

CHAPITRE 11

De l'autre à l'Autre : socialiser dans WoW

Maxime Coulombe

Deux enquêtes récentes tendent à prouver que la socialisation en ligne prend le pas sur les socialisations familiales. Plus le temps de socialisation en ligne augmente – et tel serait le cas – et plus celui consacré aux membres de sa propre famille décroît¹. Point d'étonnement, de prime abord, l'affirmation semble même d'une banalité navrante : nous n'avons qu'une vie à séparer entre le monde réel et les mondes virtuels. Passer une longue soirée à errer dans des univers en ligne n'est assurément pas la meilleure façon de s'enquérir de la journée des membres de la famille ; se coucher à quatre heures du matin après une nuit longue de combats, de magie et d'alliances inouïes est peut-être le plus sûr moyen de rater le petit-déjeuner et les balbutiements de projets qu'il promet².

Ces enquêtes trahissent pourtant, et peut-être d'abord, un autre phénomène. Tout, ici, n'est pas qu'une question de temps, de rythme de vie, de nuits trop longues, de solitude face à l'écran, contre une vie familiale pressentie comme plus enrichissante. Une socialisation, bien plutôt, en

1 La réciproque – plus le temps passé en famille est faible, plus grand est le temps passé en ligne – pourrait se révéler tout aussi vraie et signifiante... rappelant l'équivoque classique quant à l'antériorité des phénomènes sociaux. Sur la réduction du temps consacré à la famille, voir Tisseron (2008 : 88) et Civin (2002 : 111).

2. On songera à la vieille blague du joueur qui se fait féliciter de sa loyauté et de sa disponibilité par ses amis en ligne et se fait reprocher, par sa famille et ses amis réels, son manque de temps pour eux. Courageux pour certains, lâches pour d'autres...

remplace une autre. Une socialisation nouvelle, étrange, s'esquisse en ligne : une socialisation fondée sur la prodigieuse capacité de voilement qui anime les mondes virtuels.

L'argument est déterminant, car la distinction structurante, ici, ne passe pas entre le réel et le virtuel – distinction floue dans le cas d'univers multijoueurs en ligne –, mais plutôt entre une sphère de socialisation et de reconnaissance provenant des jeux vidéo et les autres sphères de socialisation et de reconnaissance du sujet (famille, école, sports, etc.). C'est bien cette socialisation spécifique et nouvelle, structurée différemment, qu'il importe d'étudier pour saisir ces jeux vidéo massivement multijoueurs en ligne. De proche en proche, une telle étude nous permettra d'appréhender les nouveaux modes de socialisation émergeant dans nos sociétés contemporaines.

World of Warcraft (WoW) permet à des individus aux antipodes de la planète de se rejoindre, de discuter, d'entreprendre quelque fabuleuse quête en commun. Se créent ainsi des communautés rendues possibles par les technologies Internet. Des individus se croisent donc, à une heure donnée, dans WoW, y reprennent leur costume de héros et de magicien, et poursuivent le rêve qu'ils créent en commun. Chemin faisant, ils élaborent de nouvelles formes de socialisation fondées sur des quêtes à accomplir – donjons, assemblage d'ingrédients spécifiques pour créer quelque objet magique, etc. – et à celles qu'ils ont déjà réalisées ensemble.

L'être-ensemble est une puissance. Il rend possible l'expression de la jouissance du monde. Le langage et les valeurs, véritables conditions de la pensée, ne se forment que dans cette relation aux autres. Nous naissons baignés dans un univers symbolique offert par la présence du social ; cette présence nous détermine, mais tout à la fois nous enfante comme humain. L'être-ensemble est l'une des sources du sentiment d'exister : il se suffit à lui-même. Il en est de même pour ce qui est de WoW : il suffit d'être dans une ville importante à une heure de haut achalandage pour se sentir au milieu d'une foule affairée, chacun poursuivant une quête spécifique et fournissant dans la contingence de l'instant le prétexte à ces rencontres. Ce groupe d'aventuriers qui se dirige gaiement vers d'incroyables épopées me donne un peu de courage, me rassure et conforte dans ma volonté d'investir les prochaines heures à réaliser ma nouvelle quête.

Et pourtant, comme un étrange carnaval où chacun ne verrait qu'à condition de se dissimuler, le joueur n'apercevra jamais que l'avatar

de son interlocuteur. Il ne pourra que présumer de son identité. Se déciderait-il à interrompre un des passants, à lui offrir quelques fleurs rares pour gagner ses faveurs, se verrait-il même remercié d'une salutation polie, une conversation s'engagerait-elle que le mystère, chaque fois, ne ferait que s'épaissir. Non seulement la personnalité de l'autre demeurera opaque, mais même son interprétation de mon identité ne pourra se faire qu'à l'aune des masques que je porte. Étrange valse.

On pourrait croire que l'impossibilité de voir derrière le masque aurait sonné le glas de toute curiosité, de toute volonté de connaître l'autre, qu'elle ferait dérailler toute volonté de socialisation. Tant s'en faut. Ce serait oublier notre formidable capacité d'imagination et le fait que le désir de l'autre tient bien moins à ce qu'il *est* réellement – le serons-nous jamais? – qu'à ce que je *vois* en lui. Un enfant nous le dirait : une porte fermée est le plus sûr moyen d'exciter l'imagination. Ouverte, elle ne *laisserait* rien à *désirer*.

Socialisation fantasmatique

Certes, l'interface technique réduit la complexité du monde à deux sens – la vue et l'ouïe –, mais cette médiation *technique* n'est pas le dernier mot de l'affaire ; s'y ajoute une distance *symbolique* basée sur la mise en scène que représente l'avatar. Le rapport à l'autre joueur est traversé par ce doux plaisir de la méconnaissance. Si bien que le tropisme naturel est d'interpréter la personnalité d'un joueur d'après son avatar – son apparence, ses gestes, son rapport aux autres : plaisir quasi inconscient qu'est celui de tenter de saisir, à travers le voile, le sujet qui s'y dissimule³. En cela, même la méconnaissance de son identité est le plus sûr chemin du rapport fantasmatique à celui-ci ; le *voilement*, s'il est moyen de dissimulation, y devient une surface, un écran sur lequel projeter ses désirs et ses manques.

3. Rappelons-nous l'ouverture de *La mise en scène de la vie quotidienne* d'Erving Goffman : « Lorsqu'un individu est mis en présence d'autres personnes, celles-ci cherchent à obtenir des informations à son sujet ou bien mobilisent les informations dont elles disposent déjà. [...] Cette information n'est pas recherchée seulement pour elle-même, mais aussi pour des raisons très pratiques : elle contribue à définir la situation, en permettant aux autres de prévoir ce que leur partenaire attend d'eux et corrélativement ce qu'ils peuvent en attendre » (Goffman, 1973 : 11).

De la sorte, il faut penser que le rapport à l'autre en ligne est, et fondamentalement, un rapport *symbolique*.

Symbolique? Le jeune fils de Freud, laissé seul après le départ de sa mère, lance une bobine de fil au loin, puis la ramène vers lui. Du coup, la mère absente se voit symbolisée par une simple bobine de fil, son départ et son retour représentés par l'enfant, soudain metteur en scène. Il s'est inventé un moyen de représenter cette situation difficile, mais il a aussi fait plus: il s'est donné les moyens de reprendre le contrôle, ne serait-ce que symboliquement, d'une situation douloureuse.

Lacan affirmait du symbole qu'il « se manifeste d'abord comme meurtre de la chose, et cette mort constitue dans le sujet l'éternisation de son désir » (Lacan, 2005 : 506). Ici, bien sûr, il n'y a pas meurtre de la chose – heureusement, rappelons-nous qu'il s'agit de la mère de l'enfant... –, mais son départ. La logique lacanienne demeure toutefois fort juste: la chose absente est maîtrisée par le sujet dans une forme symbolique, sur laquelle il peut exercer son pouvoir; dans le cas du fils de Freud, ce désir consistera à voir revenir sa mère, à prendre le contrôle de sa présence. Le symbole incarnera ainsi son désir et lui donnera une durée, un rythme à la mesure de son manque.

Petit détail qui prendra toute son importance par la suite: c'est bien parce que sa mère s'absente que le fils de Freud peut projeter sur une bobine son désir de présence. En d'autres mots, il n'est de symbole que sur fond d'absence de la chose représentée. Si celle-ci était présente ou de retour, cette symbolisation se dissoudrait. Ce n'est qu'à cette condition que le symbole comme forme simplifiée – et en cela maîtrisable – de l'absent peut exister. Dans le cas du Web, la mise à distance physique et, par là, technologique, que procure Internet, rend possible la création d'un Autre symbolisé⁴. Émergeant de cette distance virtuelle des effets de voilement, de méconnaissance, et ceux-ci ne sont pas sans posséder d'inévitables conséquences fantasmatiques.

4. Michael Civin proposait une métaphore pénitentiaire pour réfléchir cette mise à distance de l'autre: « Imaginez les internautes confinés dans des cellules isolées, enfermés de façon qu'ils ne puissent pas nuire ou qu'on ne puisse pas leur nuire. Cependant si, dans une certaine mesure, cette cellule leur offre la sécurité, elle implique également l'isolement. De leur cellule, on leur retire tout moyen d'entrer pleinement en contact avec autrui, car les barrières qui garantissent la sécurité empêchent en même temps toute véritable relation » (Civin, 2002 : 69).

C'est sur les ruines de la présence de l'autre que peut surgir la symbolisation. Elle en est la forme simplifiée, reclose : l'autre sans le venin de l'altérité. Dans *WoW*, la complexité de l'esthésie du rapport à l'autre se voit réduite à un simple dialogue par claviers interposés. C'est cette simplification qui ouvre à une nouvelle complexité où, un peu comme l'in-forme d'un test de Rorschach, le sujet y voit l'état de ses désirs.

On retrouve, entre autres, cette projection fantasmatique dans les questions d'ordre sexuel posées aux avatars de sexe féminin : « Es-tu une vraie fille ? » Autrement dit : « Ai-je raison de penser une correspondance sexuelle entre toi, derrière ton clavier, et ton avatar ? » Question préliminaire au libre jeu des fantasmes sur l'avatar représenté. La chose n'est pas si étonnante. Ni, au fond, la réponse « oui », car ce « oui » autorise en quelque sorte la projection fantasmatique et la courtoisie – monde féérique oblige. On verra donc des guerriers faire la cour à de fragiles prétendantes – les stéréotypes sexuels ont la vie dure, même en ligne –, d'autres, au contraire, se fasciner pour des avatars du sexe opposé ayant atteint les derniers niveaux et resplendissant de puissance et d'atours magnifiques. Pensons encore à cette histoire des deux aventuriers s'entraînant, menant quelques sièges ensemble, se découvrant des affinités, une complicité au milieu du champ de bataille.

Car si je peux fantasmer mon intérêt pour l'autre joueur, je peux aussi imaginer son intérêt pour moi. Je pourrai en faire le moyen d'une reconnaissance immédiate. À l'imaginer grandiose, je trouverai ma victoire sur lui en duel, ou encore son compliment, ou le geste de générosité à mon égard, encore plus valorisant. Voilà bien pourquoi Serge Tisseron pouvait noter : « Je ne supporte la séparation qu'au prix de me représenter non seulement l'absent, mais un absent qui pense à moi autant que je pense à lui. Sans la seconde de ces représentations, la première ne fait que me torturer » (Tisseron, 2008 : 24). Si l'avatar est bien l'indication de la présence de l'autre, son épaisseur technologique me permet d'imaginer son regard porté sur moi.

On peut déjà le pressentir, la méconnaissance de l'identité de l'autre, les limites aux possibilités de communication avec lui ne sont pas qu'un aspect négatif ou un manque dans le rapport virtuel. Elles fondent sa spécificité, mais de même son intérêt aux yeux de nombre d'adeptes des univers virtuels. Le rapport de loin en loin avec l'autre n'est pas un pis-aller, mais possède une valeur en soi.

Il faudra prendre toute la mesure de ce constat : les univers en ligne n'aspirent pas nous offrir la parfaite présence de l'autre, mais à entretenir un rapport de méconnaissance avec lui⁵. La coprésence des autres rompt, bien sûr, avec la solitude classique du joueur de jeu vidéo face à son ordinateur, seul dans son dialogue – qui tient du soliloque – avec sa console : il est désormais possible de « rester branché », littéralement, sur les autres. Mais, et l'expression technique de « branchement » le souligne habilement, il n'est pas de contact direct avec l'autre. Je ne serai plus seul à jouer à mon jeu vidéo, mais je serai toujours isolé derrière mon écran.

Les conflits se dissolvent bien souvent dans la distance avant même de prendre corps. Il ne pourra jamais m'atteindre, m'identifier, me toucher au creux de ma fragilité. Civin soulignait : « Une relation médiatisée par ordinateur peut permettre à un individu de satisfaire avec plus ou moins de succès le besoin profondément humain d'avoir des relations et, en même temps, favoriser chez lui le repli paranoïde, en lui évitant toute forme d'engagement intersubjectif » (Civin, 2002 : 46-47). Ces rapports entretenus en mode mineur offrent une liberté prodigieuse de détachement et permettent de socialiser à son propre rythme, à ses propres conditions. Demeurera toujours la possibilité de tirer sur le levier du siège éjectable lorsque la situation deviendra inconfortable.

Ce rapport imaginaire aménage parfaitement la distance équivoque que tente d'établir le sujet postmoderne avec l'Autre. Marcel Gauchet écrivait :

À un pôle, *l'angoisse d'avoir perdu les autres*. Elle fait le fond de certains états de panique. Elle se manifeste comme une expérience de solitude. [...] Alors que l'être de l'indépendance radicale qu'on voit émerger aujourd'hui déteste en réalité la solitude vraie. Son indépendance est inséparable d'une intense préoccupation de sociabilité. Pour exister, il faut rester branché sur les autres. [...] À l'autre pôle, la *peur des autres*. Branché, mais distant. Besoin de la présence des autres, mais dans l'éloignement d'avec les autres. Distance et défiance sont les deux mamelles de l'individualisme ultracontemporain. L'évitement est son comportement maître : qui dit conflit dit contact. Cette distance et cet évitement s'accompagnent d'une peur diffuse de l'autre. Et

5. Qu'on songe uniquement à la difficulté de pénétration des technologies permettant les communications orales. Exception faite dans les quêtes de fin de parties, où elles peuvent devenir essentielles, mais pour des raisons de rapidité de communication.

l'on conçoit que l'autre puisse être perçu comme une menace, en l'absence d'un mécanisme symbolique capable de régler la distance avec l'autre. Il est tantôt trop loin et tantôt très près. Il est dangereux dès qu'il s'approche, puisqu'on ne sait à quelle place le fixer. (Gauchet, 2002 : 259-260)

Le rapport virtuel à l'autre s'offre comme une façon de concilier les deux pôles présentés par Gauchet ; il aménage, en fait, leur coexistence. L'autre y perd son venin de la réduction symbolique, et s'il importe d'entretenir un rapport avec celui-ci – nous ne sommes humains que dans le réseau de sens que l'on réussit à tisser avec nos contemporains –, ce rapport pourra prendre la forme d'un colin-maillard. Je ne serai jamais exactement là où l'autre me voit, il ne sera jamais ce que je projette sur lui. Cette double dissimulation permet de maîtriser l'angoisse que suscite l'autre⁶. Mais de la sorte, lui et moi pourrions profiter de notre présence réciproque. Je ne serai plus seul et, ignorant de son identité, je pourrai toujours présumer qu'il me ressemble, si ce n'est physiquement, du moins quant à ses intérêts. L'autre, assez loin de moi, sera mon miroir et moi le sien. Abîme de reflets.

Un tel rapport permettra à des sujets d'*expérimenter* et peut-être surtout de *s'expérimenter* dans ce contact avec l'autre. Il y a là moyen d'apprivoiser l'altérité en une forme simplifiée, et ultimement maîtrisable. L'assurance et la confiance ne sont que les fruits d'expériences positives : le joueur gêné se donne ainsi les moyens de s'assurer, de façon prophylactique, de ne jamais être blessé par l'autre. La quantité de rencontres devra toutefois en remplacer la qualité, mais, au sujet persistant, s'ouvre la possibilité d'acquérir quelques aptitudes interpersonnelles.

6. Marcel Gauchet notait encore : « De l'âge de l'*affrontement*, nous passons à l'âge de l'*évitement*. Sur ce point – on pourrait multiplier à l'infini les observations –, nous assistons à l'émergence d'un modèle général des conduites à base d'évitement de la confrontation, que ce soit par la négociation ou que ce soit par le contournement » (Gauchet, 2002 : 166). Remarque dont il faut noter la symétrie avec celle de Serge Tisseron : « La règle générale du nouveau fonctionnement relationnel est qu'on puisse se dégager à tout moment. Le retrait impromptu, partiel ou total n'est pas seulement la règle que les enfants imposent à leurs parents, mais aussi celle qui régit leurs relations avec les membres des familles symboliques ou réelles qu'ils se choisissent » (Tisseron, 2008 : 85).

Une nouvelle socialisation

Sur le socle spécifique de cette symbolisation naissent de nouveaux réseaux sociaux. Ainsi, cette mise à distance ne doit pas tenir comme simple constat d'échec : plus fondamentalement, elle inaugure des regroupements qui, fondés sur l'absence et la distance, seront désormais *électifs*.

De son extraordinaire puissance à dissoudre la distance, le réseau permet la création de groupements basés sur des goûts et des sensibilités. Les pêcheurs à la mouche, les collectionneurs de plumes fontaines, les astronomes amateurs, mais aussi les adeptes du sadomasochisme et des armes automatiques, ont désormais leurs forums de discussion où ils peuvent échanger sur leur passion entre connaisseurs. Déjà, la possibilité de contacts se voit filtrée par l'intérêt ; on ne se rend sur ces sites qu'en raison d'une passion partagée. Au fil de la fréquentation de ces sites se crée une reconnaissance, puis des amitiés qui, si elles n'ont que le virtuel pour espace d'existence, occupent une place considérable dans l'existence des individus. Elles donnent valeur et crédibilité à leur passion.

La marotte n'est pas là simple façon de passer le temps. Elle est le lieu d'un fort investissement émotif. Si certains s'inscrivent à ces groupes, puis les abandonnent en fonction de leur intérêt, d'autres, possédant souvent une expertise ou une véritable passion pour un sujet, vont véritablement hanter les forums de discussion, passer des heures chaque jour à lire tous les nouveaux messages, donner leur avis. Ils feront un îlot de sens dans l'espace vide d'Internet, ils construiront un lieu, c'est-à-dire un espace investi d'affects et de sens.

L'importance de la passion apparaîtra souvent dérisoire pour le regard profane : « Qu'y a-t-il de si extraordinaire dans la pêche à la mouche qui implique de passer de longues soirées à écumer des forums de discussion à la recherche de la mouche parfaite pour le prochain voyage ? » ; « Pourquoi un tel souci du détail dans le choix de la colle pour un modèle réduit ? » On l'a dit, l'humain est d'abord et avant tout un être de sens. Et dans le cas de ces passions, il est très clair qu'il ne s'agit pas que de pêche ou de modèles réduits, mais d'une activité entrant en résonance avec quelque détail de la psyché du sujet.

L'intérêt se fait donc plus que *divertissement*, c'est-à-dire véritablement *investissement*. Et cette présence gratuite, pur don de temps à des inconnus,

se fonde d'abord sur le sentiment d'être utile et de participer à la survie du site. Au cœur de ce sentiment loge aussi la défense et la reconnaissance de sa passion. La pertinence de son passe-temps, de sa lubie, ne vaut que dans la mesure où elle est partagée par d'autres. La collectivité lui donne sens, se faisant rassurante par le fait qu'elle offre un gage de normalité au comportement. Le site se fait dès lors chambre d'échos, et s'il donne refuge à certains goûts, il les développe aussi, les prolonge au contact de la communauté.

La communauté WoW

Il va sans dire que *WoW* est l'une de ces communautés de sensibilité. Kelly notait avec raison que lors des interviews avec des joueurs, l'une des principales raisons mentionnées pour lesquelles il est difficile de décrocher de l'univers de *WoW* tenait aux amitiés créées en ligne. Cette réponse est même la plus populaire chez les joueuses. La cause tiendrait, entre autres, à ce que les joueurs de *WoW* ne sont pas des quidams rassemblés au hasard : « Ils sont, pour ainsi dire, pré-sélectionnés par le jeu » (Kelly II, 2004 : 74). En d'autres mots, *WoW* attirerait certains types d'individus : « Dans une certaine mesure, ajoutait Kelly, le jeu agit en tant que service de rencontre informatique » (2004 : 74). Certes, les joueurs ne proviennent pas tous du même pays, ils n'ont souvent pas la même langue maternelle, ni le même âge, ils ne partagent pas nécessairement les mêmes opinions politiques, mais ils se retrouvent sur *WoW* en raison d'une affection commune pour les univers merveilleux à la Tolkien, parce qu'ils souhaitent prendre part à cette communauté virtuelle, et parce qu'ils ont quelque envie de fuir le monde réel. La coprésence des autres joueurs donne une certaine légitimité à la fréquentation du jeu ; elle permet, d'un simple geste de la souris, d'entrer dans un monde où cette passion est reconnue, où est reconnue aussi la volonté d'y investir de larges pans de son temps libre.

WoW a su développer des moyens de baliser la mer virtuelle afin que, à l'intérieur même de la communauté de joueurs, ceux-ci puissent, d'une session de jeu à l'autre, se retrouver. À la rencontre d'un avatar s'offre la possibilité de l'inclure dans le groupe des « amis » ; le cas échéant, il s'inscrit dans un menu spécial. Chaque fois qu'il se branchera, une indication apparaîtra à l'écran du joueur. Ces amitiés donnent lieu à un petit rituel

à chaque nouvelle connexion : vérifier la présence d'amis en ligne, les saluer, s'informer d'eux.

De plus, *WoW* offre la possibilité de faire partie d'une *guilde*, c'est-à-dire d'un groupement social de joueurs, une communauté dans la communauté⁷. En général fondées pour un but spécifique – l'avancement des joueurs d'un certain niveau, le combat entre joueurs ou les quêtes finales –, ces guildes sont des lieux d'aide et de socialisation. Bien que la distinction entre un joueur quelconque de *WoW* et un membre d'une guilde soit purement formelle – dans la plupart des cas, il ne faut pour entrer dans une guilde qu'en faire la demande –, le don, l'entraide, y sont répandus. Selon le type de guilde, la nature des rapports d'entraide varie : protection et encadrement dans le cas de guildes visant la progression des joueurs, où des joueurs de niveau supérieurs prennent du temps pour aider les plus faibles ; franche camaraderie, un peu comme dans une équipe de sport, dans le cas de guildes visant la réalisation des quêtes de fin de jeu⁸, etc.

Ces joueurs avancés en viennent même à se fixer des rendez-vous en ligne pour des quêtes – dont beaucoup de quêtes finales – exigeant un grand nombre de joueurs (raids). Là plus encore qu'ailleurs, la réputation se fonde sur la fiabilité du joueur. Les autres comptent sur lui ; il est attendu, sa place réservée dans l'équipe d'aventuriers. Manquer le rendez-vous, c'est se voir interroger par les autres membres de la guilde sur les raisons de son absence, c'est se sentir jaugé et jugé pour ce manque, c'est, à terme, menacer d'être exclu des prochains raids. De là naissent souvent conflits et incompréhensions avec les membres de la famille (réelle) du joueur. Si le moment de ces rendez-vous virtuels est souvent le soir et la fin de semaine, c'est aussi le cas – faut-il s'en étonner ? – de la vie familiale.

7. Les guildes sont des regroupements facilités par *WoW* qui leur offre des moyens de communication spécifiques et souvent des ouvertures de compte gratuites à la banque.

8. La guilde est aussi un lieu de discussion entre les raids. Les joueurs y font étalage des trésors gagnés, décrivent les combats menés, anticipent la prochaine aventure. C'est d'ailleurs dans les guildes que s'exprime le plus souvent l'admiration des autres pour les réussites du joueur. On admire sa dextérité, son talent dans les quêtes de groupe, son nom circule comme un joueur à inclure dans les équipes futures, on estime son habileté à combattre les joueurs de l'autre faction, on respecte sa connaissance des donjons et des ennemis qui les habitent.

Si bien que pour le jeune joueur, le défi tient à ne pas trop froisser ses parents lorsqu'il préférera un dimanche après-midi dans les limbes virtuels à une marche en forêt ou, le vendredi soir, quelques raids virtuelles à un dîner avec sa petite amie⁹. Encore une fois, ici, une socialisation s'échange contre une autre.

Un point de fuite...

Il nous faut conclure en abordant un dernier aspect de cette socialisation en ligne, un aspect moins connu et paradoxal. Si, en ligne, mon rapport à l'autre doit traverser une épaisseur technologique permettant à l'autre comme à moi de se dissimuler – on l'a vu –, cette épaisseur technologique est aussi *créatrice*. Elle donne naissance à un être paradoxal, désincarné, mais désiré par le joueur. Pour le dire simplement, du brouillard virtuel naît une nouvelle altérité, ou plus exactement une nouvelle autorité, capable d'offrir aux joueurs une chose bien rare et précieuse dans notre société occidentale contemporaine : de la reconnaissance. Tentons d'en rendre la cohérence.

Le sujet naît au monde du langage et des normes sociales comme à un monde qui, antérieur à lui, détermine ce qu'il lui sera possible de dire, mais aussi de penser. Héritier d'un régime et d'un système symbolique qui le dépassent et dont il ne connaît ni le sens ni l'origine, le sujet en vient à présumer d'une cohérence qui lui échappe. Le sujet ne peut accepter de n'être que le fruit d'une contingence. Le monde doit bien *vouloir dire* quelque chose. Aussi le sujet en vient-il à s'adresser à ce principe organisateur, souvent inconsciemment. Parfois, tente-t-il de se plier à ce qu'il présume être ses exigences (morale, valeurs) et parfois – et tel est le cri de l'angoisse moderne – tente-t-il plus dramatiquement d'obtenir une réponse morale à ses actions.

À la source de ces apostrophes, une question obsédante adressée à l'Autre : « Que me veux-tu ? » et, dans sa version contemporaine : « Que

9. Il n'est pas que les vagues qui se brisent sur les récifs de WoW, parfois des relations bien humaines aussi. Comme le notait une jeune femme dans un interview avec un journaliste de Yahoo! : « Il rentrait à la maison à 18 h, il commençait à jouer à 18 h 30 pour ne s'arrêter qu'à 3 h du matin. Les week-ends, c'était pire encore : il jouait sans arrêt du matin au soir [...] nous ne partagions plus aucun temps ensemble, je n'existais plus pour lui » (*Yahoo!Games*, 13 février 2008).

dois-je faire ? » Si le monde est bien là, si les hommes se lèvent tous les matins pour mettre l'épaule à la roue d'une culture et d'une société occidentale, le sens et la place du sujet dans ce système généralisé demeurent incertains. Pourquoi tout cela ? Quel rôle m'est réservé dans ce monde ?

Si le sujet humain peine à imaginer que personne ne lui *réponde*, plus difficile encore est de croire que personne au bout du fil n'*entende* même la question. Voilà bien pourquoi, si l'Autre est une création de la psyché du sujet lui-même, son rôle demeure fondamental à sa consistance¹⁰. Le sujet l'imagine dans une position en surplomb, *sur-veillant* le sujet, c'est-à-dire distillant une autorité (*surveillant*) et, ce faisant, trahissant sa présence, son attention (*veillant*)¹¹. Le paranoïaque, en cela, ne fait jamais qu'extrémiser ce pouvoir subjectif, et en donner sa formulation exemplaire. Non seulement lui donne-t-il une existence fantasmatique, mais, plus encore, lui prête-t-il des intentions. L'Autre est partout dans son existence : il se sent soumis à son regard, vulnérable à ses sautes d'humeur, à son désir. Il interviendrait en vertu d'un projet inconnu se jouant en coulisse de sa vie.

Certes, la figure par excellence du « Grand Autre », est le Dieu du croyant, et en cela, il peut sembler en voie de disparition dans une culture où non seulement « Dieu est mort » (Nietzsche), mais où semblent s'être effondrés les métadiscours (Lyotard) : l'angoisse du sujet serait celle d'une solitude difficilement soutenable. Pour le meilleur et pour le pire, un tel effondrement est incertain. Cet effondrement fut d'ailleurs fort bref, il n'aurait pas même tenu durant le vertige libertaire qu'offrait le rejet de ces grands discours structurants. L'effervescence terminée et la poussière retombée, on a pu prendre la mesure de la nature coextensive de la présence du « Grand Autre » à tout projet humain – serait-il impensé. Il est toutefois clair qu'il s'est diffracté, et peut-être personnalisé d'autant¹². Il

10. Prolongeant la pensée de Lacan, Žižek notait : « Le "Grand Autre n'existe pas", comme le disait Lacan : il n'est jamais que la présupposition d'un sujet – la (présup)position d'un ordre immatériel et idéal, c'est-à-dire d'un Autre, endroit qui assure la signification et l'uniformité de l'expérience du sujet » (Žižek, 2001 : 168; notre traduction).

11. Citons encore Žižek : « le fantasme est une tentative de remplir ce manque en l'Autre, non dans le sujet, c'est-à-dire de (re)constituer la consistance du Grand Autre » (Žižek, 2005 : 97).

12. En cela il faut peut-être nuancer le propos de Žižek qui notait : « D'un point de vue lacanien, nous avons à faire à la suspension du Grand Autre, qui garantit l'accès du sujet à la réalité : dans l'expérience de la mort de Dieu, un fait

n'est plus ce filet recouvrant la réalité du sujet, mais autant de sphères disparates, comme autant de réverbères n'éclairant que certaines parties de son parcours. Les théories du complot qui font florès depuis les attentats du 11 septembre, l'obsession sur la présence des extraterrestres, le retour écologique à la notion de Gaïa, la survivance de la superstition, de l'astrologie, dans une culture si avancée technologiquement, le retour à des formes de religiosité traditionnelle, la philosophie d'un nombre considérable de sectes, trahissent ces fantasmes – *désirs* et *peurs* réunis – du « Grand Autre ».

Le « Grand Autre » virtuel

En 1966, Joseph Weizenbaum crée un programme informatique nommé Eliza et capable d'entretenir une conversation avec un individu, en prenant le rôle d'un psychologue de type rogérien. Le programme répond aux affirmations du patient, souvent en lui renvoyant ses affirmations sous forme de questions :

Le Patient : Eh bien, mon copain m'a fait venir ici.

Eliza : Votre copain vous a fait venir ici.

Le patient : Il dit que je suis la plupart du temps déprimée.

Eliza : Je suis désolé d'entendre que vous êtes déprimée.

Le Patient : C'est vrai, je suis malheureuse.

Eliza : Croyez-vous que de venir ici vous aidera à ne plus être malheureuse ?

Le Patient : J'ai besoin d'aide, ça, c'est certain.

Eliza : Qu'est-ce que cela voudrait dire pour vous d'obtenir de l'aide ?

Le Patient : Peut-être que je pourrais apprendre à m'entendre avec ma mère.

Eliza : Parlez-moi de votre famille. (Murray, 1998 : 69)

Eliza, on l'aura compris, ne fait jamais que retraduire les propositions de l'interlocuteur en question, la conversation est mue uniquement par ce dernier. Et pourtant, au creux de ce jeu de reflets et même une fois le fonctionnement du programme expliqué, nombre d'interlocuteurs perçoivent dans les réponses d'Eliza un sujet empathique et compréhensif.

s'impose : "l'Autre n'existe pas" (Lacan). [...] Le Grand Autre est alors posé en principe en tant que fiction symbolique désubstantialisée, c'est-à-dire comme entité qui n'existe pas en-soi, mais uniquement comme le résultat du "travail de chacun et de tous", à savoir, sous le couvert de la spiritualité» (Žižek, 1994 : 42).

Ce sentiment est même exacerbé par les réponses énigmatiques du programme, leur énigme semblant le fruit d'une épaisseur de savoir possédée par Eliza, mais encore interdite à l'«analysant». Pour certains, donc, le programme – sorte de «sujet supposé savoir» (Lacan) virtuel – répond précisément à la question «Que dois-je faire?», mais sa réponse, comme toute réponse du «Grand Autre», demeure énigmatique. S'exprime là un exemple de cette épaisseur technologique où, même à l'aune de signes pourtant ténus, s'élabore un «Grand Autre» connaissant la nature du sujet mieux que lui-même. La quête de sens rencontre le mystère de ce qui loge derrière l'écran.

Les jeux de rôles en ligne exacerbent les effets de cette épaisseur technologique en ce qu'ils sont des univers parfaitement paranoïaques. Le «Grand Autre» s'y concrétise de façon aussi mystérieuse qu'évidente. L'univers a été pensé, il a des règles claires, et peut-être un plan. Aucune catastrophe n'est purement accidentelle, aucun objet nouveau sans intérêt, aucune rencontre avec un personnage non joueur fortuite. Même au niveau structural, il n'est rien au-delà du monde représenté, au-delà des lois physiques impliquées dans le jeu. Tout événement n'existe que parce qu'il fut imaginé, rendu possible par les programmeurs¹³. Ceux-ci étant désincarnés dans les logiques et les règles du jeu, c'est le monde lui-même qui semble attendre les actions du joueur, et y répondre.

Et si la question fondamentale adressée à l'Autre est: «Que me veux-tu?», dans *WoW* la chose est évidente. La voie de la reconnaissance est toute tracée: les victoires sont immédiatement rétribuées par l'obtention de points d'expérience améliorant le personnage, par des points d'honneur qui ouvrent la porte à des quêtes nouvelles, par l'obtention de puissantes pièces d'équipement. Le destin du sujet se profile, après le niveau 10 suivra le niveau 11, puis 12, etc. Il peut même connaître d'avance

13. Il faut même aller plus loin. Sachant que certains programmeurs, certains employés de Blizzard, ont le pouvoir de suivre les conversations et les gestes des joueurs à tout moment, que toutes les conversations entre joueurs sont potentiellement enregistrées, ces derniers en viennent à se sentir perpétuellement sous le regard de l'Autre. Le comportement en vient donc à impliquer la potentialité d'un regard les surplombant. Comme le notait Lacan: «Je ne vois que d'un point, mais dans mon existence, je suis regardé de partout» (Lacan, 1973 : 84). Ce phénomène est exacerbé dans *WoW* où la *potentialité* du regard se transforme en un *pouvoir* du regard.

les nouvelles habiletés qui l'attendent quelques niveaux plus loin. Il sait aussi que ce n'est qu'à cheminer le long de cette structure à niveaux d'expérience qu'il pourra se rendre dans de nouvelles régions, et vivre de nouvelles aventures. Le monde a une intention : les bonnes actions réalisées lors des quêtes sont récompensées, esquissant quelque chose comme une *morale* du monde.

Nous sommes bien loin d'une logique judéo-chrétienne, ou ne serait-ce que religieuse, où l'action morale se voit rétribuée à la fin des temps ou dans un autre monde. Ici, la chose est sans délai et sans angoisse : les gratifications sont immédiatement offertes par la structure même du jeu. Les nouveaux niveaux et les nouveaux trésors récompensent de façon quasi divine l'avatar en améliorant sa « nature » même : sa force, son intelligence, son agilité, ses pouvoirs magiques et ses habiletés. Pour en donner une formule caricaturale, *WoW* n'est pas l'antichambre d'un monde meilleur dans lequel les sujets seraient transfigurés en raison de leurs bonnes actions passées, il *est* ce monde meilleur. En cela, il offre à *même la réalité (virtuelle)* les reconnaissances qu'il promet.

Les jeux vidéo en ligne ne sont pas en rupture avec le monde réel : ils le prolongent. Si l'un des moteurs les plus fondamentaux de l'expérience humaine est bien la reconnaissance, ces univers virtuels s'offrent comme des lieux où le sujet peut retrouver des individus ayant les mêmes intérêts que lui et qui valorisent sa volonté de passer ses temps libres à errer dans des mondes peuplés de créatures fantastiques. Ainsi, le sujet prend part en ligne à des communautés *électives*. Le sujet s'y voit reconnu à la fois dans ses goûts, mais de même dans ses réussites : on admirera le joueur ayant atteint le dernier niveau d'expérience, ses armures et ses armes magiques, puisque l'on donne une *valeur* à la réussite qu'elles indiquent.

Mais le Web n'est pas qu'une autre sphère de reconnaissance. La médiation technologique qui *transforme* cette reconnaissance, en change la nature. L'intermédiaire technologique permet de maintenir avec l'autre un rapport de *méconnaissance*, autrement dit une distance. Du coup, le joueur sera protégé de lui, et pourra toujours fuir ou se fondre dans l'anonymat du Web si la relation devient inconfortable. Ouvrant cette méconnaissance de l'altérité à l'ensemble de l'univers Web, le joueur en vient même à imaginer dans l'univers en ligne un « Grand Autre », à lui reconnaître une forme d'autorité. De proche en proche et de façon plus ou moins consciente, il en viendra à présumer que ce monde a un sens. Qu'il

l'attendait, peut-être. Voilà bien pourquoi le sujet peut se sentir valorisé à vaincre des ennemis virtuels, à accomplir des quêtes en solitaire, à voir son avatar s'améliorer, alors même qu'il est, pour le coup, seul devant son ordinateur.

Difficile aujourd'hui, dans cette étrange société contemporaine, de se sentir valorisé et reconnu : nous sommes bien seuls pour juger de nos actions, de nos valeurs ; bien seuls devant nos actes et nos décisions. Les jeux en ligne donnent le sentiment – réel et fictif à la fois – de se retrouver dans un univers où les gestes ont un sens, où l'on peut possiblement être reconnu, où l'on peut se (re)construire. La popularité des jeux vidéo est la preuve de leur génie à générer de l'estime de soi, la preuve aussi de notre difficile rapport à la reconnaissance dans notre société contemporaine.