

www.edit-revue.com

UNE DEUXIÈME VIE EN UN DOUBLE CLICK ! SECOND LIFE, ENTRE DÉRIVE IDENTITAIRE ET QUÊTE D'IMMORTALITÉ

«La réalité, c'est ce qui continue d'exister lorsqu'on cesse d'y croire.»
Philip K. Dick

Second Life se présente comme un MMORPG, « Massive Multiplayer Role Playing Game », (Jeu massivement multi-joueurs). Créé en 2003 par la société californienne Linden Labs, il compte en seulement quatre ans plus de 8.500.000 résidents dans le monde entier.

Comme le nom le suggère les MMORPG sont les descendants directs des jeux de rôle, mais à la différence de ces derniers, Second Life ne s'inspire pas de la littérature Fantasy, mais de la vie réelle. Les MMORPG sont aussi définis comme « mondes persistants » parce qu'ils ne cessent jamais d'exister et ne demandent pas aux joueurs d'acquérir des « skills » (pouvoirs ou capacités). Le monde persistant est un espace constitué d'objets et de relations sociales, continuellement redéfinis par ses résidents. Après le succès de jeux comme : « Ultima, Lineage » ou « World of Warcraft », qui sont basés sur l'accumulation de « skills », Second Life semble offrir à ses résidents la possibilité de se construire une deuxième vie.

par Margherita Balzerani et Serge Tisseron

Gameplay

Second Life n'est en aucun cas un jeu vidéo, car il ne présente aucun but, aucune quête, aucune mission. Second Life est plutôt une plateforme de dialogue, une interface virtuelle construite sur des relations humaines et des échanges économiques. Il s'agit d'un espace qui mélange les fonctions de « Meetic », site de rencontres, « Myspace » et « Ebay ». Second Life apparaît comme une simulation de vie, un développement du jeu « The Sims » dans un monde virtuel ou un « métaverse »¹ selon le terme de Glenn Fisher, directeur marketing de Linden Lab.

Second Life n'est donc pas un jeu en ligne au sens propre du terme et les utilisateurs ne se définissent pas comme des joueurs mais comme des résidents.

Second Life se compose uniquement d'un espace virtuel en 3D, sans contenu officiel ou presque. La création puis le partage du contenu entre les utilisateurs est confié aux résidents eux-mêmes, qui forment une communauté sociale.

Login

Quand on rentre pour la première fois dans Second Life, on est un « newbie », un nouveau venu, cette naissance à l'allure quelque peu mystique, se transforme en voyage initiatique vers la possibilité d'une seconde vie. Quand on naît, on est nu sur une île déserte complètement entourée pas l'océan. Le « newbie » s'occupe tout d'abord de son image, de son avatar, son alter-ego à l'intérieur de ce cyberspace. Dans ce métaverse, à la périphérie de la réalité, dans ce non-lieu aux marges de tout, la première nécessité s'exprime par l'exigence de communiquer, de se confronter aux autres et au monde qui nous entoure. Second Life est une Tour de Babel en pixel, tout le monde peut parler sa propre langue et communiquer avec les autres résidents par un système de chat. Le deuxième besoin est lié au dépassement des limites corporelles présentes dans notre première vie. Paradoxalement les activités les plus pratiquées par les avatars sont aussi celles les plus strictement liées au corps, malgré l'interface du clavier. À la différence du jeu « The Sims » dans lequel l'image de la mort était inspirée par les iconographies traditionnelles, dans Second Life on ne peut pas mourir. Les moyens de déplacement les plus utilisés sont la téléportation et le vol. Le trafic n'est pas un problème ! Les voitures, les motos, les soucoupes volantes, sont simplement un caprice de l'avatar. Les déplacements sont très rapides et les communautés se concentrent dans un lieu précis et à des heures définies. Un calendrier public des événements au programme est consultable à tout moment en ligne. Dans Second Life, on naît sans sexe préétabli, l'attribut, peut être acquis dans des magasins spécialisés comme n'importe quelle paire de

¹ en.wikipedia.org/wiki/Metaverse

lunettes de soleil ou autre accessoire. Le sexe est très décomplexé et on a tendance à subroger l'acte sexuel. Si, depuis sa naissance, Internet permet aux internautes de jouer avec leur anonymat à travers l'avatar, dans le metaverse de Second Life, les rapports sont décomplexés et libérés du poids qui lie chaque individu à son histoire, son identité et à son apparence.

Le role-play du résident

« Entre les divers procédés situationnistes, la dérive se définit comme une technique du passage hâtif à travers des ambiances variées. Le concept de dérive est indissolublement lié à la reconnaissance d'effets de nature psycho-géographique, et à l'affirmation d'un comportement ludique-constructif, ce qui l'oppose en tous points aux notions classiques de voyage et de promenade. »²

Comme s'il s'agissait d'un acte de la commedia dell'arte, le résident joue à travers son avatar un rôle social qui se développe à l'intérieur du monde virtuel. Mais le rôle play ne se résume pas à un spectacle mais par le simple jeu, présente un aspect ludique, et renvoie narcissiquement le joueur à son idéal³. Le joueur est mené par le jeu à accomplir un voyage qui est loin d'être une simple promenade, il s'agit d'un passage de la vie ordinaire à un monde d'aventures à l'intérieur duquel il est le héros, un voyage vers l'inconnu, l'étrange, la recherche d'une dérive identitaire. Le sentiment de dépaysement personnel que le jeu suscite est lié à la perception de cette réalité ajoutée. Une fois plongé dans un tel monde virtuel, comment le distinguer de la réalité ? Il faut bien réaliser que nous n'avons accès qu'à une réalité perçue, jamais à une réalité absolue. Platon déjà nous met en garde contre notre subjectivité dans le mythe de la caverne⁴. Se déplacer dans un environnement augmenté peut donner l'impression de vivre une expérience où son propre pouvoir est accru. Le jeu vidéo peut permettre d'expérimenter la possibilité de se plonger à plein corps à travers l'avatar dans un autre espace-temps. C'est à partir d'une vision du corps en tant qu'entité non fixe et qui, de fait appartient à une surface transformable, celle du paraître, qu'il devient alors possible d'élaborer des multiples identités. Si le corps contemporain est transformable dans notre société par des interventions chirurgicales, à travers l'exercice physique ou toute sorte de régime alimentaire, il est également possible de construire une multiplicité d'identités sans avoir à impliquer le corps physique : il suffit de créer son avatar. Si, dans la société contemporaine, le projet de construction de soi s'est converti en un projet de construction autour de son corps⁵, le corps dans le jeu vidéo se trouve projeté dans une possibilité de perte d'identité et de création d'un potentiel ajouté. Cette attitude crée une nouvelle tendance sociale postmoderne : la « queer-theory ». L'individu peut finalement construire, et déconstruire de façon autonome, une infinité d'identités en expérimentant en même temps l'estime de soi et son rapport aux autres. L'avatar nous permet de façon complètement inédite de nous confronter aux dimensions spatiale et temporelle, d'expérimenter notre identité, en effleurant toute discrimination et jugement. L'avatar que l'internaute choisit à l'instar d'un masque représente son alter-ego, son double, l'autre. On est arrivé à l'ère du « customize-yourself », où l'on peut choisir de construire sa propre image et identité.

Le choix de l'avatar et sa maîtrise représentent une forme de compétition dans Second Life et l'objectif est de s'approprier une image nouvelle, originale, intéressante, cool qui puisse se distinguer des autres. Tous les excès sont permis. L'une des communautés les plus intéressantes est celle des « Furrries » : une subculture représentée par des avatars zoomorphes.

Mais malgré les possibilités infinies de construction de l'identité et de l'environnement accordées aux avatars, nonobstant la liberté autant désirée par les résidents et trop promise par la société Linden Labs dans Second Life, elle existe seulement de façon fictive. Techniquement, cet univers virtuel est contrôlé d'en haut, comme n'importe quel autre « Godgame » et centralisé dans d'énormes serveurs. Des conversations jusqu'au plus petit pixel tout est enregistré quotidiennement par Linden Labs qui détient le contrôle absolu de la deuxième vie des avatars. Dans ce « bouillon » de désirs et de rapports pixélisés, les rêves et les échanges commerciaux sont réglés malgré tout par notre numéro de carte bleue réelle, et notre Seconde Vie est contrôlée

² Guy Debord, Théorie de la dérive, publiée dans « Les lèvres nues », n°9, décembre 1956 et Internationale Situationniste n°2, décembre 1958.

³ Mario Gerosa et Aurélien Pfeffer, «Mondi Virtuali», Castelveccchi edizioni, 2006.

⁴ Platon, « La République », Livre VII.

⁵ Publication électronique des actes des premières rencontres internationales « Arts, Sciences et Technologies », novembre 2000, Maison des sciences de l'Homme et de la société, de l'Université de La Rochelle.

par un Big Brother qui nous observe constamment. Plutôt que la possibilité illusoire d'une seconde vie, Second Life représenterait finalement plutôt un beau rêve à bon marché.

Le point de vue de Serge Tisseron : "Culture ou culte de l'apparence ?"

Sur Second life, ne vous étonnez de rien ! Une charmante jeune fille munie d'ailes de papillon - qui est en réalité l'avatar d'un commerçant - peut vendre dans une galerie virtuelle des objets réels payés en vrai argent et qu'on peut recevoir chez soi. On peut aussi s'informer de l'actualité du monde réel dans une agence de presse virtuelle, en l'occurrence l'agence Reuters. Bref, dans ce monde, le réel et l'imaginaire sont parfois tellement intriqués qu'il est difficile de les séparer.

La clé de ce métissage est notre avatar, autrement dit la marionnette de pixels qui nous permet d'entrer dans les mondes virtuels et d'y interagir. Nous croyons à notre avatar parce qu'il est efficace ! Il est en effet aussi indispensable pour entrer dans ce monde que notre numéro de carte bleue pour retirer de l'argent à un distributeur. En même temps, cet avatar ne ressemble pas du tout à l'image que le miroir nous renvoie : il constitue le lieu d'une mise en scène résolument fantaisiste... mais qui révèle souvent des parties cachées de nous même ! D'autant plus que SL pousse cette logique du travestissement beaucoup plus loin que la plupart des jeux vidéo. Sa philosophie est que chacun affirme et défend d'abord sa liberté à travers le choix de son apparence. Du coup, sur Second life, en dehors de la particularisation de son avatar, point de salut ! Il faut se particulariser pour se faire reconnaître.

Ainsi commence le premier rituel initiatique du nouveau venu. Alors que la particularisation d'un corps réel est limitée aux vêtements, à la coiffure, aux ongles et aux dessins sur le corps, la même ambition ne connaît aucune limite sur SL. On y achète non seulement des vêtements, mais aussi une peau, une forme et une couleur d'yeux, un sourire, une démarche - de préférence sexy - et même des organes génitaux du format désiré, le prix variant en fonction... Tous ces « objets » - car c'est ainsi qu'on les appelle - sont fait pour attirer sur vous le désir de vos interlocuteurs : ce sont littéralement de « objets partiels du désir ». Et comme sur SL, on ne peut pas se toucher, ces objets sont destinés non seulement à éveiller le désir, mais aussi à le satisfaire.

Pourtant, alors que le métissage numérique autorise toutes les fantaisies en permettant de croiser les humains, les animaux et même les objets, les avatars de SL sont souvent étrangement semblables : la plupart ressemblent à Barbie et Ken ou aux héros convenus de la mythologie américaine : Superman, Zorro, Robocop, Terminator... Bref, bien que tout soit en principe possible, le modèle qui règne sur SL est celui de l'avatar BJBB - blanc, jeune, beau et de préférence blond. C'est que cet espace, qui se prétend universel, est en réalité une formidable machine à banaliser, à l'échelle de la planète entière, le modèle de la middle class américaine blanche. Cela ne veut pas dire qu'il soit impossible à un usager de SL d'établir une relation singulière et personnelle avec son avatar, mais cette singularité est moins affaire d'aspect que d'actions et elle se construit au fil d'une histoire et d'une narrativité. Or, dans l'état actuel des choses, cette forme de créativité ne trouve, sur SL, aucun espace de valorisation... C'est bien dommage, car si la façon dont chacun tente de personnaliser son avatar est une porte ouverte sur son monde intérieur, le parcours qu'il impose à son avatar en est une autre.

Bien sûr, certains tentent d'utiliser leur avatar pour évoquer et valoriser des situations de leur vie réelle. Ils parlent de leurs expériences du vrai monde, à commencer par les plus intimes : la maladie, la maltraitance, leurs habitudes sexuelles... Mais là encore, la pauvreté des échanges contraste avec l'immensité des possibles. L'avatar impose une présence si forte qu'il est souvent difficile de l'oublier pour prêter attention à ce qui est dit. D'où peut être la plus grande difficulté des échanges que dans les forums : la culture de l'apparence ne fait pas bon ménage avec l'authenticité des échanges.

Enfin, dans ce monde où tout est objectivement indécidable, chaque usager doit décider lui-même de l'authenticité et du sexe et de l'identité annoncés, et même de la présence ou de l'absence de ses interlocuteurs. Et cette indécidabilité ne concerne pas seulement les personnes. Sur SL, le réel entier est frappé de doute. Chacun doit décider si ce qu'il voit est « vrai » ou « faux ». Le problème est que cette attitude d'esprit qui consiste à devoir choisir soi-même la part de réalité présente derrière chaque image risque de favoriser la négation que certains faits puissent, ou aient pu, avoir lieu. Ce mécanisme psychique s'appelle le déni. Il s'appuie sur le regard pour effacer ce qui

existe ou donner à voir ce qui n'existe pas. SL dessine ainsi les contours d'un monde où le déni est érigé en système de relation. On n'a affaire qu'à des morceaux de « vrais gens » et on peut d'un simple clic disparaître de l'espace de ceux qui ne nous conviennent pas. Ce monde au goût de chacun, dont les deux piliers sont le sexe et l'argent, est évidemment promis à un bel avenir !

+++

Liens :

secondlife.com

margheritalbalzerani.blogspot.com

squiggle.be/tisseron