

« En ligne », Décembre 2013

À la recherche de la désincarnation : le cas de Second Life

Avertissement

Le contenu de ce site relève de la législation belge sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en Belgique.

Référence électronique

Martin Robert (2013), « À la recherche de la désincarnation : le cas de Second Life », *Émulations*, décembre 2013.

URL : <http://www.revue-emulations.net/enligne/Robert>

Éditeur : Émulations – Revue des jeunes chercheurs en sciences sociales

<http://www.revue-emulations.net>

À la recherche de la désincarnation : le cas de Second Life

In Search of Disembodiment: the Case of Second Life

Martin Robert

*Assistant de recherche au Centre d'histoire des régulations sociales
Université de Québec à Montréal*

Abstract

[Fr] Dans une perspective qui vise à interroger le rapport contemporain au corps et à soi, nous proposons dans cet article une brève analyse critique du métavers Second Life (SL). Analyse, d'abord, par la mise en lumière de la conception du corps au fondement du discours publicitaire de SL et critique, ensuite, montrant le caractère illusoire de ce discours et ce qu'il traduit néanmoins quant à la manière dont les individus qui l'adoptent aujourd'hui se rapportent à la condition humaine.

Mots-clés : Second Life, désincarnation, subjectivité, métavers, avatar.

[En] In a broader perspective which aims to question the contemporary relation to body and self, we propose in this article a brief critical analysis of the metaverse Second Life (SL). An analysis, first, by which we highlight the notion of body at the basis of SL's advertising discourse and a critique, then, showing the illusory nature of that discourse and what it nonetheless reflects regarding the way people who adopt it today relate to human condition.

Keywords: Second Life, disembodiment, subjectivity, metaverse, avatar.

Second Life (SL) est une interface en ligne gratuite, en activité permanente, à ranger dans la catégorie des univers virtuels persistants massivement multijoueurs (métavers). Depuis sa création en 2003 par l'américain Philip Rosedale et sa compagnie Linden Lab, ce monde virtuel a pris une remarquable ampleur : en 2007, près de 3 millions d'internautes y possédaient un avatar (Lipovetsky et Serroy, 2007), figure anthropomorphe leur servant de corps dans SL. D'ailleurs, l'avatar de Barack Obama y faisait campagne en 2008, tout comme l'avaient fait les trois principaux partis de la présidentielle française de 2007 (le quartier général du Front National dans SL avait d'ailleurs été détruit cette année-là par une émeute le visant). En 2009, des manifestants israéliens et palestiniens s'y sont affrontés au cours d'une manifestation, tandis qu'en 2011, en solidarité avec le mouvement *Occupy Wall Street* s'y est formé un groupe *Occupy Second Life*. Mentionnons du reste que la faculté de droit de Harvard, l'université d'Ohio et les ambassades de Suède ou d'Estonie y ont pignon sur rue (Verreault, 2008). Entre autres. Et tout cela virtuellement, il va sans dire.

Cela dit, deux traits propres à SL en font un cas particulièrement intéressant pour qui s'intéresse aux transformations contemporaines du rapport à la subjectivité et au corps. Premièrement, à la différence de tous les autres jeux de rôle en ligne, il n'existe dans SL aucun objectif prédéfini, aucune quête à accomplir, pas plus qu'on n'y trouve d'ennemi particulier à combattre. Deuxièmement, presque tout ce qu'on trouve dans SL a été créé par les utilisateurs eux-mêmes s'aidant d'une interface de design virtuel incluse dans le logiciel. De fait, si l'on en croit ses promoteurs (Rosedale 2009a & 2009b) et son slogan corporatif « Your World. Your Imagination », SL offre l'occasion de refonder sa propre subjectivité dans le virtuel, de se créer véritablement une seconde vie, comme l'annonce son nom, au gré de sa volonté et de son imagination. C'est ce qu'explique son fondateur, Philip Rosedale (ma traduction):

[...] if you went into space you'd be able to begin again. In some sense, you would become someone else in that journey [...] there's this tangible sense that if you travel far enough [...] it's going to be so different that what we see here on earth that anything is going to be possible. So that's kind of the idea – we as humans crave the idea of creating a new identity and going into a place where anything is possible. And I think that if you really sit and think about it, virtual worlds, and where we're going with more and more computing technology, represent essentially the likely, really tactically possible version of space exploration. (Rosedale, 2008).

Au-delà d'un simple divertissement sans prétention, SL porte donc une conception bien précise du corps et de l'expérience humaine incarnée que ce bref article, dans une perspective qui vise plus généralement à interroger le rapport contemporain au corps et à soi, aura pour but d'analyser et de critiquer. Analyser, d'abord, par la mise en lumière de la conception du corps au fondement du discours publicitaire de SL. Critiquer, ensuite, en montrant le caractère illusoire de ce discours et ce qu'il traduit néanmoins quant à la manière dont les individus qui l'adoptent aujourd'hui se rapportent à la condition humaine.

1. L'avatar

On peut lire sur le site internet de SL cette description évocatrice de l'avatar : « an avatar is a digital persona that you can create and customize. It's you — only in 3D. You can create an avatar that resembles your real life or create an alternate identity. The only limit is your imagination. Who do you want to be? » Les promoteurs de SL invitent ainsi leurs clients potentiels à être eux-mêmes, tout en les invitant paradoxalement à se transformer par la création d'un double virtuel, l'avatar. Cela suppose que l'utilisateur soit encouragé, le temps d'une connexion à SL, à nier son corps physique et sa vie incarnée au profit d'un corps virtuel susceptible d'en combler les défauts ou d'en étendre les possibilités. Autrement dit, ce discours publicitaire de SL s'appuie sur l'idée selon laquelle la subjectivité, pour être instantanément adéquate à son identité authentique, doit se *désincarner*. Ce discours s'adresse en ce sens à un sujet divisé, duquel on pourrait extraire un principe immatériel qui, postule-t-on ici, se trouverait à l'étroit dans le corps et se retrouverait dès lors chez lui, libéré, dans l'interface virtuelle.

En ce sens, (Milon, 2005) précise qu'en présentant le corps non pas comme le territoire de la subjectivité, mais comme une limite à cette dernière « la cyberculture fait du corps quelque chose qui appesantit l'esprit, mais aussi une contrainte dont il faut se libérer [...] dans le cas des corps virtuels, [la déterritorialisation] c'est la désincarnation du corps par la perte de distance qu'elle implique. » Perte de distance, certes, car la vie incarnée suppose une distance à soi, voire une certaine étrangeté à soi : le sujet humain naît dans un corps qu'il n'a pas choisi et sa vie sensible implique en tout temps un rapport à l'autre, selon une dynamique d'identification et de différenciation composant le devenir propre à chacun. Or, la subjectivité désincarnée et immédiatement

adéquate à elle-même que SL propose de libérer est au contraire pure identité : elle est pour ainsi dire collée à elle-même, en cela qu'on la présente comme une volonté univoque s'exprimant sans friction ni entrave, une subjectivité qui *est* instantanément ce qu'elle *veut*, sans détour réflexif par l'autre. Dans le discours publicitaire de SL, le corps physique apparaît donc comme une stricte limite à la subjectivité, saisie au niveau de sa volonté; limite que le monde virtuel, par l'entremise de l'avatar, pourrait et devrait participer à abolir.

2. La « réalité virtuelle »

En plus de la création d'un corps virtuel, l'avatar, SL propose la co-crédation, par la communauté des utilisateurs, de leur propre « réalité virtuelle ». En effet, tel que mentionné plus haut, les utilisateurs de SL ont créé tout ce qui s'y trouve, d'une reproduction du Capitole américain jusqu'aux apparences d'avatars (appelées « skins » dans le jargon SL). Certains utilisateurs font d'ailleurs commerce de leurs créations puisque Linden Lab leur en cède d'emblée la propriété intellectuelle et que SL possède sa propre devise, le Linden dollar, convertible en argent réel.

Or, encore ici, comme c'est le cas avec l'avatar, SL fixe chez les utilisateurs le fantasme d'auto-génération de leur propre réalité. Philip Rosedale ne dit effectivement pas autre chose lorsqu'il affirme que « tout est possible » dans SL (Rosedale, 2008), une idée véhiculée également par cette description de SL sur son site : « Enter a world with infinite possibilities and live a life without boundaries, guided only by your imagination. » Selon cette conception du réel, le monde physique (là où naturellement tout n'est pas possible) serait donc en défaut pas rapport au virtuel en général et à SL en particulier, dont l'avantage principal serait de n'être pas d'abord *déterminant*, comme l'est le monde physique, mais plutôt *déterminé* par les individus qui y vivent. Autrement dit, alors que, dans le monde sensible, les individus s'adaptent en général aux limites d'un environnement qui leur préexiste (personne n'a choisi son lieu de naissance ni le fait qu'il existe des chats et des fleurs) et ne modifient cet environnement qu'en fonction de ces limites, les individus dans SL évolueraient plutôt, selon ses promoteurs, dans un monde presque entièrement façonné par leur volonté et celle des autres utilisateurs, en toute liberté.

En résumé, le corps et l'environnement physique apparaissent, au prisme de SL, comme des entraves à la pleine réalisation de la subjectivité. Ainsi compris, le sujet humain, sur le plan formel du moins, deviendrait dans SL son propre projet, projetant sa volonté sous forme d'images pour y soumettre la forme de son avatar et celle de la réalité virtuelle. Ainsi peut-on comprendre la subjectivité, en un mot *projective*, qui se trouve selon nous au fondement du projet de SL.

3. D'une présence sensible au monde

À titre de cyber phénomène contemporain, SL nous a intéressé ici à la mesure seulement de ce qu'il peut révéler concernant le rapport à la subjectivité et au corps qui l'ont rendu possible. Or, au miroir de cette utopie virtuelle qu'est SL, le monde physique apparaît, tel que nous venons de l'exposer, comme une pure contrainte, comme une stricte domination pour les sujets de chair. S'appuyant sur une certaine hostilité à l'égard du monde physique, qui, vu la popularité du logiciel, semble bien présente dans l'imaginaire contemporain, SL se justifie donc lui-même par la disqualification de la vie sensible au titre de vie vraie. Dès lors, « [c]ette subtile liquidation du corps bouleverse et affecte la sphère symbolique où l'être humain depuis toujours puise son désir de vivre, de donner sens à sa vie. Replié dans un univers restreint, voire même narcissique, le sujet se trouve par conséquent privé du lien social » (Garcia, 2004). Car en identifiant le sujet à cette volonté-là qui le traverse dans l'instant, plutôt qu'à ses symboles d'appartenance à un

monde physique partagé, on méconnaît *a priori* toute distance réflexive qui situerait l'événement vécu dans le temps et le rattacherait à une signification particulière ancrée dans une culture. Ainsi, cette conception désincarnée et projective du sujet, célébration décomplexée d'une forme tautologique de jouissance individuelle, ne semble pas transposable sur les plans éthique et politique, qui nécessairement impliquent des négociations constantes à l'intérieur des ambiguïtés, des contradictions et des limites du réel :

La cyberculture en simulant le réel selon la volonté, en alimentant un fantasme de toute-puissance chez son usager, est une tentation parfois redoutable face à l'infinie complexité et à l'ambivalence du monde. Le réel est hors de toute maîtrise, inépuisable, il résiste aux essais de le soumettre, de le rendre hospitalier à un dessein personnel. Il implique un débat permanent avec soi et avec les autres (Le Breton, 1999).

En cela, bien que SL et les mondes virtuels qui lui ressemblent puissent constituer des divertissements valables, leur promesse est tout bonnement illusoire. Rappelons l'évidence : alors que ses promoteurs prétendent émanciper les individus des contraintes du monde physique, SL dépend d'archipels de serveurs, de millions de kilomètres de câbles, il repose sur une infrastructure matérielle où les fabricants d'images savent rendre invisible l'interpénétration du virtuel et du monde sensible pour mieux mobiliser les désirs d'individus cherchant à se distraire d'une réalité qui déçoit. D'ailleurs, dans SL, le réel est là, précisément parce qu'il est nié, précisément parce que la raison qui préside à l'existence de SL consiste à ce que le réel ne soit nulle part, ce qui le place partout. Et puisqu'elle les produit, l'expérience subjective incarnée remplit tous les objets et les lieux virtuels qui existent dans SL, elle les marque, elle s'y loge, du fait qu'elle est leur condition de possibilité. Comme le remarque (Milon, 2005), « souvent la multiplicité finit par dévoiler la vacuité d'un sujet dans l'attente d'une intimité absente. L'addition ne fait pas la richesse, et le fait de se métamorphoser en plusieurs personnages ne compensera jamais un vide latent. » Dès lors, la « libération » du sujet que prône SL est en fait la cristallisation des manques du réel tels que perçus par le sujet incarné et représentés de manière positive dans le virtuel.

Du reste, Eddie, un avatar de synthèse doté d'une intelligence artificielle et capable d'interaction, d'apprentissage et de développement, est apparu dans SL en mars 2008 (Bal, 2010). C'est dire à quel point la subjectivité émancipée que fait miroiter SL n'a rien d'humain, tant elle peut facilement se passer d'un original en chair et en os. C'est dire aussi qu'il n'existe pas une telle chose qu'une deuxième vie, séparée du corps, pour les sujets de chair que nous sommes et qui, lorsqu'ils se connectent à SL, ne sont jamais qu'assis devant un écran d'ordinateur, manipulant un clavier et une souris. Bref, il importe de ne pas croire à l'anthropologie sur laquelle s'appuie SL, c'est-à-dire ne pas croire que la subjectivité vraie s'oppose à la condition humaine incarnée. C'est là une condition nécessaire à la culture d'une présence sensible au monde, qui, en ces temps de crises écologiques, économiques et politiques, en a d'ailleurs bien besoin.

Bibliographie

- Bal, A. (2010). Second life : Emergence of swarm communities? in *Esthétique des arts médiatiques*, Poissant, L., Tremblay, P., (Eds.), Presses de l'Université du Québec, Montréal, 31-52.
- Garcia, Rodrigo. (2004) "Être" ou "avoir" un corps : intention implicite d'échapper à la condition humaine? in *Phares*, vol. 5. [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.ulaval.ca/phares/vol5-automne04/texte09.html>>, (page visitée le 6 mai 2013).
- Le Breton, David. (1999) *L'adieu au corps*, Éditions Métailié, Paris.

- Linden Lab. *What is SL?*. [en ligne]. Disponible sur : <<http://secondlife.com/whatis/?lang=en-US>>, (page visitée le 10 mai 2011).
- Lipovetsky, G., Serroy, J. (2007) *L'écran global, culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, Seuil, Paris.
- Milon, A. (2005) *La réalité virtuelle, avec ou sans le corps?*, Éditions Autrement, Paris.
- Rosedale, P. (2009) *Philip Rosedale: SL Unveiled*. [en ligne]. Disponible sur : <http://fora.tv/2006/11/30/Philip_Rosedale#fullprogram>, (page visitée le 10 mai 2011).
- Rosedale, P. (2009) Philip Rosedale : Virtual Worlds and SL. [en ligne]. In : *Singularity university*, États-Unis. Disponible sur : <<http://singularityu.org/videos/2010/02/philip-rosedale-virtual-worlds-and-second-life/>>, (page visitée le 10 mai 2011).
- Rosedale, P. (2008) Philip Rosedale: SL, where anything is possible. [en ligne]. In : *Ted*, États-Unis. Disponible sur : <http://www.ted.com/talks/lang/eng/the_inspiration_of_second_life.html>, (page visitée le 8 mai 2011).
- Verreault, R. (2008) *SL : de la consommation ludique comme célébration rituelle* in *Des jeux et des rites*, St-Germain, P. (Eds.), Liber, Montréal, 143-154.