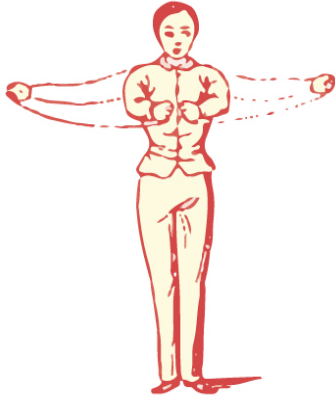


Mondes virtuels

Alice Delarue



Il y a quelques jours, l'actualité a fourni l'occasion d'une curieuse mise en abîme de la réalité et de la fiction. Alors que les « gilets jaunes » manifestaient un peu partout en France, avec les conséquences bien réelles que l'on sait, des événements parallèles se produisaient sur une autre scène, celle de GTA (*Grand Theft Auto*), et plus précisément de sa version Online, mode de jeu très ouvert où, dans une ville fictive, les joueurs peuvent choisir des missions diverses (vol de voiture, courses poursuites, tir en vue, etc.). Un certain nombre de joueurs, qui avaient eu accès à un *mod*¹ du jeu préparé pour l'occasion, ont soigneusement recréé des gendarmes français équipés de tout leur attirail, avant de revêtir leurs avatars des gilets fluorescents et de les faire manifester et barrer des autoroutes. Dans un autre jeu en ligne, *The Crew 2*, des joueurs avaient placé des gilets jaunes derrière le pare-brise de leurs voitures, taguées des mots « Macron démission² ». Bien évidemment, tout ceci a fini en bain de sang virtuel, les forces de l'ordre s'en donnant à cœur joie sur des manifestants déchaînés. Les joueurs ont ensuite posté de nombreuses vidéos donnant à voir leurs réalisations sur les réseaux sociaux.

De cette forme très contemporaine de « manifestation », on peut dire qu'elle montre qu'il y a décidément quelque chose de modifié dans les rapports entre la fiction et la réalité, celle-ci se fictionnalisant toujours plus, et inversement. Cela crée en l'occurrence comme une résonance sarcastique de ce mouvement de masse, de ce « groupe en fusion³ ». Par ailleurs, on peut se demander quels sont les effets du passage par le jeu sur la jouissance à l'œuvre. Peut-être permet-il à certains de loger une part de leur protestation sans qu'ils aient à mettre en jeu leur corps ; sans doute pour d'autres ne parvient-il pas vraiment à traiter la colère, voire participe-t-il à l'alimenter.

Quoiqu'il en soit, d'autres actualités beaucoup moins anecdotiques nous montrent qu'on ne peut plus faire l'impasse sur ce qu'il se joue en ligne. Et, dans cette tâche, la lecture de Lacan nous permet de dépasser la stérile dichotomie du virtuel et de la réalité pour tenter de cerner le réel à l'œuvre.

¹ Un *mod* est un ajout ou une modification d'un jeu vidéo original.

² Cf. Devillers S., « L'édito M », *France Inter*, 19 novembre 2018.

³ Cf. à ce sujet Lévy B.-H., « Qui sont, vraiment, les Gilets jaunes », *Le Point*, 21 novembre 2018 : https://www.lepoint.fr/edits-du-point/bernard-henri-levy/bhl-qui-sont-vraiment-les-gilets-jaunes-20-11-2018-2272880_69.php