

_Ah ouais, ah toi t'es technique ahah. Plasticité, Ok. Et pourquoi plasticité, du coup ?

_Ça rejoint ce que je disais juste avant. Ça m'a appris à être plus maléable, à plus précisément m'adapter tu vois à des typologies de personnages. Et je pense que ça a un impact, du coup, sur aujourd'hui le fait que j'essaye de moins juger les gens, ça paraît bête mais franchement ouais.

_Ok. Plasticité. Ouais cool comme mot j'aime bien ! Trop bien bah nickel merci beaucoup hein !

_Bah t'inquiètes

Alors pour commencer, peux-tu me raconter brièvement ta relation aux jeux vidéo ? Brièvement ! hein !

Brièvement, c'est compliqué ahah ! Ma relation avec les jeux vidéo ?

Ouais.

Ou mon histoire avec les jeux vidéo ?

C'est quand et comment t'as commencé ? Qu'est ce que tu recherches quand tu joues ? Ton style de jeu préféré ? Bref, brièvement quoi.

Alors, j'ai commencé beaucoup trop jeune pour un être humain. L'un des premiers jeux que j'ai fait dans ma vie pour te dire, c'était Lapin Malin et l'île des Maths. Parce que c'était un jeu scolaire, et j'étais trop nul. Je savais faire que le jeu des pizzas, où fallait faire les fractions. Et Adibou aussi mais bon ça c'est de la m**de. Vrai jeu ? Moi le souvenir que j'ai, c'est moi en train de jouer sur ma Gameboy à Pokémon Saphir donc ça doit être aux alentours de 2006-2007 quoi. Et je savais pas jouer, évidemment, j'étais un gogole ! En fait, la réalité des faits c'est que moi je n'apprends pas par moi-même, seulement quand on m'apprend à faire les choses. Donc j'ai appris à jouer aux jeux vidéo, parce que mon frère jouait mieux que moi. Donc ouais, moi j'ai commencé aux alentours de 2006 quoi. En fait, je joue, ça dépend à quoi, ça dépend avec qui. J'aime bien découvrir des jeux avec des gens, plutôt que de jouer tout seul, mais ça m'arrive de jouer tout seul à des jeux aussi. Ça dépend aussi ce que je recherche dans les jeux en fait. En fait ça dépend, je suis plutôt fan de saga que de jeux solos on va dire. Mais les dernières années, c'est pas le cas c'est plutôt l'inverse. Donc ça dépend. Mais j'ai beaucoup joué aux Assassin's Creed quand j'étais plus jeune par exemple tu vois. Parce qu'il y avait un côté historique, donc c'était cool parce que tu jouais une histoire, tu te sentais comme dans le jeu. Mais d'un côté, c'était quand même des faits plus ou moins historiques, c'est toujours à revoir évidemment. Voilà, les croisades, la renaissance, après les vraies périodes qu'on connaît, Christophe Colomb et tout tu vois. Donc en fait, moi, je cherche surtout à apprendre quand je joue à un jeu. Mais avant tout, le plaisir !

Ok ok je vois ! Si tu devais répondre spontanément, quel est le jeu avec un avatar que tu as créé ou incarné, qu'il t'as particulièrement marqué ?

Où tu crées un perso ?

Que tu as créé ou incarné. Ça peut être un avatar pré-écrit tu vois.

Mais ça c'est toujours le cas dans un jeu. Tu prends toujours un personnage qui existe.

C'est un avatar que tu incarnes, qui est pré-créé. Mais par contre, il y a des avatars que tu te crées comme dans SWTOR (Star Wars : The Old Republic) [Fig. 39]. Donc du coup, quel est le jeu qui t'as particulièrement marqué par rapport à un avatar ? Peux importe qu'il soit créé ou incarné ?

Bah j'suis obligé de donner un peu une double réponse parce que c'est pas la même chose ! Dans un jeu où j'ai dû créer un avatar, c'est clairement Star Wars. Parce que j'ai découvert le jeu avec mon frère à l'époque, en plus le jeu il coûtait 50 balles par mois frère. C'était une zinzerie. En fait, c'est parce que c'est un jeu qui m'a beaucoup marqué parce que c'est peut être LE jeu de ma vie, sur lequel j'ai le plus d'heures avec Minecraft. Mais Minecraft c'est tellement pas comptabilisable que c'est compliqué. Mais Star Wars, j'ai découvert le jeu avec mon frère au début. On ne pouvait pas jouer à deux parce qu'on n'avait qu'un PC et qu'un abonnement ça coûtait 50 balles donc voilà. Après, j'ai beaucoup joué au jeu avec mon frère quand il est sorti en gratuit. Et du coup avec Kevin, qui est un jeu qui nous a vraiment rapprochés alors qu'on était déjà très proche tu vois. Donc ce jeu il m'a marqué pour le côté vraiment sociabilité que ça a créé dans mon aventure aux jeux vidéo tu vois. Que ce soit avec mon frère ou avec Kevin, et après avec un peu d'autres. Parce qu'on a joué un peu avec toi, on avait joué un peu avec Emilie à l'époque, ça a flop mais c'est ok. Je crois que c'est tout. Après, j'ai essayé de faire venir des gens dessus, mais c'est pas des gens qui sont amenés à vraiment jouer aux jeux vidéo constamment, donc c'est plus compliqué. Et sinon, jeu global, Life is Strange évidemment. Où tu incarnes un personnage qui est déjà écrit, donc tu ne choisis pas. Mais, comme c'est un jeu où il y a des choix, tu peux plutôt l'amener à aller dans une direction plutôt qu'une autre. En plus, il y a des choix moraux dans le jeu, donc ça te force à réfléchir. Life is Strange il m'a fait comprendre comment on pouvait vivre en société sans être sociable. Et ça c'est fort quand même. Parce que Max dans le jeu, elle est pas du tout sociable, elle est très timide dans son coin. Un peu coté geek quoi, sauf qu'au lieu du jeu vidéo, c'est la photographie. T'sais elle est vraiment dans son monde à elle, et pour autant, elle vit dans une société, et en plus de ça, elle vit dans une micro-société qui est la fac. Enfin, c'est l'université de Blackwell, mais c'est la fac quoi. Et pourtant, tu joues ce personnage, et t'as des relations sociales avec des gens, donc tout le monde se fous un peu de sa gueule parce que c'est la geek timide. Mais en fait, elle est quand même un peu dans tous les groupes aussi. Donc ce jeu, il m'a beaucoup marqué parce que déjà c'est mon jeu préféré. Mais ça l'est devenu parce que ça m'a appris à me montrer comment vivre en société sans forcément être social comme pouvait l'être Enzo Lapara en CM2.

Des réfs qu'on a que nous, mais oui je vois.

« Mais tu vois, il y a des gens qui sont très sociables dans la vie. Kévin par exemple il est quand même quelqu'un de sociable, comparé à moi qui ne le suis pas du tout. Et pour autant, ça va quoi ! Enfin moi dans mon référentiel, Alex, TOI ! T'es beaucoup plus sociable que moi par exemple. C'est vrai que c'est plutôt l'exemple que j'aurais dû prendre. Mais... voilà du coup on a pas la même relation aux sociabilités. Et ce jeu m'a appris à vivre avec moi-même en sociabilité quoi ! »

« Dans la création d'un avatar, que choisis-tu en premier, en termes de caractéristiques ? Et pourquoi ? »

« Le sexe du personnage. »

« Ah, t'as dis comme Kévin. Tu veux dire le genre ? Féminin ou masculin ? »

« Oui, le genre. Oui, c'est vrai qu'on dit genre maintenant. Le genre du personnage et en secondaire la coiffure évidemment. Pour moi, ça va ensemble. Je ferais jamais une femme chauve par exemple. Je veux une femme avec des cheveux longs, bien coiffés. Ce que je me représente comme personnage que je trouve beau finalement. »

« Piraais-tu que tes avatars te ressemblent, physiquement, émotionnellement, personnellement ? »

« Alors, physiquement... Physiquement c'est compliqué parce que comme je fais le sexe opposé, évidemment que non. Mais, c'est physiquement ce que je me représente de si j'avais été une meuf j'aurais voulu ressembler à ces personnages. Donc intrinsèquement, oui, mais physiquement non. Émotionnellement par contre, plutôt oui. J'ai plutôt tendance à faire des personnages plutôt gentils, doux. Par exemple tu vois, sur Star Wars je fais rarement un personnage méchant quand je suis du côté des gentils, alors que l'inverse me choque moins de faire un personnage gentil du côté des méchants. Donc, dans le côté émotionnel plutôt, dans le côté physique, non. Mais si j'avais été une meuf peut-être que oui. En fait, je pense que c'est plutôt que je crée un idyll, tu vois. Je crée un personnage idyllique, qui du coup forcément n'est pas moi. Mais même si j'avais été une femme, en fait, non elle m'aurait pas ressemblé physiquement je pense. Ça aurait toujours été un idyll que tu veux atteindre, tu vois. »

« T'es-tu déjà attaché à un avatar au point de changer ton expérience de jeu ? Genre, l'avatar a fait que ça a vraiment changé ta manière de jouer, etc. »

« Je pense que oui, mais je ne sais pas si c'est vraiment la réponse attendue. Un jour, je jouais à TESO, donc The Elder Scrolls Online [Fig. 40], qui n'est malheureusement que le deuxième meilleur MMO du monde, parce que Star Wars est en premier. Mais, en fait j'ai créé un personnage, j'ai

changé un peu le style, j'ai plutôt fait une meuf un peu plus costaud que le style que je fais d'habitude. Et en fait, ça m'a forcé à me dire, j'ai envie que ce soit plutôt une barbare, donc une meuf que je ne joue pas du tout habituellement quoi. Donc, ça m'est déjà arrivé de changer de style de gameplay en quelque sorte par rapport à mon style de personnage. Mais c'est parce que j'avais changé mon style de personnage, plutôt comme ça qu'il faut le prendre. Et du coup, ça m'a amené en fait à me dire, non je vais changer, je ne vais pas faire une meuf comme je voulais faire, comme j'ai changé de physique, en fait je vais faire une barbare quoi. »

« Et donc ça a changé complètement ton expérience de jeu ? »

« Oui, ça a changé totalement mon style de gameplay, du coup j'ai pas du tout fait la même chose quoi. »

« Ok ! As-tu déjà noué une relation, ou des relations à travers l'avatar d'une personne, sans savoir qui elle était, réellement ? »

« Ben ça, je ne crois pas. Je pense pas, parce que ça nécessiterait d'avoir eu un contact avec un inconnu, de manière prolongée, et ça c'est jamais vraiment arrivé quoi. C'est plus ponctuel. On discute pendant deux heures avec DarkTiti, DarkMouette sur SWTOR parce qu'il a un nom rigolo mais c'est tout tu vois. »

« T'as jamais créé de lien ? »

« Non j'ai cru pas que ça me soit arrivé ! »

« As-tu déjà adopté des comportements différents en fonction de ton avatar ? »

« Est-ce que ton quiz, il parle que de jeux-vidéo, ou il parle d'avatar en général ? »

« Il parle d'avatar, après ça s'étend à la vie réelle les questions. »

« Parce que, par exemple, typiquement, moi je fais beaucoup de jeux de rôle donc la réponse est évidemment oui. Si ton personnage, c'est un bard ou si c'est un magicien, tu ne vas pas du tout jouer de la même façon. Mais ça, c'est parce que c'est le jeu de rôle qui te demande de rentrer dans un rôle tu vois, c'est particulier. Mais c'est vrai que j'ai créé beaucoup d'avatar en jeu de rôle plus qu'en jeu-vidéo je pense déjà. Mais c'était quoi la question ? »

« Ah ben as-tu déjà adopté des comportements différents en fonction de ton avatar ? »

« Ah oui. Du coup oui, parce que rien que dans Star Wars, selon le personnage que tu fais, tu

vas le faire plutôt gentil, plutôt méchant, plutôt neutre. Typiquement, quand je joue un chasseur de primes, j'aime bien avoir le côté rentabilité du chasseur de primes. Est-ce qu'il va être bon ou est-ce qu'il va être méchant ? Bah en fait, il va être ni l'un ni l'autre, il va être ce qui est rentable pour lui tu vois. Alors que quand tu fais un Jedi, t'as tendance à le faire gentil, quand tu fais un Sith t'as tendance à le faire méchant, autant quand tu fais un chasseur de primes ou un contrebandier, ton lien à la neutralité, il est plus puissant parce qu'en fait tu veux juste de la tune. Donc ton esprit moral est moins présent si tu joues avec ce gameplay-là. Donc en fait, oui.

„Selon toi, qu'est-ce que l'avatar permet de faire contrairement à ta vie ?

Bah des transformations physiques. Moi je crée des femmes parce que je suis un mec et que j'aurais idéalisé pouvoir expérimenter d'être une femme dans la vie pour le côté scientifique, de voir c'est quoi la différence, est-ce qu'il y a une différence ou pas physiquement ? Enfin oui évidemment mais... donc en fait il permet de se projeter dans quelque chose que t'es pas quoi. Très mal dit mais...

„C'est un peu la prochaine question, justement as-tu déjà utilisé l'avatar pour explorer ton genre, ton identité, ton apparence différemment ?

Bah moi si je pouvais, tout mes personnages seraient des lesbiennes... Moi je me questionne sur l'homosexualité en général, je me dis comment ça fonctionne ? Est-ce que c'est le cerveau qui te dicte ou pas ? Je ne sais pas comment ça marche ? Je me dis si j'avais été une femme, est-ce que j'aurais été lesbienne parce que moi en tant qu'homme je suis un hétéro, ou est-ce que j'aurais été hétéro en tant que femme tu vois ? Donc en fait tu te poses des questions. Mais c'est vrai que quand je crée une femme dans un jeu où tu peux choisir des relations, j'ai plutôt tendance à me rapprocher des femmes parce que j'aime bien voir une femme avec une femme. Je trouve ça plus mignon et agréable tu vois. Donc du coup oui ça m'a déjà fais poser des questions. Tu expérimentes des choses que tu ne peux pas expérimenter dans la vie. Parce que je ne suis pas une femme, donc je ne ne peux pas expérimenter le côté lesbien évidemment.

„As-tu déjà ressenti une tension entre ton avatar et ton toi réel ? Par exemple des moments où tu ne reconnaissais plus en jouant ton avatar etc.

Oui ça a dû arriver sur Star Wars parce que j'ai trop poncé ce jeu. Je pense que ça arrive surtout par rapport au outfit de mon perso. Quand je mets une armure qui ne convient plus à ce que j'avais prévu de base, je sens que je m'éloigne du personnage quoi !

„As-tu observé des comportements ou des jugements en ligne liés aux avatars ? Des comportements par exemple sur le genre de l'avatar, le skin, tout ça tout ça.

Dans toute mon expérience jeux-vidéoludique, oui. Je pense que sur Minecraft ça doit arriver plus que dans les autres jeux peut être, je sais pas. Oui, sur Minecraft ça a déjà dû arriver, t'sais des mecs qui ont des skins bizarres, ou des mecs qui ont des skins de filles qui se font offrir du stuff dans certains petits jeux, mini-jeux de m**de. Ils se font offrir du stuff parce que c'est un skin de filles alors que derrière ça peut être Didier trente-cinq ans. Ils en savent rien les gens. Je pense qu'indirectement oui, mais dans le bon sens comme dans le mauvais.

„Ok! Penses-tu que les avatars reproduisent certaines normes sociales ou au contraire permettent-ils de renverser ces normes ?

Je pense qu'il y a les deux. Je pense que ça dépend les jeux aussi. Mais d'un côté, si tu te considères comme étant pas forcément à ta place dans la société par rapport à ce que tu es, tu auras tendance à l'être peut-être dans un jeu à travers un avatar donc là tu défies un peu la société et peut-être l'inverse marche aussi, tu te sens bien dans la société donc tu n'as pas tendance à casser les codes. Donc je pense que les deux, oui.

Les deux sont permis.

Oui, je pense que les deux sont permis et qu'il faut qu'il y ait les deux.

„Penses-tu que certaines expériences vécues à travers des avatars ont eu un impact sur ta vie personnelle, ta manière de te percevoir ?

Oui, tout à fait. Bah Life is Strange, moi je suis bloqué dans ma tête j'ai 16 ans alors que j'en ai 25, il va falloir reboot le PC là ! Parce que j'ai découvert Life is Strange quand j'avais 16 ans et que ça m'a montré une vision de ce que je pouvais être et de ce que j'étais un peu, de l'assumer ce côté pas très sociale, tu restes dans ta bulle, tu n'as pas besoin d'avoir 50 connaissances, tu as 2-3 potes ça te suffit, et du coup ça a un peu changé ma perspective de la vraie vie après avoir fait le jeu ! Bon le jeu est moralement dur, mais en fait je me reconnais dans plusieurs personnages dans l'oeuvre, je me reconnais dans Max parce qu'elle a ce côté timide qui me représente plus au quotidien dans la société ! Et je me suis beaucoup reconnu en Chloé **[Fig. 41]**, parce que Chloé c'est un peu l'adolescente rebelle, en plus qui a perdu son père donc elle est dans une famille qui est recomposée. C'est compliqué les familles recomposées, même si ça se passe bien c'est toujours compliqué parce qu'il y a quand même quelqu'un qui prend le rôle de quelqu'un que tu as connu avant, donc c'est ch**nt tu vois !

Donc j'avais plus ressenti le côté, je me reconnais dans le personnage de Max dans la société mais plus dans le personnage de Chloé dans le cercle familial tu vois, et ça a un peu changé toute ma vision des choses parce que du coup j'ai appris aussi à accepter moi les familles recomposées en jouant à Life is Strange, parce que les personnages ils acceptent aussi leurs conditions.

Le fait d'incarner un avatar qui va justement aller...

„Bah le fait d'avoir incarné par exemple Chloé dans la préquelle de Life is Strange, t'incarnes Chloé, elle se rebelle tout le temps contre son beau père parce que tu te rebelles tout le temps contre ton beau père, c'est comme ça c'est physique. Tu peux être gentil avec lui mais il prend quand même la place de quelqu'un que tu as connu avant et qu'il pourra jamais remplacer mais en fait c'est pas son but, une fois que tu comprends que c'est pas son but de remplacer cette personne, tu vis la relation d'une manière différente. Et Chloé c'est exactement ce qu'elle vit dans Life is Strange et dans sa préquelle, en fait elle apprend au fur et à mesure à apprécier le personnage de David qui est donc son beau père parce qu'au début elle l'aime pas, donc dans la préquelle elle l'aime pas jusqu'à la fin du jeu parce que c'est une préquelle ! Dans Life is Strange elle l'aime pas, puis en fait à la fin quand elle se rend compte qu'elle a perdu un peu son beau père, bah en fait elle l'aimait bien quand même, c'est important parce que tu te rends compte que c'est pas ton adversaire, c'est plutôt ton allié. En fait avant de faire le jeu, je ne le comprenais pas trop et puis en grandissant moi dans ma vie je me suis rendu compte qu'elle avait raison. Donc ça a changé ma perspective là dessus.

„Ok ! A tu déjà ressenti un moment un retour du virtuel au réel et donc comme si ton avatar continuait à te suivre après dans ta vie réelle ?

„Dans quel sens ?

„Je ne sais pas, tu vas continuer à t'imaginer ton avatar à vouloir faire des trucs comme ton avatar in game avec qui tu peux faire des trucs ! Enfin bref, voilà essayer de reproduire en fait des choses quoi !

„Je pense que ça m'est déjà arrivé, en fait ça a déjà dû arriver en tout cas certaines fois, Après ça dépend parce qu'il y a des jeux dans lesquels l'avatar il a pas une conscience propre on va dire, et il y a des jeux où les avatars que tu contrôles, souvent c'est les personnages qui existent déjà, ils ont plus une personnalité donc dans ce cas là ça influe sur toi d'une certaine façon, après comment précisément, je ne sais pas. Mais ça a déjà dû arriver parce qu'il y a tellement de jeux différents

ou même sans compter des jeux, ça peut être pas forcément des jeux-vidéo je veux dire, mais il y a tellement d'avatars possible dans tout et n'importe quoi que ça a forcément dû arriver quoi.

„Un peu comme au cinéma où tu vois un acteur agir de ouf d'une certaine manière et tu as envie de faire comme ton acteur en sortant du film.

„Après tu fais un peu de mimétisme, donc je n'ai pas d'exemple proprement parlé mais c'est forcément arrivé, qu'il y est un personnage en tout cas qu'il y est un avatar qui a déteint sur moi dans son comportement, dans ses façons de penser. Bah Life is Strange je pense que ça a été le cas.

„Où bien sûr, on en avait parlé ! As-tu déjà vécu ou observé des effets négatifs liés à l'usage des avatars ? Des comportements toxiques, des choses.

„Oui, j'ai déjà vécu des situations où les gens ils sont tellement dans leur avatar qu'ils oublient qui ils sont et du coup ils se pensent aussi tout permis, ou ils s'éloignent trop de leur personnalité réelle et du coup après ils sont déconnectés de la réalité. Je ne sais pas, je vais dire une bêtise mais un mec qui est hyper pro dans son travail, qui est comptable en fait, il va rentrer chez lui il va jouer à My Little Pony et en fait il va rester dans son personnage de My Little Pony et à la fin il va plus savoir qu'il est comptable, et il faut qu'il aille bosser le lendemain le mec, t'sais il a se bug un peu dans sa tête de déconnexion. Moi j'ai déjà vu des gens, chez qui ça a influé quoi, au point où à la fin tu ne sais plus si tu parles à ton pote ou si tu parles à son personnage ou son avatar en fait.

„Oui, je vois complètement.

„Donc ça plutôt dans le sens négatif ouais un peu des gens qui se sont perdus entre eux et leur avatar quoi.

„Oui vraiment, ils rentreraient trop dans le rôle de l'avatar et tout.

„Oui trop dans le rôle mais ils n'arrivent plus à le quitter quoi.

„Selon toi, est-ce que les avatars du coup ont un impact sur notre société ? Dans la manière dont on se présente avec les autres, on communique, on se perçoit nous-mêmes etc.

„En moyenne peut-être pas mais je pense que sur certaines personnes à proprement parler, oui ça doit impacter. Mais, en fait comme on disait un peu toute à l'heure, comme tu peux être amené à faire du mimétisme peut-être de certains avatars, bah dans ton quotidien, par défaut, peut-être que ça a un peu agi mais sur la société en général....

„Oui d'un point de vue sociétal tu dirais que non ?

Je pense que c'est pas assez fort pour vraiment voir un décalage ou un changement quoi en tout cas, mais pour le moment.

Ok. Est-ce que pour toi l'avatar agit comme une mise à distance ou te permet-il au contraire d'être vraiment toi ?

C'est dur ça... Je sais pas. Moi je pense que je suis un peu bipolaire dans ma vie. J'ai vraiment un côté moi tous les jours, homme dans la société et d'un côté j'aime bien me retrouver dans des personnages féminins parce que c'est pas la même chose. Est-ce que c'est vraiment le moi au fond, je sais pas tu vois. Je suis plus un peu bourrin et immature peut-être dans la vie que je le suis quand j'incarne un personnage féminin dans un jeu qui est chill. Donc je sais pas, je sais pas trop. Est-ce que c'est une extension de toi même que tu ne connais pas ? C'est vrai que par défaut quand j'ai le choix de faire un personnage j'ai tendance à faire une femme qui est plutôt gentille et douce plutôt qu'un gros bourrin quoi.

C'est peut-être une projection voilà de, je sais pas de tes désirs ou quoi tu vois. Je sais pas mais...

Bah moi j'ai souvent voulu être une femme dans ma vie hein ? Est-ce que c'est pour ça que j'ai les cheveux longs peut-être ? Je sais pas. Même moi je le sais pas, mais peut-être tu vois. En fait j'en sais rien. C'est vrai que les cheveux longs ça se rapproche plus d'une femme que d'un homme tu vois. Par exemple la coiffure qu'il a Kévin moi je la porterais jamais parce que j'aime pas sur moi cette coiffure tu vois. En fait, la plupart des gens ils ont quand même les cheveux plus ou moins courts, et moi je me vois plus avec les cheveux courts tu vois. Est-ce que ça a un lien ? Je ne sais pas.

Ça seul toi peut le savoir ahah

Bah je ne sais pas, je le saurais peut-être un jour.

Enfin, est-ce qu'il te viendrait un mot ou une phrase qui te permettrait de décrire ce que t'ont apporté les avatars ?

En fait c'est dur parce que j'ai beaucoup d'expérience dans le jeu-véo. Donc j'ai beaucoup d'expérience avec les avatars tu vois. Et là depuis le début je parle que des avatars féminins mais il y a un personnage masculin qui m'a marqué très récemment. Et j'en ai pas parlé tu vois.

Ah c'est dans Clair Obscur ? [Fig. 42]

Ouais il y a un personnage qui m'a beaucoup marqué. Parce que je me suis reconnu dans ce personnage alors que c'est pas une femme et c'est très rare ça. Mais du coup c'était quoi la question ?

Bah tu peux en parler d'ailleurs. Tu peux en parler librement si tu as envie d'en parler même si c'est hors question.

Ouais.

Avant la dernière question.

En fait il y a un personnage dans Clair Obscur qui est un peu le personnage principal on va dire. Il s'appelle Gustave [Fig. 43] tu vois. Et en fait c'est un personnage que j'ai trouvé très touchant parce que, je me reconnais très rarement dans les personnages masculins dans les œuvres, parce qu'ils sont souvent un peu justement ce côté... Je sais pas ils sont souvent pas doux, ils sont souvent pas très, c'est un peu souvent des Dark Sasuke tu vois. Ou des gogoles comme Naruto qui sont justement des gogoles tu vois. Donc soit t'es c*n, soit t'es le mec ténébreux. Et en fait Gustave dans l'histoire, il est adorablement gentil. C'est un ingénieur qui en fait a pris des apprentis sous son aile alors qu'il était pas obligé de le faire, dans une société qui se casse la gueule parce que c'est un peu le thème de Clair Obscur quoi. Et en fait il a même recueilli une orpheline, il se considère plus comme étant son grand frère que son tuteur tu vois. Et en fait c'est un peu, théoriquement c'est un peu un soldat on va dire. Et en fait il part au front en quelque sorte, et il se rend compte que le front c'est vachement traumatisant comparé à ce qu'il avait imaginé, parce qu'une fois que tu es sur le front bah tu rigoles plus. Et en fait il se rend compte qu'il n'est pas parti pour se battre lui-même, il est parti pour se battre pour les autres. Et humainement je trouve ça fort parce qu'il sait qu'il va probablement mourir, parce que les gens qui sont partis avant lui ne sont jamais revenus. Donc partir signifie potentiellement ne jamais revenir. Enfin c'est le cas de toutes les batailles hein, c'est pas forcément le cas de ce personnage là tu vois. En fait au début il pensait qu'il y allait pour lui, pour dire moi je vais finir la guerre. Puis il se rend compte une fois qu'il est sur la bataille que lui tout seul il est incapable de finir la bataille. Mais qu'en fait il faut qu'il le fasse pour les gens pour qui il est parti. Parce que si lui il ne réussit pas bah il y en a d'autres derrière qui vont partir essayer à sa place. Et en fait je trouve ça vachement touchant parce qu'en plus d'avoir cette philosophie de vie, moi je me suis beaucoup reconnu en ce personnage parce que si on était dans Harry Potter ce serait un poufouille comme moi, donc c'est quelqu'un qui est très dans la loyauté, très dans la gentillesse, qui ne réfléchit pas pour lui mais qui réfléchit pour les autres. Par exemple il part à la bataille, le seul truc qu'il prend vraiment en fait c'est un journal, pour dire moi le journal je vais écrire dedans et quand je reviendrai je le montrerai à mes apprentis pour qu'ils comprennent ce que c'était le monde extérieur qu'ils n'ont pas pu connaître parce qu'ils n'ont pas eu besoin d'y aller. Et c'est un personnage

qui m'a beaucoup marqué quoi.

_Ok trop mignon !

_Alors que c'est pas une femme tu vois et ça m'est pas arrivé je pense depuis très longtemps.

_Il faut dire qu'en même temps il y a eu Life is Strange qui a pris pas mal de place.

_Life is Strange a pris beaucoup trop de place dans mon esprit. J'ai toujours 16 ans dans ma tête alors que j'en ai 25 alors va falloir se réveiller mon coco parce que bon...

_Ça va je comprends, je comprends ahah. Enfin est-ce qu'il te viendrait un mot ou une phrase qui te permettrait de décrire ce que t'ont apporté les avatars ?

_En fait, ils m'ont apporté plein de choses les avatars, ça dépend les jeux. Je pense que la paix intérieure c'est un bon résumé de la globalité. Parce que dans Life is Strange ça m'a apporté une paix intérieure sur moi-même. Dans Clair Obscur y a plusieurs personnages, mais rien que Gustave il m'a apporté une paix intérieure sur... en fait il y a aussi des gens qui sont foncièrement bon dans la vie ça c'est bien. Puis il y a des jeux où t'incarnes un personnage, c'est plus vraiment un avatar, c'est un personnage qui a vraiment une vie. Par exemple, dans Stardew Valley [Fig. 4.4] t'incarnes un fermier tu vois. En fait c'est aussi une paix intérieure parce que c'est un fermier il fait ce qu'il veut dans sa vie. Il a dit f*ck à la société, moi je vais planter des panais et en fait il plante des carottes, il plante des choufleurs et il vit sa meilleure life. T'sais c'est un cadre où t'es en paix avec toi-même et ton fermier il fait ce qu'il veut. Si il veut aller miner des cailloux, il va miner des cailloux. Si il veut aller planter des choux, il va planter des choux quoi. Donc je pense que la paix intérieure c'est un bon truc. Après il y a des choses, ça dépend les jeux tu vois. Mais t'as Life is Strange, l'avatar, il t'a plutôt appris à gérer, à faire des choix. En prenant en compte qu'il y a des choix qui sont moraux, qui sont plus durs que d'autres. Est-ce que tu vas préférer sauver une personne qui est importante à tes yeux pour tuer toute une ville ou est-ce que tu sauves toute une ville mais tu perds la personne qui est importante à tes yeux ? C'est un peu un choix égoïste mais c'est aussi un choix réel. Est-ce que tu préfères perdre, je sais pas, perdre ton grand frère ou perdre 50 000 personnes que tu connais pas ? Moi, même 15 ans après le jeu, je suis désolé, les 50 000 que je connais pas je m'en f*us quoi. Mais si tu mets dans la balance que dans les gens que tu connais dans la ville, il y a quand même des gens qui sont importants pour toi aussi, tu vois le débat est plus dur quoi. Clair Obscur c'est plus un jeu qui parle de deuil donc bon bah, peu importe

les personnages, t'as quand même des liens avec le deuil dans l'histoire, ça parle beaucoup de deuil. Moi Clair Obscur, m'a appris que j'avais pas fini mon deuil tu vois. Mais qu'en fait, je voulais juste pas le finir tu vois. Et ça, c'est passé par plusieurs personnages dans l'histoire qui parle de leur expérience aussi. Gustave il va au front, il sait qu'il ne reviendra peut-être jamais mais en fait tu sais pas s'il va revenir ou pas, en fait lui non plus. Et c'est aussi un peu parler de deuil quoi. Parce qu'en fait est ce que lui il y va pour terminer quelque chose qu'il n'avait pas fini, est-ce qu'il y va pour dire aux gens d'après bah si je suis parti c'était pour cette raison ou pas tu vois ? Il y a plein de trucs, donc je pense que la paix intérieure c'est un bon résumé quand même.

_Oui, oui je vois. Et c'est une belle phrase !

_Ouais, parce qu'en fait c'est pas sur les mêmes plans tu vois. Clair Obscur ça parle de deuil, Life is Strange ça parle plus de choix moraux, Stardew Valley ça te parle juste de planter des carottes, pour autant ils t'apportent tous une paix intérieure, c'est juste pas sur les mêmes plans !

_Ok, trop bien ! Bah merci hein, on a fait le tour des questions.

_Merci à toi !

Alors, pour commencer, peux-tu me raconter brièvement ta relation aux jeux-vidéo ? Brièvement ! hein !

_C'est un bon moyen de m'évader et d'éviter de penser à ce qui se passe tous les jours, ou ma vie, ou ce genre de choses-là. C'est un bon moyen d'être dans ma bulle et de ne penser à rien d'autre, à part juste à m'occuper de ce que je suis en train de faire et ce genre de choses-là.

_Depuis ton plus jeune âge quoi ?

_Oui. En fait, j'ai toujours joué aux jeux-vidéo parce que je voyais mon père y jouer et j'y jouait avec lui. Depuis je me suis jamais vraiment arrêtée.

Et si tu devais répondre spontanément, quel est le jeu avec un avatar que tu as créé ou incarné, un avatar préconçu qui t'as particulièrement marqué ?

_Life Is Strange

_Ah, comme Gaétan, mais c'est fou. Ahah

_Disons que je n'ai pas joué à beaucoup de jeux de moi-même. Et disons que dans les Sims, je fais tellement de personnages que je ne me représente aucun d'entre eux. Donc, c'est vraiment celui où l'histoire m'a vraiment marqué je pense en premier.

_L'histoire et du coup l'avatar ?

_Ouais !

Dans la création d'un avatar, que choisis-tu en premier ? Donc toi quand tu crées un avatar en termes de caractéristiques et pourquoi ?

_Je fais quasi tout le temps des femmes parce que j'arrive plus facilement à recréer d'autres femmes, alors que les hommes j'y arrive quasi pas. Et du coup, j'arrive à faire vraiment plus des femmes. C'est tout.

_Mais tu choisis direct le genre quoi ? En gros c'est ta priorité ?

_Oui, oui !

Dirais-tu que tes avatars te ressemblent juste-ment ?

_Non

_Physiquement, émotionnellement aussi ça peut être !

_Je crois que le seul avatar où il me ressemble physiquement et émotionnellement, c'est celui que je me suis fait dans les Sims, mais sinon tous les autres, c'est vraiment l'opposé le plus possible

de moi.

_Ok, zéro ressemblance quoi.

_Non, zéro.

Ok ! T'es-tu déjà attachée un avatar au point de changer ton expérience de jeu ? Genre tellement tu l'incarnes, ça change complètement ta manière de jouer !

_Non, je ne pense pas.

_Tu restes fidèle à tes principes.

_En fait, je sais que des fois ça m'arrive de me dire... Enfin, j'ai l'exemple des sims parce que j'y joue beaucoup, beaucoup trop. Mais même si je me dis que je vais changer un peu le personnage, je vais changer sa façon de faire, en fait au bout d'un moment je finis toujours par faire la même chose sans m'en rendre compte. Je retourne très facilement à ce que je fais de base !

As-tu déjà noué des relations à travers l'avatar d'une personne sans savoir qui c'était ? Amical ou amoureuse ?

_Non.

_Même pas amical ?

_Non, parce qu'en fait je joue très peu en ligne, donc je ne me suis jamais fait des amis sur ça. Et après, je n'ai pas d'avatar, enfin... Il y avait à la rigueur des photos de profil, mais c'est leurs photos. Donc en fait, je vois qui c'était... Je ne me suis pas attachée à quelque chose de virtuel alors qu'il y a quelqu'un derrière.

Ouais, carrément, je vois. As-tu déjà adopté des comportements différents en fonction de ton avatar ? Des comportements que tu n'aurais pas dans la vraie vie ?

_Non.

_T'agis avec tes avatars comme t'agirais dans la vie réelle ?

_Non, quand même pas vraiment.

_Oui, effectivement, quand c'est des jeux où tu dois buter quelqu'un, je conçois, mais sinon, je veux dire, on règle le général.

_Oui ! En fait, ça dépend dans quel jeu, comment j'ai fait ou... Enfin, ça dépend de pas mal de choses, en vrai.

_Ok, ouais ça dépend de plusieurs facteurs. Mais en principe, tu dirais que tu as à peu près le même

comportement en jeu que celui que tu as en réel ?

_Oui, Oui.

_Selon toi, justement, qu'est-ce que l'avatar te permet de faire, contrairement à ta vie réelle ?

_Lui faire faire des choses que je ferais jamais dans la vraie vie pour X-Y raison, parce que c'est pas possible ou ce genre de choses-là. Autre chose que tuer évidemment, parce que bon... Je le fais beaucoup dans les Sims où c'est des métiers que je ferais jamais par exemple, où des fois je m'imaginais et je me dis « ouais non c'est pas pour moi ce genre de trucs »

_Mais tu le fais dans le jeu et ça te permet de visualiser que dans le réel ouais carrément pas...

_Ouais, en fait en le faisant dans le jeu des fois je décalque sur moi et je me dis, « ouais en fait jamais je pourrais vivre une vie un peu comme ça » « jamais, je pourrais vraiment faire ça » « ou en réalité, ça ne me correspond pas tant que ça ».

_Ok. Ouais, t'en tires des enseignements, quoi.

_Ouais, un peu, ouais.

_Ok. As-tu déjà utilisé l'avatar pour explorer ton genre, ton identité ou ton apparence, tout simplement ?

_Un peu. En fait, j'ai un peu l'exemple de bah quand j'ai voulu me refaire un peu dans les Sims, j'ai essayé d'être le plus fidèle possible. Donc il a bien fallu que j'observe un peu comment j'étais et tout. Donc ça m'a permis, un peu bizarrement de voir ce qu'il y a en moi, et des fois aussi ça m'arrive que quand je crée des personnages, c'est des personnages qui m'attirent.

_Ok. Ouais, ouais, je vois complètement.

_Quand c'est pas moi, c'est quelque chose qui m'attire. Un détail particulier ou un ensemble ou ce genre de choses-là.

_Ok ! As-tu déjà ressenti une tension entre ton avatar et toi ? Genre, il est vraiment, il te ressemble pas tu vois. T'as l'impression qu'il peut réagir presque au contraire de toi !

_Non et même il y a quand même une petite part de moi, même minime dans chaque personnage que je peux faire ou chaque avatar. Donc ça irait jamais à l'opposé de ce que je fais ou pense ou j'agirai.

_Ok. Très bien. As-tu observé des comportements ? Alors même si tu joues pas beaucoup en ligne, mais... As-tu déjà observé des comportements ou

des jugements en ligne liés aux avatars ?

_En vrai, je le vois. Je suis une YouTubeuse aussi streameuse et elle fait beaucoup de constructions et de créations de Sims. Et en fait quand elle crée des personnages, ça se voit qu'il y a beaucoup de personnes qui critiquent tout le temps, constamment, pour tout et n'importe quoi. Soit c'est parce qu'ils aiment pas, soit c'est parce que c'est leur insécurité qui parle et tout. Ce qui fait qu'en fait, y a des moments c'est chiant parce que tu vois... Non mais il faudrait pas si, non il faudrait pas ça. Pourquoi ton personnage il est gros ? Pourquoi elle est si fine ? Pourquoi elle est noire ? Pourquoi elle est brune ? Pourquoi elle est si ? Pourquoi elle est ça ? Je trouve que... surtout dans les Sims où le but c'est de recréer quelqu'un, il y a beaucoup de personnes qui ont la critique facile alors que justement c'est qu'un avatar. Il n'y a pas besoin d'être aussi excessif quand c'est juste un jeu. En fait, si on essaye d'écouter l'avis de tout le monde, on ne finit jamais.

_Ah bah c'est sûr. Penses-tu que les avatars reproduisent certaines normes sociales ou au contraire permettent de les renverser ?

_Je pense qu'il y a quand même des normes sociales qui restent ancrées dans les avatars. Toujours dans la création de Sims, ils essayent de faire quelque chose de très inclusifs, avec les orientations sexuelles, les transgenres, etc [Fig. 46]. Mais il y a toujours des limites aux possibilités que tu peux avoir, genre aux limites morphologiques. Par exemple, y a surtout ça, la grosseur a une limite, tu ne peux pas aller plus loin. Et en plus, le jeu n'est pas totalement adapté. Genre particulièrement les vêtements quand tu fais des gros corps, ils sont tout pixelisés, ils sont polygonales presque parfois. Je pense que les jeux vidéo peuvent aider à peut-être améliorer les croyances, ce genre de choses là mais...

_Mais ça reste limité par des contraintes techniques.

_Ouais ça reste limité, et puis même si ils décident à un moment de changer radicalement, les gens vont se dire que c'est pas réel. Je sais plus quel jeu c'était mais c'était un jeu avec de très beaux graphismes et tout, et tous les hommes avaient fait un scandale parce que la fille avait des poils. C'est une pilosité des plus classiques qu'ont toutes les femmes mais c'était trop réaliste en fait, y en a ils demandent « ouais mais faut que ce soit réaliste » et quand c'est réaliste ils sont pas contents.

_Ouais bah forcément, y aura toujours des gens pour râler...

_Ouais c'est ça, donc même quand ils essayent de faire le plus plaisir au plus grand nombre de

personnes, y aura forcément des personnes qui eux ne vont pas être content parce que ce n'est pas comme ils veulent. Mais du coup personne n'est jamais content.

„Penses-tu que certaines expériences vécues à travers des avatars ont un impact sur ta vie personnelle ? Ta manière de te percevoir ?

_Je sais pas.

_Tu penses vraiment qu'ils ont aucun impact ?

_Bah je pense que ça peut avoir un impact. Mais là, pour moi je n'arrive pas à trouver un exemple où ça a eu un impact sur moi. Je peux comprendre totalement qu'il y a des jeux qui peuvent avoir un véritable impact sur quelqu'un. Mais je ne l'ai pas vécu au point que ça m'a changé radicalement.

„As-tu déjà ressenti un retour du virtuel dans le réel en mode ton avatar il continue à suivre ? T'as envie de faire des trucs comme ton avatar ?

_Un peu ouais.

_Genre t'as envie d'exercer le métier de ton Sims ? Je ne sais pas.

_En fait, y a des moments où je me dis que ça serait plus simple si c'était comme dans les jeux.

_Ah ben oui. Je vois complètement.

_Juste plus simple, moins de problèmes, moins de réflexions.

„Ok ! Donc t'as déjà sentie. As-tu déjà vécu ou observé des effets négatifs liés à l'usage des avatars ?

_Oui. Ceux qui se croient tout permis parce qu'ils sont anonymes théoriquement sur Internet. Et se cachent derrière des avatars à insulter ou ce genre de choses-là.

_Ah ça y en a tellement !

„Ouais, j'ai joué peut-être deux fois à Overwatch [Fig. 46] en vocal plus jamais.

_Et aussi effectivement parce que t'es une meuf, j' imagine que c'est d'autant pire en plus sur les jeux quand t'es une meuf. Ouais.

„Ouais ça aide pas ! Il y avait un moment où j'avais envie de commencer à jouer à LOL [Fig. 47]. Sauf qu'en fait j'ai à peine fait une partie où en fait ça m'a dégoûté, j'ai fais « ouais non ». Les personnes autour c'est horrible, quand je regardais les réseaux sociaux il y en a qui se croient tellement tout permis juste parce qu'ils sont derrière un avatar. C'est pour ça aussi que je joue rarement

aux jeux en ligne. J'y joue jamais seule.

„Ouais. Compréhensible. Selon toi, est-ce que du coup, les avatars ont un impact sur notre société ? Dans la manière dont on se présente avec les gens, dont on communique aussi ? Tout ça, tout ça quoi.

_Ouais, je pense que ça pourrait avoir un impact. Après il y a ceux qui sont derrière les avatars où ils vont se croire tout permis et tout mais je pense qu'il y en a en se cachant derrière un avatar, pendant un moment on leur a permis de prendre confiance en soi et du coup dans la vie réelle être capable de par exemple prendre la parole, ce genre de choses là. Qui pendant un temps, ils étaient juste cachés et petit à petit, ont pu prendre confiance.

_Pour toi, il n'y a pas que du négatif effectivement pouvant être associé à l'avatar ?

_Non, non ! Si y a quelqu'un qui au début avait du mal à parler ou ce genre de choses là, parler avec des inconnus, peut-être qu'en commençant en étant caché derrière un pseudo et un avatar a pu l'aider à prendre un peu plus confiance pour peut-être dans la vraie vie parler à des personnes, à des soirées ou à rentrer dans un établissement que tu connais pas, ce genre de choses là. Je pense que ça peut aider. Il y en a aussi peut-être qui peuvent surmonter des problèmes ou des choses dans leur vie en faisant un parallèle avec ce qu'il y a pu se passer dans les jeux et tout et peut-être dépasser des pertes, des deuils ou ce genre de choses là grâce à peut-être une histoire d'un jeu-vidéo ou de la réaction d'un avatar à une situation où en fait ils réalisent que c'est proche de la leur et ils pourraient agir du coup comme ça pour peut-être apaiser les choses.

„Ouais donc ça peut aussi avoir un aspect très sain niveau social quoi. Avant dernière question, est-ce que pour toi l'avatar agit comme une mise à distance ou te permet-il au contraire d'être vraiment toi ?

_D'être vraiment moi. Oui parce qu'en fait à être derrière un avatar je vois pas ce que peut vraiment penser quelqu'un, comme sur son visage, parce qu'il y a des moments où j'ose pas faire des choses, dire des choses parce que je n'ai pas envie de voir la réaction du visage de la personne en face. Donc être un peu derrière des avatars permet de dire ce que je pense et en fait je ne sais pas si la personne elle a aimé, pas aimé ou elle me juge ou quoi en fait j'en sais rien et il ne vaut mieux pas que je le sache.

_Et ça te fait du bien aussi du coup de pouvoir agir comme bon te semble !

_Oui !

_Ok ! Et enfin dernière et j'adore cette question est-ce qu'il te viendrait un mot ou une phrase qui te permettrait de décrire ce que t'ont apporté les avatars ?

_De la liberté.

_Liberté. Ce sera ton dernier mot ? Et pourquoi du coup ?

_Oui. Bah en fait, bon dans la limite du légal évidemment, mais on peut faire un peu ce qu'on veut. Théoriquement notre corps ça peut être un avatar même dans la vraie vie. On peut s'amuser à changer la couleur des cheveux, les vêtements, on peut se maquiller, on peut faire tout et n'importe quoi. Théoriquement on peut se modifier notre propre avatar dans la vraie vie.

_Oui bien sûr mais il y a ce truc là d'encore plus facilement avec un avatar pouvoir tout modifier quoi !

_Oui c'est plus facile

_Ok très bien, Bah merci d'avoir répondu à mon entretien !

_Bah de rien !

Donc, pour commencer, peux-tu me raconter brièvement ta relation aux jeux-vidéo ?

Brièvement, ok. Ça a commencé quand j'étais petit avec mon frère, en 2007-2008 j'imagine quand on a eu le premier ordinateur en commun avec mon frère. Et c'était du coup un des premiers FPS, c'était Star Wars Battlefront 2. Et après, j'ai toujours accroché à l'univers des jeux-vidéo et j'ai toujours continué à jouer depuis à peu près cet âge-là, petit à petit en évoluant sur des jeux qui gagnaient en complexité jusqu'à avoir des jeux plus complexes à l'heure actuelle où j'aime bien toujours jouer aux jeux-vidéo de façon quotidienne.

Ok, je vois ! Si tu devais répondre spontanément quel est le jeu avec un avatar que tu as créé ou incarné qui t'es particulièrement marqué ?

_Star Wars : The Old Republic.

_Là, tout de suite, c'est sûr, c'est SWTOR, et d'ailleurs justement, pourquoi il t'a marqué particulièrement ? Ce serait peut-être intéressant de savoir.

_Parce que déjà, c'est l'univers qui me plaît le plus en termes de films, séries, etc. Et le fait que tu puisses créer ton propre personnage qui évolue dans la saga Star Wars, c'est quelque chose qui me plaît énormément et c'est aussi un jeu que j'ai découvert avec mon meilleur ami d'enfance quand j'étais plus petit. Et c'est vrai que c'est un jeu qui m'a marqué et qui me marque encore à l'heure actuelle, puisque j'y joue encore.

Dans la création d'un avatar, que choisis-tu en premier en termes de caractéristique et pourquoi ?

_Je dirais le sexe du coup.

_Tu veux dire le genre ?

_Oui, je dirais le genre de mon personnage.

_Ok, seulement ça en caractéristique en premier ?

_Oui, en tout cas quand je crée un personnage c'est ce que je veux d'abord en premier et ensuite après, je fais le physique en général en fonction de mon humeur du moment et de ce qui me plaît le plus pour correspondre à la façon dont j'ai envie de jouer avec.

_Ok, et pourquoi d'ailleurs ? Tu m'as pas répondu ça, pourquoi ?

_Pourquoi un homme ?

_Oui, pourquoi ?

_Parce que je m'identifie plus à un homme et que je trouve ça plus agréable à regarder.

Ok ! Dirais-tu que tes avatars te ressemblent ?

_C'est du 50-50. Franchement des fois, oui, j'essaie d'en faire qui me ressemble sur des jeux, par exemple de gestion, mais sur des jeux Star Wars, je vais pas du tout faire en sorte que ça me ressemble étant donné que je fais des aliens qui ne ressemblent absolument pas de près ou de loin à un humain ? Donc, à moins que je me sente limace, non je ne fais pas des choses qui me ressemblent particulièrement.

_De temps en temps, oui.

_Ça dépend. Sur des jeux de gestion, oui. Par exemple, sur un autre jeu où tu crées des personnages, par exemple Stardev Valley ou même PokéMMO, je vais faire des avatars qui me ressemblent, parce que j'ai envie de m'identifier à mon dresseur, à mon fermier, mais sur Star Wars pas du tout. Je pense que ça dépend vraiment du jeu et du contexte du jeu.

Ok, T'es-tu déjà attaché à un avatar au point de changer ton expérience de jeu ?

_Je comprends pas la question ahah.

_Est-ce que tu es déjà attaché à un avatar que tu as créé ou que tu as incarné au point que ça change complètement ta manière de jouer ?

_En mode « ça me donne plus envie d'y jouer ? »

_Peu importe, plus envie d'y jouer, attaché vraiment émotionnellement au point de vouloir lui ressembler dans la vraie vie.

_Non, alors attaché émotionnellement au point de vouloir lui ressembler, pas du tout. Mais quand je fais un personnage qui me plaît physiquement, ça va me donner vraiment envie de jouer, de faire l'aventure en question avec ce personnage.

_Ok.

_Je sais pas si je réponds à côté ou pas.

Ouais, non c'est plutôt pas mal. As-tu déjà noué des relations à travers l'avatar d'une personne sans savoir qui elle était ?

_En mode « je me suis associé l'avatar à la personne qui est derrière l'avatar et que j'ai noué des sentiments par l'avatar ? »

_Non, est-ce que tu tu déjà noué des relations avec des gens, amoureuses, amicales, tout ce que tu veux, sans même savoir qui elle était juste à travers l'avatar et leur voix du coup potentiellement ?

Oui, enfin j'ai tendance à dire que oui sur SWTOR

je me suis fait par exemple quelques amis, je savais pas à quoi ils ressemblaient mais c'est juste parce qu'on avait l'intérêt en commun du jeu, on s'entendait bien.

__Oui bien sûr c'est des relations que tu as nouées du coup.

__Oui, au final c'était devenu des amis et après voilà.

__Oui, sans plus, t'es pas allé plus loin après dans les relations ?

__Oui non non, c'était vraiment juste amical au niveau de l'aspect du jeu, on appréciait jouer ensemble, on se retrouvait pour faire des quêtes ou des choses ensemble mais après voilà je dirais pas que c'est devenu des personnes extrêmement importantes dans ma vie quoi ?

__Ok. As-tu déjà adopté des comportements différents en fonction de ton avatar ? Des comportements différents de la vie réelle évidemment.

__Dans le réel en fonction de mon avatar ?

__Non non, as-tu déjà adopté des comportements différents de ce que tu as comme comportement dans la vie réelle, en fonction de ton avatar, en jeu ?

__Ah oui, bah clairement. Notamment dans Star Wars, quand je joue un seigneur Sith donc comme Dark Vador je vais pas être gentil à avoir des principes de moralité comme dans la vraie vie, c'est-à-dire si quelqu'un me saoule je le tue, ce que je ne ferais absolument pas dans ma vie de tous les jours.

__Bien sûr !

__Même siiii.

__Et tu n'as aucun remords en ayant ces actions ?

__Non au contraire ça me fait rire ahah. Genre je rentre dans la peau du personnage entre guillemets. Voilà, et bien sûr c'est des actions que je ne ferais pas dans la vraie vie.

__Ça t'apporte une liberté en quelque sorte ?

__Oui, c'est ça. Changer un petit peu ma moralité quand je joue au travers d'un personnage c'est toujours sympathique un petit peu.

__Ok. Et donc justement, selon toi, qu'est-ce que l'avatar permet de faire contrairement à ta vie réelle ?

__Bah tuer des gens ?

__Non ahah. Pas seulement tuais des gens j'imagine.

__Tuer des gens ? Pardon c'est drôle. Non en vrai, vu que je reprends toujours l'exemple du jeu auquel j'ai vraiment créé des avatars, vu que c'est dans un univers qui est différent, ça te permet d'utiliser la force déjà en tant que Jedi ou Sith. Donc comprendre un petit peu ce côté mystique des fois du Jedi et du Sith, ils ont un peu leur aspect de comment ils conçoivent la force. C'est un peu une religion. Je ne suis pas du tout quelqu'un de pieux, de mystique, de tout ce qui va être religion dans la vraie vie. Donc des fois chercher des informations sur tout ce qui va être les conceptions philosophiques, etc, des religions entre guillemets dans Star Wars où c'est des choses qui m'intéressent pas particulièrement dans la vraie vie.

__Et même au-delà de Star Wars, il y a d'autres choses que tu peux faire ?

__Dans Stardew Valley, par exemple un autre jeu que je fais, je ne vois pas trop qu'est ce que je ne peux pas faire par exemple dans la vraie vie. Récolter mes légumes, je le fais l'été avec mes quelques pieds de tomates, parler à des gens et aller en date avec des gens ça globalement je le fais assez bien dans ma vraie vie. Dans PokéMMO, bon j'aimerais bien avoir la possibilité de capturer un Pokémon et de pouvoir lui apprendre des attaques, etc. Ça, ce serait stylé, j'aimerais bien le faire dans la vraie vie d'avoir un vrai Pokémon avec moi.

__Mais malheureusement bon, ce n'est pas le cas.

__C'est pas possible.

__As-tu déjà utilisé l'avatar pour explorer ton genre, ton identité, ton apparence différemment ?

__Non.

__Jamais ?

__Honnêtement non ?

__Tu n'as jamais pris un avatar féminin par hasard ?

__Alors si ça m'est arrivé mais je veux dire c'était pas pour explorer moi ma façon d'être. Genre je l'ai juste fais parce que j'avais envie de changer un petit peu en mode challenge plutôt que pour m'explorer quoi que ce soit vis à vis de moi.

__Ok je vois. Et même, ni ton apparence différemment ? Même essayer je sais pas un homme idéalisé ou quelque chose comme ça ?

__Bah si je le fais c'est peut-être inconsciemment

que je l'idéalise en mode genre je fais un perso que je trouve très stylé et du coup ça me plaît. J'avoue que là je... Ouais, non je sais pas. Je dirais peut-être vu qu'au final je le fais c'est qu'indirectement il me plaît puisque j'ai envie de jouer avec tu vois.

As-tu déjà ressenti une tension entre ton avatar et toi-même ?

Des tensions, des moments où je ne me reconnais pas ? Je dirais que non. Dans le sens où la plupart du temps quand je crée un avatar je sais qu'au final c'est un peu pour repousser les limites de ce que je pourrais potentiellement faire dans la vraie vie comme par exemple tuer quelqu'un je ne le ferais pas et je le fais pourtant dans des jeux ou ce genre de choses. Donc je dirais pas... il n'y a pas particulièrement de tension. Des moments où je ne me reconnais pas non, parce que je sais que je le fais volontairement de faire des trucs que je ne ferais pas dans la vie normale.

As-tu observé des comportements ou des jugements en ligne liés aux avatars ?

Ah oui, si tu fais un avatar moche il y a des gens ils vont te le dire genre ton perso il est moche.

Oui il y a de ça, mais par exemple aussi même le genre, la classe, etc ? Il y a aussi ce genre de jugement.

Classe c'est rare dans les différents jeux que j'ai faits que ça me soit arrivé. Genre, non à part certains mecs, personnes complètement tarées qui vont être sexistes et qui vont dire « tu as fais un perso féminin, une femme qui a du pouvoir c'est pas normal » lol, fin n**ue ta mère quoi.

Où bien sûr ! Penses-tu que les avatars reproduisent certaines normes sociales ou au contraire permettent de les renverser ?

Je pense que ça fait les deux honnêtement. Je pense que ouais il y a une part de normes sociales qui peuvent être respectées en termes par exemple de physique ou quoi, mais également ça permet de renverser les normes sociales. Je pense que ça peut faire les deux en fonction du contexte de la personne comment elle veut le jouer. Ça dépend vraiment du contexte de la personne et de comment tu comptes jouer.

Ok, ouais complètement ! Penses-tu que certaines expériences vécues à travers des avatars ont un impact sur ta vie personnelle ? Ta manière de te percevoir ?

Il y a des choses oui, que tu as au travers de tes avatars. Des fois ça peut t'apprendre finalement soit très bien de la répartie soit même des positions, j'sais pas genre. Grâce au jeu, oui tu peux

toujours apprendre des choses sur toi-même, que tu peux utiliser dans la vraie vie de tous les jours au travers de ton avatar. Que ce soit répatre, que ce soit même philosophique la façon dont le personnage est construit etc, des fois ça peut te faire réfléchir sur toi-même, sur qui tu veux être, qui tu es, comment est-ce que tu peux devenir.

Ok ouais je vois ! As-tu déjà ressenti un retour du virtuel dans le réel ? Comme si ton avatar ou le jeu continuait à te suivre après avoir déconnecté ?

Non, je n'ai jamais connu ça.

T'as jamais eu l'impression que t'agissais comme ton avatar après ou des trucs du genre ?

Bah au vu des avatars que j'ai créés, j'espère pas agir comme eux, mais non honnêtement jamais.

As-tu déjà vécu ou observé des effets négatifs liés à l'usage des avatars ?

Je pense que certaines personnes malheureusement, naïvement peuvent tomber dans le panneau de, au final il y a un mec qui a fait une meuf mais c'est pas une meuf et au final l'autre personne s'en sert pour je sais pas avoir des avantages in-game, se faire payer des choses. Je pense que ça, ça doit arriver, moi ça ne m'est jamais arrivé, je ne connais pas forcément nécessairement des gens à qui s'est arrivé mais j'en ai déjà entendu parler sur les réseaux, donc j'imagine que oui ça peut arriver d'avoir ce côté un peu, je sais pas profiteuse ouais qui peut se mettre en place avec des avatars je pense.

Selon toi, est-ce que les avatars ont un impact sur notre société ?

C'est à dire les avatars créés in-game ?

Dans la manière dont on se présente, on communique avec les autres, dans la manière dont on se perçoit, etc.

Les avatars que tu crées, ça peut te permettre d'avoir en gros les meilleures capacités pour te présenter dans la vraie vie ?

Est-ce qu'ils ont un impact sur notre société ?

Oui, je dirais plutôt ou pas, dans le sens où j'avoue que c'est mon expérience personnelle et comme j'ai jamais eu trop de mal à me présenter, à interagir avec les gens, j'avoue que le fait de créer des avatars et de communiquer potentiellement avec des gens en ligne ne m'a pas nécessairement aidé à m'affirmer et à être capable d'interagir avec les gens. Donc je pense que oui, ça peut aider certaines personnes dans le sens, si tu crées un perso dans un jeu, souvent le jeu est codé pour

que ce perso il ait des expressions, des façons de parler et au final tu peux vouloir t'en servir pour communiquer en société, reprendre un certain style de langage, des éléments de langage aussi. Je pense que oui, ça peut aider certaines personnes, moi ça n'a pas été nécessairement le cas, mais je pense que oui certaines personnes peuvent se servir de leurs avatars qu'ils ont créés, d'éléments de langage, pour finalement se présenter, parler, avoir une personnalité, peut-être que oui, ils peuvent calquer un petit peu. Je pense que oui honnêtement.

_Un peu comme quand les gens font du cosplay ?

_Oui, voilà tout à fait.

_Ok. Est-ce que pour toi l'avatar agit comme une mise à distance ou te permet-il au contraire d'être vraiment toi quand tu l'incarnes ?

_Alors ni l'un ni l'autre, genre ni d'accord, ni pas d'accord, c'est-à-dire qu'en fait je crée un avatar pour jouer un personnage et que j'ai juste envie de m'amuser avec, mais je ne vais pas dire que c'est pour explorer quelque chose qui est en moi, je ne pense pas être un tueur psychopathe par exemple. Ni créer une distance avec lui, dire ça après avoir dit psychopathe ce serait bien de créer une distance quand même. Mais non, je ne pense pas tu vois, ni d'accord, ni pas d'accord, je pense que c'est vraiment en fonction du mood de comment j'ai envie de jouer sur l'instant T, plutôt qu'autre chose donc je ne sais pas trop.

_Quais je vois, je vois. Et donc enfin, est-ce qu'il te viendrait un mot ou une phrase qui te permettrait de décrire ce que t'ont apporté les avatars ?

_L'envie de jouer, c'est quelque chose qui est assez intéressant de pouvoir créer ton propre personnage comme tu le veux. Je dis que c'est un peu intéressant voilà je trouve, c'est motivant, motivant je dirais, je pense que ça peut être le mot.

_Motivant ?

_Oui c'est motivant à jouer, ça t'intrigue, ça te motive, je pense que c'est plutôt dans ce sens-là.

_Ok, impeccable, merci.

_Eh ben avec plaisir, monsieur Villain !

spore™

PAR LES SCÉNARISTES DES SIMS



12+

www.pegi.info

CONNECTION INTERNET OBLIGATOIRE
POUR ACTIVER LE PRODUIT



^ [Fig. 29] Maxis, *Spore*, dir. Will Wright, Electronic Arts (éd.), septembre 2008. Jaquette du jeu.

✓ [Fig. 30] Riot Games, *Valorant*, dir. Andy Ho, David Nottingham et Joe Ziegler, 2 juin 2020. Jaquette du jeu.



▼ [Fig. 31] VRChat Inc., *VRChat*, 2017.
 Capture d'écran d'un salon VRChat réalisée
 par Cale Hunt, disponible sur Windows
 Central, URL: <https://www.windowscentral.com/beginners-guide-vrchat>, 4 janvier 2018,
 [consulté le 11/11/2025].



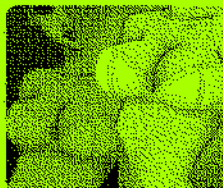
Chirurgie du visage



Opération de chirurgie esthétique du visage.
ATTENTION, ma-bimbo.com est un site qui
censure la société : la chirurgie esthétique du
visage n'est pas à prendre à la légère.

Prix : 9 000 bimbo d'or
Gain : 1000 bimbo attitude

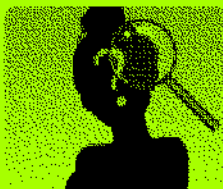
Chirurgie des seins



Opération de chirurgie esthétique des seins.
ATTENTION, ma-bimbo.com est un site qui
censure la société : la chirurgie esthétique des
seins n'est pas à prendre à la légère.

Prix : 11 000 bimbo d'or
Gain : 2000 bimbo attitude

Le Psychologue

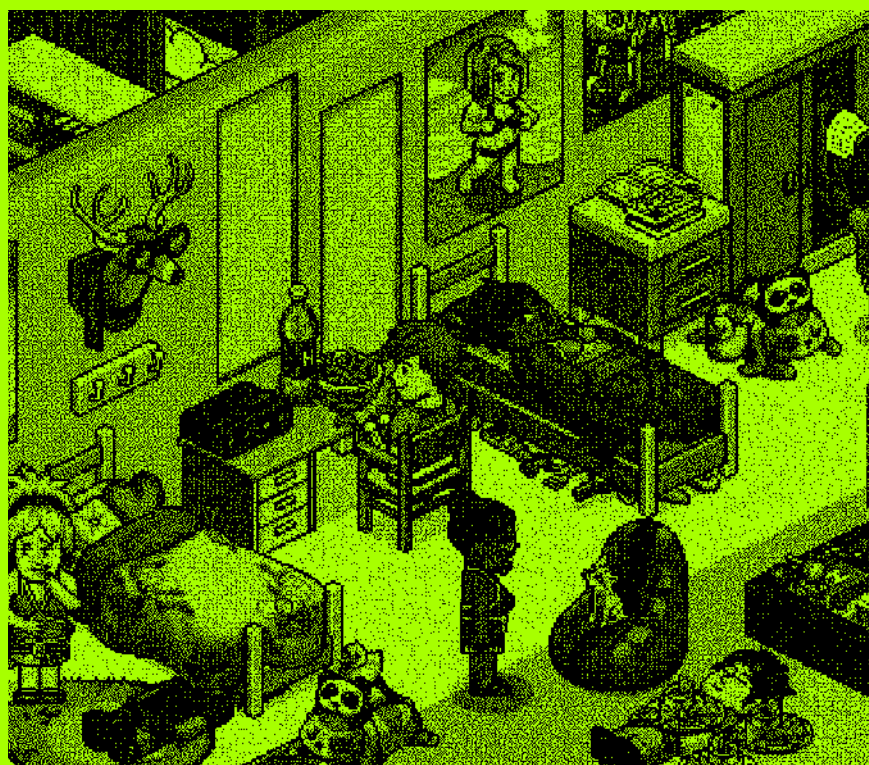


Une baisse de moral ?
Besoin de parler à quelqu'un ?

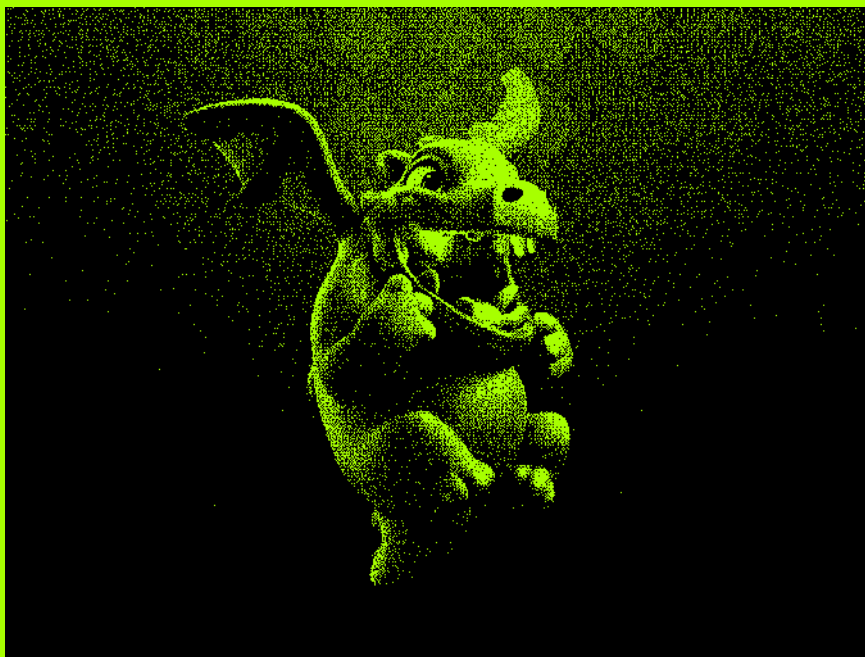
Prix : 50 bimbo d'or
Gain : 50 bimbo attitude

^ [Fig. 33] ANANIAN Céline, Ma Bimbo,
décembre 2006. Capture d'écran de la
clinique de Ma Bimbo réalisée par LPTB,
disponible sur Les Petits Trucs Bimbo, URL:
<https://lespetitstrucsbimbo.wordpress.com/la-clinique/>, 2016, [consulté le 11/11/2025].

▼ [Fig. 34] Sampo Karjalainen et Aapo Kyrölä,
Habbo, août 2000. Capture d'écran issue du jeu.



✓ [Fig. 36] Supercell, *Clash of Clans*, 2012.
Image du Bébé Dragon, 24 mai 2016.



✓ [Fig. 36] Gameloft, *Blitz Brigade*, 9 mai 2013.
Capture d'écran issue du jeu.





^ [Fig. 37] Supercell, *Brawl Stars*, 2020.
Image du personnage Edgar, 2020.

▼ [Fig. 38] SPIELBERG Steven, *Ready Player One*, 2018. Affiche du film.



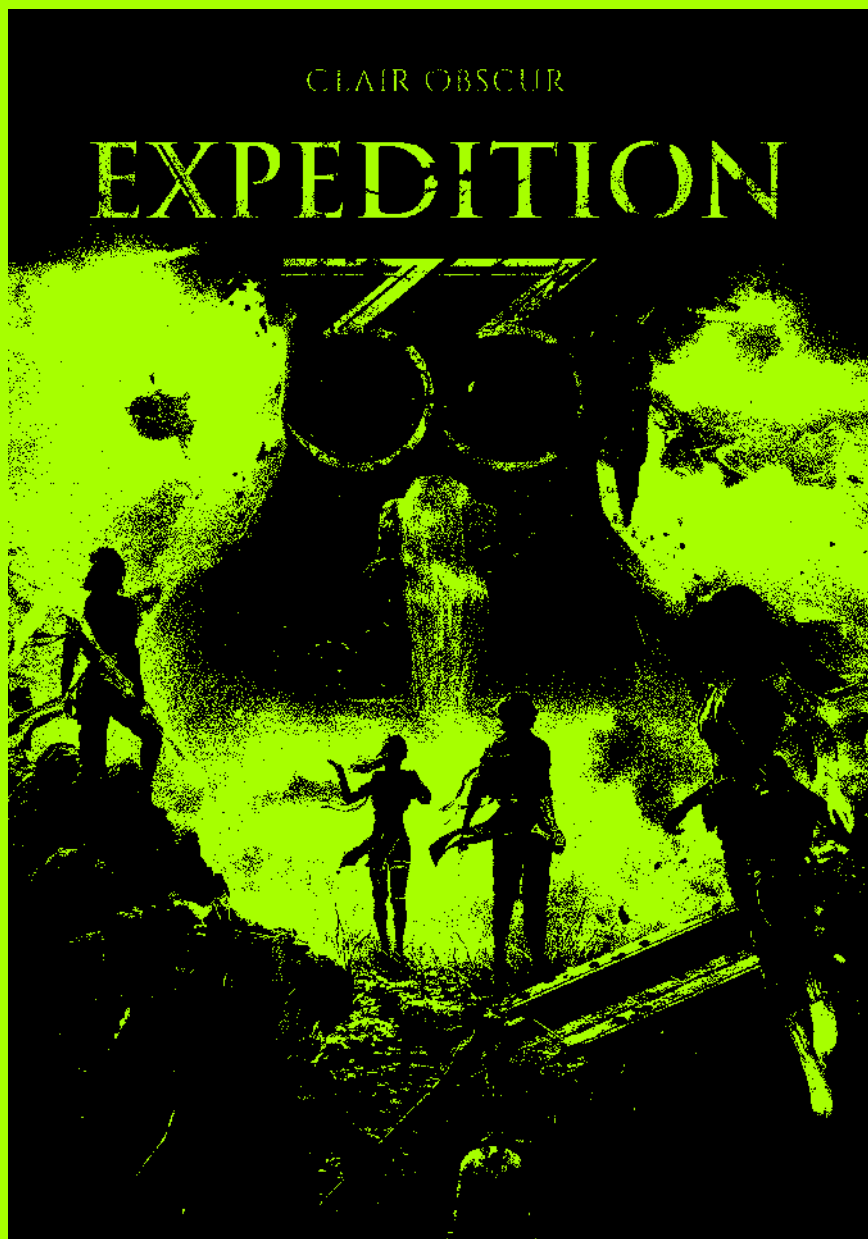
✓ [Fig. 39] BioWare, *Star Wars: The Old Republic*
(Abréviation: SWTOR), Electronic Arts et Lucas
Arts (éd.), 20 décembre 2011. Jaquette du jeu.





^ [Fig. 40] ZeniMax Online Studios, *The Elder Scrolls Online* (Abréviation: TESO), Bethesda Softworks (éd.), 4 avril 2014. Image promotionnelle du jeu.





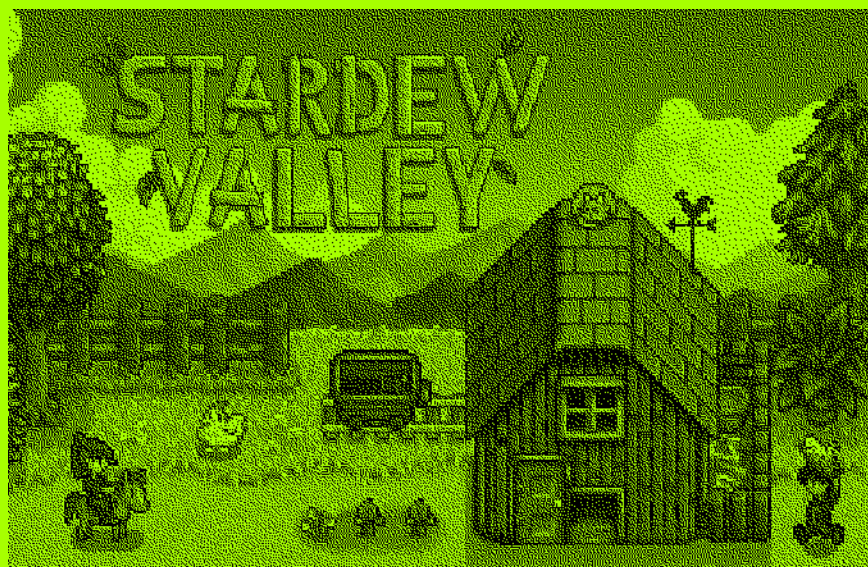
◀ [Fig. 41] Dontnod Entertainment, *Life is Strange*, Square Enix (éd.), 2015. Capture d'écran de Chloé Price réalisée par PetStarPlanet, disponible sur PetStarPlanet, URL: https://petstarplanet-ultimate-fanon.fandom.com/wiki/Chloe_Price, [consulté le 11/11/2025].

^ [Fig. 42] Sandfall Interactive, *Clair Obscur: Expedition 33*, Kepler Interactive (éd.), 24 avril 2025. Jaquette du jeu.



^ [Fig. 43] Sandfall Interactive, *Clair Obscur: Expedition 33*, Kepler Interactive (éd.), 24 avril 2025. Illustration officielle du personnage Gustave.

▼ [Fig. 44] ConcernedApe (Eric Barone), *Stardew Valley*, Chucklefish Games (éd.), 26 février 2016. Image officielle de la page du jeu sur Steam.





^ [Fig. 46] Maxis, *The Sims 4*, Electronic Arts (éd.), 2014. Capture d'écran du menu de création de son Sims par Shelby Brown/CNET, disponible sur CNET, URL: <https://www.cnet.com/tech/gaming/sims-4-tips-tricks-and-gameplay-basics-for-new-players/>, 21 octobre 2022, [consulté le 11/11/2025].



▼ [Fig. 46] Blizzard Entertainment, *Overwatch*, 24 mai 2016.
Image promotionnelle du jeu.





^ [Fig. 47] Riot Games, *League of Legends*, 27 octobre 2009.
Image promotionnelle du jeu.

Pour conclure mes recherches, l'enjeu de l'avatar comme nous avons pu le voir ne se limite pas à la création et incorporation d'un corps numérique. Il s'agit d'un réel dialogue entre ce que nous pensons être et ce que nous projetons dans des espaces d'interaction numérique, une dialectique permanente entre identité et altérité. Ce mémoire m'a permis de décrire et de mieux comprendre certains des impacts de l'usage de l'avatar, auxquels on ne réfléchit pas spontanément. Ces doubles numériques sont à l'origine de frictions ou de contradictions, ils représentent nos désirs et reflètent nos comportements sociaux autant qu'ils les structurent.

L'avatar est bien plus qu'un outil servant à explorer des mondes numériques, c'est également notre seul intermédiaire, comme une extension sans laquelle on ne peut rien vivre ni communiquer dans un monde vidéoludique. À la fois terrain de jeu, de compréhension de soi, l'avatar peut à contrario, devenir un double difforme, peut engendrer bien des conséquences, et que le sens commun instauré entre les mondes dits réels et numériques ne semble pas vraiment être tenable. Une dissonance cognitive créée par la différence identitaire entre nous et notre avatar. Ce qui peut parfois être libérateur peut par des contraintes techniques ou simplement par des personnages imposés devenir réellement dérangent pour nous joueurs. Également, sous couvert d'anonymat, se pensant cachés derrière leur avatar, certains comportements toxiques rendent l'expérience de jeu problématique et moins libératrice qu'on aurait pu l'espérer.

Je ne pensais pas en réalisant ce mémoire me confronter à tant d'interrogations. Étant moi-même joueur j'ai parfois incarné des altérités dont je ne soupçonnais pas l'impact qu'elles avaient sur moi. L'avatar que je pensais n'être qu'un simple outil exerce en réalité une puissance d'agir en termes de sens, de projection, responsable de bon nombre de comportements.

La conception de tels outils de création n'est pas neutre, et devrait à mon sens offrir plus d'inclusivité, dans la perspective de créer des formes d'altérités encourageant des rencontres et des incarnations plus éthiques. Ces enjeux commencent à émerger peu à peu, mais qui, je pense, ne sont que très peu relayés voire peu identifiés par l'ensemble des joueur^ses et développeur^ses. Pourtant, à l'aube des espaces numériques tel que le métavers amenant notre société à une transformation numérique du corps réel, il est plus que primordial d'interroger notre relation aux avatars et notamment leur impact pluriel sur notre psyché et notre rapport aux autres.

L'avatar peut tout à la fois être émancipateur, ou aliénant et dangereux pour chaque joueur^se, cependant, pour ma part, je considère que tous ces personnages que j'ai pu incarner durant mon enfance jusqu'à aujourd'hui m'ont beaucoup apportés. Ces expérimentations d'altérité m'ont permis de me construire, d'apprendre à mieux me connaître mais également à dialoguer avec autrui parfois sans crainte.

J'aimerais donc clore cette investigation sur ces dernières questions : jusqu'où irons-nous dans la création des avatars ? Est-ce qu'un jour l'avatar viendra se superposer complètement à notre système proprioceptif ? Et enfin, serons-nous demain davantage reconnus dans nos interactions sociales par notre avatar que par nous-mêmes ?



Bibliographie

Ouvrages et articles

- [B] BUBER Martin, « Au commencement était... Martin Buber. Libres extraits de *Je et tu* », *Revue du MAUSS*, n° 47, 2016, p. 32-34, DOI : 10.3917/rdm.047.0032, URL : <https://shs.cairn.info/revue-du-mauss-2016-1-page-32?lang=fr>. [consulté le 29/05/2025].
- [D] DAER Antoine, « *Personnaliser son sexe dans Cyberpunk 2077: Vers un jeu inclusif? (Oui mais bof.)* », *Cosmo Orbus*, 17 décembre 2020, URL : <https://cosmo-orbus.net/blog/sf/cyberpunk-2077-sexe-genre/> [consulté le 07/11/2025].
- [F] FOINTIAT Valérie, GIRANDOLA Fabrice et GOSLING Patrick, « Présentation », *La dissonance cognitive: Quand les actes changent les idées*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 5-8, DOI : 10.3917/arco.gosli.2013.01.0005, URL : <https://shs.cairn.info/la-dissonance-cognitive-9782200278601-page-5?lang=fr> [consulté le 07/11/2025].
- [G] GENVO Sébastien, « Penser le jeu vidéo comme forme d'expression », dans Sébastien Genvo et Thibault Philippette (éd.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2023, DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pulg.26239>.
- GILGENBACH Matt (développeur) et HONG Quang (blogueur), « Question of the Week Responses : Moral Responsibilities of Game Creators », 28 février 2005, URL : <https://www.gamedeveloper.com/business/question-of-the-week-responses-moral-responsibilities-of-game-creators> [consulté le 10/09/2025].
- [H] HARAWAY Donna J., *Manifestly Haraway*, University of Minnesota Press, 2016, p. 8, ProQuest Ebook Central, URL : <http://ebookcentral.proquest.com/lib/warw/detail.action?docID=4392065> [consulté le 10/05/2025].

- [L] LAVIGNE Benjamin, *Le Petit Surhomme des jeux vidéo et la gamification du monde. Éthique de la manipulation par l'interactivité ludique*, préface d'Olivier Lussac, préambule de Dominique Lavigne-Bichet, Les presses du réel, 2022.
- [M] MEAD, George Herbert. *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*, University of Chicago Press, 1934
- Ministère de la Transformation et de la Fonction publiques, *Synthèse du rapport DILCRAH*, octobre 2022, URL : <https://medecingeek.com/wp-content/uploads/2025/03/Synthese-du-rapport-DILCRAH.pdf> [consulté le 15/09/2025].
- [P] ProtectChildren.ca, « Analyse de VRChat : les enfants exposés à des comportements abusifs toutes les sept minutes », 2022, URL : <https://protectchildren.ca/fr/zone-medias/communiqués/2022/metavers#:~:text=Dans> [consulté le 15/09/2025].
- [R] RYAN Marie-Laure, *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.
- [S] SCHLEINER Anne-Marie, « Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games », *Leonardo*, vol. 34, n° 3, 2001, p. 221-226, URL : <http://www.jstor.org/stable/1576939>. [consulté le 29/05/2025].
- SULER John, « The Online Disinhibition Effect », 2004, URL : https://johnsuler.com/article_pdfs/online_dis_effect.pdf [consulté le 15/09/2025].
- [T] TÉTAZ Jean-Marc, « L'identité narrative comme théorie de la subjectivité pratique. Un essai de reconstruction de la conception de Paul Ricœur », *Études théologiques et religieuses*, n° 4, 2014, p. 463-494, DOI : 10.3917/etr.0894.0463, URL : <https://shs.cairn.info/revue-etudes-theologiques-et-religieuses-2014-4-page-463?lang=fr>. [consulté le 07/11/2025].

[V]

VIAL Stéphane, « Ce que le numérique change à autrui : introduction à la fabrique phénoménotechnique de l'altérité », *Hermès, La Revue*, n° 68, 2014, p. 151-157, DOI : 10.3917/herm.068.0151, URL : <https://shs.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2014-1-page-151?lang=fr> [consulté le 19/05/2025].

VIAL Stéphane, « Contre le virtuel : une déconstruction », MEI. Médiation et information, n° 37, « Les territoires du virtuel », 2013, p. 179, URL : https://svial.uqam.ca/wp-content/uploads/2021/02/2014_vial_mei.pdf [consulté le 07/11/2025].

VISHNU, « Avatar », *HDasianart*, URL : <https://fr.hdasianart.com/blogs/news/the-avatars-of-vishnu-exploring-the-divine-manifestations-in-hinduism> [consulté le 19/05/2025].

Podcasts/Vidéos

[A]

Arcade, « *Transidentité et Jeu Vidéo* », YouTube, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Y8X2gFTW3g4&t=1397s> [consulté le 15/09/2025].

[K]

Kombo, *Les RAVAGÉS de World of Warcraft*, YouTube, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=HHiPOOTqZ5A&t=1064s> [consulté le 07/03/2025].

Jeux vidéo

- [A]** ANANIAN Céline, *Ma Bimbo*, décembre 2006.
- [B]** Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, prod. Ashley Cheng et Craig Lafferty, 2011.
- BioWare, *Star Wars: The Old Republic* (Abréviation: SWTOR), Electronic Arts et Lucas Arts (éd.), 20 décembre 2011.
- Blizzard Entertainment, *Overwatch*, 24 mai 2016.
- Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, dir. Chris Metzen, 23 novembre 2004.
- [C]** CD Projekt RED, *Cyberpunk 2077*, 10 décembre 2020.
- ConcernedApe (Eric Barone), *Stardew Valley*, Chucklefish Games (éd.), 26 février 2016.
- Core Design, *Tomb Raider*, Eidos Interactive (éd.), 1996.
- [D]** Dontnod Entertainment, *Life is Strange*, dir. Raoul Barbet et Michel Koch, Square Enix (éd.), 2015.
- [G]** Gameloft, *Blitz Brigade*, 9 mai 2013.
- [K]** Koei Tecmo, *Dead or Alive 6*, sortie initiale 2019.
- [M]** Maxis, *Les Sims*, Electronic Arts (éd.), 2000.
- Maxis, *Spore*, dir. Will Wright, Electronic Arts (éd.), septembre 2008.
- [R]** Riot Games, *League of Legends*, 27 octobre 2009.
- Riot Games, *Valorant*, dir. Andy Ho, David Nottingham et Joe Ziegler, 2 juin 2020.

Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, dir. Leslie Benzies et Sam Houser, Rockstar Games (éd.), 2013.

Rockstar Studios, *Red Dead Redemption II*, dir. Alastair Dukes, Andrew Semple et Steve Martin, Rockstar Games (éd.), octobre 2018.

[S]

Sampo Karjalainen et Aapo Kyrölä, *Habbo*, août 2000.

Sandfall Interactive, *Clair Obscur: Expedition 33*, Kepler Interactive (éd.), 24 avril 2025.

Supercell, *Brawl Stars*, 2020.

Supercell, *Clash of Clans*, 2012.

[V]

VRChat Inc., *VRChat*, 2017.

[Z]

ZeniMax Online Studios, The Elder Scrolls Online (Abréviation: TESO), Bethesda Softworks (éd.), 4 avril 2014

Filmographie

- [H]** HARRIS Owen, *Striking Vipers* (épisode 1, saison 5), *Black Mirror*, 5 juin 2019.
- [P]** POGGI Caroline et VINEL Jonathan, *Eat the Night*, 2024.
- [S]** SPIELBERG Steven, *Ready Player One*, 2018.

Œuvres

- [C]** CAO Fei, *The New Angel, Safety Curtain*, Vienna State Opera, museum in progress, grande image, 2022.
- [V]** VITA-MORE Natasha, *Primo Posthuman*, installation artistique, 2000.



Remerciements

Un grand merci à mon tuteur **Cyrille Bret** qui m'a accompagné durant mes recherches et l'écriture.

Un plus que nécessaire merci à **Myriam Suchet** de m'avoir débloqué dans la recherche du plan et de la problématique de ce mémoire.

Un immense merci évidemment à **Alizée LeMellonnec, Théo Bonnaudeau, Gaëtan Chantemesse, Vanessa Thieffinne** et **Kévin Lard** qui ont tous acceptés avec joie de réaliser un entretien pour ce mémoire.

Un grand merci à mes **parents** pour leur soutien et pour m'avoir permis de jouer plus jeune à toutes sortes de jeux sans lesquels je n'aurais probablement jamais écrit ce mémoire.

Un merci très spécifique à **Mathilde Schultz** qui a trouvé le titre de mon mémoire : « Choose your character ».

Un grand merci enfin à tous **mes proches** m'ayant accompagné de près ou de loin durant l'écriture de mon mémoire.

Colophon :

Typographies >

_BBB Open Sans - Clara Sambot,
Quentin Lamouroux et Camille
Circlue (Bye Bye Binary)
_ **BBB Karrik** - Clara Sambot et Quentin
Lamouroux du Karrik, de Jean-Baptiste
Morizot et Lucas Le Bihan
(Bye Bye Binary)
_ ~~PP Neue Montreal~~ - Mathieu
Desjardins (Pangram Pangram)
_ *Slab Script Pro* - Richard Lipton
(The Type Founders)

Papiers >

_80g - Trophée Clairefontaine
_100 g - Munken Polar Rough
_250 g - Papier Miroir UAP19SR25

Impression >

_Imprimé à la HEAR
_Couverture sérigraphiée à la HEAR

Date >

_Strasbourg 2026

