



## « Un rôle à soi » Rubrique : Smartweb

Maxime Annequin

« Votre avatar est l'expression numérique de votre personnalité (ou de vos personnalités). Il peut indiquer votre degré d'extraversion ou d'introversivité, votre sens de l'humour et même votre sens de la mode. Il vous permet d'être authentique, ce qui, en retour, peut vous aider à nouer des liens plus significatifs avec vos amis, votre famille, vos collègues ou toute autre personne rencontrée sur la route du métavers.<sup>1</sup> » Voici la définition de l'« avatar » selon Meta – la maison mère de Facebook –, que l'entreprise résume sous la forme d'une maxime bien sentie : *Be Uniquely You*<sup>2</sup> – « Soyez unique » ! Cette traduction, cependant, fait perdre à cet impératif si contemporain sa dimension d'appel à une unicité sur fond d'exception : *Soyez vous-même comme personne*.

### Une consistance virtuelle

Meta promet une identité authentique, qui repose sur la quasi-infinité des déclinaisons permises : « avec plus d'un quintillion de combinaisons d'avatars gratuits déjà disponibles, vos choix seront certainement uniques<sup>3</sup> ». Et dans le cas malencontreux où cette myriade de possibles – gratuite de surcroît – ne suffirait pas, il reste toujours les versions payantes proposées par le *Meta Avatar Store*. Être authentiquement soi-même a donc un prix. Une fois acquitté, celui-ci vous autorise à afficher votre identité nouvellement acquise sur l'ensemble des réseaux sociaux que possède Meta : Facebook, Instagram, Messenger et Horizon Worlds. Celui-ci est le dernier né de la firme de Mark Zuckerberg – et est la cause de sa refonte *marketing* intégrale. Cette application se propose comme étant le premier Metavers et est présentée comme l'horizon inéluctable de l'internet de demain tout en étant conçue au croisement du réseau social, du jeu vidéo et de la réalité virtuelle.

Cette copule capitaliste de l'identité et du virtuel apparaît, pour le lecteur de Lacan, comme un étrange pléonasme. À l'instar de son travail sur le stade du miroir, Lacan montre dès son Séminaire IX la dimension fallacieuse des assises fondamentales de ce qui donne à l'individu un sentiment de consistance ontologique. Déjà leurré par une image fautive dont il fait pourtant son socle narcissique, celui-ci fonde son identité sur un signifiant unaire – un  $S_1$

---

1. « Introducing the Meta Avatars Store », 20 juin 2022, disponible sur le site [about.fb.com](https://about.fb.com), nous traduisons.

2. *Ibid.*

3. *Ibid.*

ayant la fonction d’insigne – qui ne peut être qu’inégal à lui-même, car, dans l’ordre du signifiant, « il n’y a pas de tautologie possible<sup>4</sup> ». Par cette formule, Lacan souligne en quoi l’expérience du signifiant n’est pas reproductible, du simple fait que « c’est de l’effet de signifiant que surgit comme tel le sujet<sup>5</sup> ». Lacan montre ainsi que l’identité a, dans l’expérience humaine, une consistance virtuelle, « à savoir que la conscience où il s’assure d’une existence incontestable [...] ne lui est nullement immanente, mais bien transcendante puisqu’elle se supporte du trait unaire de l’idéal du moi<sup>6</sup> ».

## Intercessions de l’homme et de sa réalité

S’intéresser au concept d’avatar ouvre à une équivoque aussi obscure que fascinante. Celle-ci fait apparaître deux sens entre lesquels gît un vide d’apparence insoluble. Si sa déclinaison contemporaine s’ancre définitivement dans un rapport aux technologies du numérique ; ses racines millénaires plongent quant à elles directement aux sources de la cosmogonie humaine. Le signifiant *avatar* en lui-même est issu du sanskrit, cette langue dont la fonction première est religieuse et dont la genèse rejoint ce point énigmatique que représente la naissance du langage. Dans son sens le plus ancien, *avatar* désigne les différentes incarnations terrestres du dieu Vishnou. Ses multiples incursions forment autant de récits dans lesquels l’homme – confronté au chaos – doit son salut à son intercession, point à partir duquel peut s’organiser le monde humain. Dépassant largement la seule fonction de représentation, l’avatar y est autant l’instrument d’une confrontation que celui d’une transmission. En cela, il apparaît comme une matrice fictionnelle inhérente au mythe dont on sait, avec Lacan et Lévi-Strauss, qu’il institue autant qu’il délimite le rapport de l’homme à sa réalité<sup>7</sup>.

Cet écart radical entre les deux définitions du terme *avatar* peut apparaître incongru, si l’on omet de s’en référer à l’histoire du jeu vidéo. Car l’usage contemporain qui en est fait s’origine de la création d’un jeu – devenu depuis mythique – sorti en 1985 et intitulé *Ultima IV, Quest of the Avatar*. Bien qu’issu d’une série, ce quatrième opus est le premier à extirper les *Role Playing Game*<sup>8</sup> (RPG) du stéréotype propre à leur genre, comme l’explique Richard Garriott : « J’en avais assez d’écrire des jeux de type “hack-and-slash”, où l’on tue les méchants<sup>9</sup> ». Sortant des sentiers battus, ce créateur de jeux invente pour l’occasion un *gameplay* révolutionnaire : le but n’est plus de vaincre l’ennemi, mais de parvenir à l’élévation morale de son personnage<sup>10</sup>.

---

4. Lacan J., *Le Séminaire*, livre IX, « L’identification », leçon du 6 décembre 1961, inédit.

5. *Ibid.*

6. Lacan J., « Subversion du sujet et dialectique du désir dans l’inconscient freudien », *Écrits*, Paris, Seuil, 1966, p. 809.

7. Cf. Lacan J., *Le Séminaire*, livre III, *Les Psychoses*, texte établi par J.-A. Miller, Paris, Seuil, 1981, p. 225 : « Qu’il y a des signifiants de base sans lesquels l’ordre des significations humaines ne saurait s’établir, notre expérience nous le fait sentir à tout instant. N’est-ce pas aussi bien ce que nous expliquent toutes les mythologies ? »

8. *Role Playing Game* : catégorie de jeux vidéo s’inspirant des codes et du principe du jeu de rôle sur table.

9. Garriott R., « In Garriot’s Own Words. *Ultima IV : Quest of the Avatar* », Gamespot, 24 novembre 2004, [disponible sur internet](#), nous traduisons.

10. Cf. « *Ultima IV : Quest of the Avatar* », Gamespot, 25 octobre 2004, [disponible sur internet](#), nous traduisons : « *Ultima IV* demandait aux joueurs de défendre et de personnifier huit vertus britanniques, à savoir la compassion, la bravoure, l’honneur, l’honnêteté, la spiritualité, le sacrifice, la justice et l’humilité, autant de déclinaisons

Inspiré d'un documentaire sur l'hindouisme – dont il extirpe le signifiant *avatar* –, le système de jeu inventé par R. Garriott confronte le joueur à une série de dilemmes moraux auxquels il choisit librement de répondre<sup>11</sup>, sans savoir que ses choix impacteront directement sa partie<sup>12</sup>. L'aspect absolument novateur du jeu réside dans sa tentative d'interroger la responsabilité du joueur quant aux actions qu'il entreprend avec son personnage. Le jeu supporte ainsi la possibilité d'une porosité entre réalité et monde virtuel par le truchement d'une surprise aux allures d'*Unheimlich* : le joueur, sans le savoir, se joue lui-même.

## Identité visuelle et avatar

Nous avons donc là deux propositions opposées de ce que peut être un avatar. La version imposée par les GAFAM n'est, en dernière instance, rien d'autre qu'une offensive *marketing* belliqueuse visant l'instauration et la domination d'un nouveau marché : celui de l'identité virtuelle, conçue uniquement comme pur objet de consommation. Celle que promeut Meta se vante de pouvoir représenter le sujet non par un signifiant, mais par une image : l'identité serait tout entière réductible sous le registre imaginaire. Or, les propositions de Jacques-Alain Miller à propos des « images reines » permettent de ne pas s'y tromper. Si la psychanalyse instaure dans son expérience que « le dicible prime sur le visible », c'est du fait que les images – même *signifiantisées* – « ne représentent pas un sujet »<sup>13</sup>, privilège du signifiant-maître.

Dans le Metavers, l'image ne fonctionne donc pas par représentation, mais par superposition – incarnée réellement dans l'accolement au corps des lunettes de réalité virtuelle –, expérience scopique dont on nous promet qu'elle deviendra un jour indiscernable de la réalité. À l'inverse, l'avatar dans sa tradition vidéoludique est une entité distincte du sujet qui l'incarne, mais dont le rapprochement s'effectue par surgissement dans la pratique du jeu d'un point d'identification insu au sujet. C'est de cet usage que témoignent de nombreux sujets que nous recevons, et dont le phénomène actuel du *Role Play* (RP) nous donne un éminent aperçu. Loin d'être une pratique nouvelle, le succès actuel du RP souligne cependant qu'il existe une autre appréhension tant de l'avatar que du Metavers : issue d'une subversion de l'usage de certains jeux multi-joueurs, cette manière de jouer tient autant de la pratique du jeu vidéo que de celle – plus inattendue – du théâtre<sup>14</sup>.

Les indications de Freud quant à la fonction de la fantaisie nous apparaissent, à ce titre, d'un grand secours, en ce qu'elles nous rappellent le sérieux qu'il faut réserver au jeu. Car celui « qui joue se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée un monde propre, ou, pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau, à sa convenance. Ce serait un tort de penser alors qu'il ne prend pas ce monde au sérieux ; au

---

possibles des trois principes de la vérité, de l'amour et du courage. [...] À la fin, le joueur émergeait des Abysses non seulement en tant que héros, mais aussi en tant qu'Avatar, le sauveur de Britannia ».

11. Il s'agit, par exemple, de choisir d'acheter un objet ou de tuer le marchand qui le possède ; de sacrifier un personnage ou de le sauver ; etc.

12. C'est en quelque sorte un système de karma qu'il intègre à la trame du jeu, devenu depuis lieu commun des RPG. Cette logique a fait le succès de titres devenus des classiques du genre, tel que la célèbre licence *Fallout* ou, plus récemment, la série *Fable*.

13. Miller J.-A., « L'image reine », *La Cause du désir*, n° 94, novembre 2016, p. 20-21, [disponible sur Cairn](#).

14. Cf. Reynaud F., « "GTA RP", ou quand le jeu vidéo devient une série improvisée en direct », *Le Monde*, 1<sup>er</sup> juin 2021, [disponible sur internet](#).

contraire, il prend son jeu très au sérieux, il y engage de grandes quantités d'affect. L'opposé du jeu n'est pas le sérieux, mais... la réalité<sup>15</sup> ».

---

15. Freud S., « Le créateur littéraire et la fantaisie », *L'Inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, p. 34.