



L'observateur dédoublé L'avatar comme double virtuel de l'ethnologue dans l'observation participante d'un monde vir- tuel : *Second Life*

Michel NACHEZ

Chargé de recherche en anthropologie de la communication
Éditions de l'ill, Département R&D, Strasbourg

Résumé

L'observation participante est une méthode incontournable en ethnologie. Si, dans les missions de terrain habituelles elle est aujourd'hui assez bien maîtrisée, il n'en est pas de même dans les mondes virtuels qui nécessitent l'utilisation d'un avatar. L'avatar suppose une présence de l'ethnologue sous la forme d'une marionnette numérique dont l'identité et l'apparence peuvent être totalement différentes de celles de l'ethnologue en chair et en os. Après près de cinq ans d'enquête ethnographique dans *Second Life*, je me propose d'exposer mes observations et réflexions sur la façon dont l'avatar investit et influence la pratique de l'observation d'une communauté virtuelle. Qu'en est-il de la question des interactions entre l'avatar et son opérateur ? Comment s'articulent les deux locus de l'observateur dédoublé ? Cette contrainte méthodologique représente-t-elle un obstacle au recueil de données ou bien est-elle un dispositif facilitateur ?

Abstract

Participant observation is an essential method in ethnology. If, in the usual field missions it is now quite well mastered, it is not the same in the virtual worlds which require the use of an avatar. The avatar assumes a presence of the ethnologist in the form of a digital puppet whose identity and appearance may be totally different from those of the flesh-and-blood ethnologist. After nearly five years of ethnographic investigation in *Second Life*, I propose my remarks and reflections on the way in which the avatar invests and influences the practice of observing a virtual community. What about the question of the interactions between the avatar and its operator? How are the two loci of the duplicated observer articulated? Does this methodological constraint represent an obstacle to data collection or is it a facilitating device?

Mots-clés

Observation participante – Ethnologie – Mondes virtuels – Méthodologie – *Second Life*

Keywords

Participant observation – Ethnology – Virtual worlds – Methodology – *Second Life*

PRÉMISSES

Je suis entré dans *Second Life* sur invitation. À l'époque, en 2015, je travaillais sur la Grille EVER (Environnement Virtuel d'Enseignement et de Recherche) de l'Université de Strasbourg. J'y menais trois projets d'ethnomuséographie virtuelle et des expérimentations d'enseignement par avatars interposés dans un environnement virtuel en trois dimensions.

1. Mes trois projets sur la Grille EVER étaient les suivants :

– Reconstitution virtuelle du village de Camopi en Guyane d'après les données ethnographiques recueillies sur le terrain par Éric Navet, à l'époque professeur d'Ethnologie et spécialiste des Indiens Teko de Guyane.

– Numérisation en trois dimensions de sept objets dogon du Mali – six masques et une coupe – appartenant à la collection ethnographique de l'Institut d'Ethnologie de Strasbourg avec création d'un musée virtuel et reconstitution d'une danse dogon avec des sujets virtuels (des bots) portant les masques.

– Reconstitution virtuelle de la hutte de sudation lakota et d'un village d'après mes travaux sur la hutte de sudation sioux dans les années 1980.

2. Mes deux cours sur la Grille EVER portaient sur le *serious game* :

– l'un à la demande de l'Institut des Sciences de l'Éducation de Strasbourg

– l'autre sollicité par l'ENSIIE de Strasbourg, une école d'ingénieurs dont l'établissement strasbourgeois est aujourd'hui fermé.

Ces travaux de recherches et d'expérimentation ont duré plus de trois ans.

Lors de ma prise en main des outils liés aux mondes virtuels persistants basés sur la technologie *Opensimulator* dérivée de *Second Life*, je suis progressivement entré en contact avec des profils d'avatars existants sur Facebook, des personnes qui présentaient dans ce réseau social leurs avatars de *Second Life* et leurs activités dans *Second Life*. Je me suis très vite rendu compte qu'il y avait là une communauté structurée et active et mes différents contacts ont été intéressants et stimulants et ont très vite donné lieu à des échanges sur le réseau social.

Certes mon travail sur la Grille EVER était extrêmement passionnant, car tout un champ d'exploration innovant et stimulant s'ouvrait à moi. Les implications du point de vue de la recherche et de l'enseignement à distance en étaient extraordinairement prometteuses. On peut d'ailleurs évoquer ici un *enseignement à distance en présentiel*, parce que les avatars sont réunis dans un même espace du monde virtuel. Malheureusement, même si des « résidents » d'autres grilles *Opensimulator* collaboraient avec nous¹, la Grille EVER n'était que pauvrement peuplée et il n'y existait aucune communauté pouvant être étudiée.

Au bout de deux ans d'activité universitaire sur la Grille EVER, en plein élan créatif, je reçois l'invitation d'une personne de *Second Life*, puis d'une seconde. À ce moment, il était clair pour moi que le temps était venu d'aller en exploration dans cet univers virtuel qui avait fait la une des médias dans les années 2006-2008.

C'est en octobre 2015 que je me connecte pour la première fois dans *Second Life* et que je rencontre celle qui allait devenir à la fois ma partenaire et l'informatrice de mon enquête ethnographique.

Jusqu'à-là j'avais toujours utilisé mon propre nom pour mon avatar. J'étais, dans la Grille EVER, un enseignant-chercheur de l'Institut d'Ethnologie. Il n'y avait pas de pseudonyme. J'avais un statut et une fonction officiels dans ce métavers.

Dans *Second Life*, il était nécessaire que l'avatar porte un nom spécifique, un pseudo. C'était un usage dans *Second Life*. J'ai donc pris le pseudo de NeoMichel. Après quelques temps, comme on va le voir, j'ai changé d'avatar et de pseudo.

1. Je tiens ici à mentionner les participants de la Francogrid, de l'OSGrid, et d'autres comme Jenny Bilhuisse, Lorenzo Soccavo et l'équipe du théâtre de l'Adret, qui tous ont enrichi le métavers d'une manière absolument novatrice.



III. 1 : NeoMichel

La personne qui m'a accueillie dans son lieu de vie dans *Second Life*, dont l'avatar se prénomait Vola, était une femme espagnole qui parlait un joli français de son cru et qui vivait en Italie. Elle possédait une maison d'édition qui n'avait d'activité que dans *Second Life* et après m'avoir fait visiter son domaine et m'avoir présenté différents endroits qu'elle appréciait particulièrement, elle en est venue à sa requête : elle m'a demandé de l'aider à "comprendre l'avatar", à réfléchir à la question de son identité. Elle savait qui j'étais car elle me suivait depuis un certain temps sur Facebook sur mon profil de la *real life* (RL).



III. 2 : Vola

Je n'ai pas mis longtemps à prendre ma décision. Voilà qu'une personne bien introduite dans *Second Life*, avec une activité éditoriale qui consistait à récolter des histoires de vie des résidents et qui faisait en quelque sorte un travail de récolte de données ethnographiques sans le savoir, et qui de surcroît avait commencé une réflexion sur l'impact de l'avatar sur la personnalité, me demandait de l'aide. J'ai tout de suite accepté. En effet, elle disposait de données et de sa propre expérience mais n'avait pas le bagage scientifique pour les analyser et les comprendre. Elle m'offrait là une belle base pour commencer mon travail de recherche.

Quelques jours plus tard, je rencontre la seconde personne m'ayant invité à découvrir *Second Life*, Duna, artiste et passionnée d'art virtuel, par ailleurs curatrice d'expositions virtuelles dans *Second Life*. Elle m'a exposé le travail qu'elle faisait et m'a fait visiter quelques galeries d'art de *Second Life*.



III. 3 : Duna

Je me suis rendu compte que j'étais entré dans un univers parallèle qui grouillait d'une vie créative et différente de celle de la *real life*. Duna en a profité pour me donner des conseils sur les usages de *Second Life* et comment se comporter. Ce fut mon introduction dans le monde des artistes de cet univers, un milieu très prisé, et plutôt fermé.

Quelques jours après, je suis retourné voir Vola, l'éditrice, et lui ai fait part de mon intention d'enquêter. Elle m'a fortement déconseillé de me présenter comme ethnologue, elle m'a expliqué que je passerais pour un menteur car tout le monde cache sa véritable identité et aussi ses activités RL. Les gens, ici, m'a-t-elle dit, vivent une autre vie. Elle m'a ensuite guidé et emmené dans nombre de lieux et c'est à ce moment-là que j'ai constaté qu'elle était très intégrée elle aussi dans ce milieu artistique. Elle était en fait une passionnée d'art virtuel et soutenait les artistes en leur achetant leurs œuvres d'art depuis ses tout débuts dans ce monde. Elle était en quelque sorte une mécène. Vola et Duna se connaissaient mais ne s'estimaient pas l'une l'autre. Elles avaient déjà vécu des années de vie et de conflits entre elles dans ce monde virtuel. Je n'allais pas manquer d'être immergé malgré moi dans ce conflit de personnes qui duraient depuis longtemps.

J'ai donc décidé donc de suivre les conseils de Vola et de me présenter comme artiste. Par chance, je compose de la musique et joue de divers instruments, j'ai donc décidé de donner des concerts. J'ai également changé d'identité et d'avatar pour être moins repéré à mon identité RL. Je suis devenu Joss. J'ai également créé une page Facebook dédiée à Joss totalement indépendante de ma page Facebook RL, là aussi pour surtout éviter que l'on m'identifie en tant qu'ethnologue. Vola a accepté de m'accompagner dans cette aventure et nous sommes devenus inséparables. Officiellement nous étions un couple dans *Second Life*. L'idée étant que je l'aide dans sa maison d'édition et que j'y publie les résultats de mes observations. Cet accord était convenable et c'est ainsi que j'ai pu commencer mon travail d'ethnologue en immersion dans un univers virtuel disposant d'une communauté d'artistes et proposant régulièrement des concerts, des soirées dansantes dans des clubs, des lectures, des pièces de théâtre, des expositions photos et d'art virtuel statique et animé, des *openings* dans des musées et des salles d'exposition.



III. 4 : Joss

À partir de ce moment, j'ai fait la connaissance de beaucoup de gens. Cette communauté était internationale, l'anglais était la langue vernaculaire. Cependant Vola était dans la communauté italienne et là, je ne pouvais utiliser qu'un outil de traduction interne au *chat* de *Second Life*. Les personnes s'exprimaient, soit vocalement (en majorité), soit par écrit. Ce qui pour la recherche est pratique car tout ce qui est écrit peut être facilement sauvegardé. Pour l'audio, l'utilisation d'un outil d'enregistrement vidéo dédié aux jeux vidéo m'a permis d'enregistrer des séquences intéressantes. Un outil de prises de vues photographiques est également disponible dans l'interface qui permet de se connecter à *Second Life*. Je le connaissais déjà car il est identique à celui d'*Opensimulator*. J'avais également pris l'habitude de communiquer avec plusieurs personnes en simultané et en plusieurs langues dans les *chats* privés.

L'OBSERVATION, ENTRE QUESTIONS DE MÉTHODE ET CONTRAINTES DÉONTOLOGIQUES

La principale technique d'enquête en ethnologie est l'observation participante. Cela veut dire que le chercheur va à la rencontre de la population étudiée et participe à la vie de la communauté tout en l'observant. L'ethnologue vit avec la population et participe à la vie commune. Cela lui permet d'observer les pratiques à l'intérieur de la communauté et d'interviewer les personnes sur lesquelles porte son travail. Le terme d'observation participante a quelque chose de l'oxymore, car il annonce une mise à distance (observation) de la situation à laquelle pourtant l'on participe. Or, la participation implique une forme d'immersion. De fait, certains ethnologues vont plus loin que d'autres. Outre apprendre la langue, ils peuvent participer à tous les moments importants de la communauté comme les mariages, les initiations d'adolescents, les enterrements et toutes autres cérémonies importantes. Certains vont se marier selon les us et coutumes des autochtones ou se faire initier aux rites secrets, par exemple.

Cela ne va pas sans poser un certain nombre de problèmes. Car le scientifique est supposé rester neutre. Or, la neutralité est un exercice difficile puisqu'il est censé faire abstraction de sa propre culture ; les données recueillies ne doivent pas être « polluées » par ses propres représentations et croyances culturelles. Qu'en est-il d'un ethnologue qui se fait initier par exemple ? Il change souvent de référentiel et son point de vue sur le monde change. Nombre d'entre eux ont été radiés de la communauté scientifique ou, tout du moins, ont été fortement critiqués et leurs travaux attaqués et dénigrés. Mais leurs données ne sont-elles pas, malgré tout, précieuses pour l'avancée des connaissances ?

Toute la question est de savoir si une information acquise dans une immersion forte avec une expérience personnelle de première main n'est pas plus productive de connaissances qu'une observation distante, en particulier dans les cas (fréquents) où certains rituels sont interdits aux non initiés.

Aujourd'hui la question n'est toujours pas vraiment tranchée. D'autant plus qu'il est fortement recommandé – voire même imposé – à l'ethnologue, de faire signer aux enquêtés des autorisations et des consentements. Ces

procédures sont problématiques et, outre qu'elles sont souvent quasi inapplicables sur le terrain, elles peuvent retirer l'essentiel de sa pertinence à l'enquête scientifique.

Il y a ainsi deux interprétations de l'observation participante. Aux USA, on considère que l'ethnologue ne doit pas s'immerger dans la population étudiée. Il ne s'agit donc plus du tout d'une observation participante au sens fort du terme "participer". C'est ainsi que certains ethnologues américains ont été mis au banc de la communauté scientifique. En France, les choses sont plus souples mais la tendance est à l'adoption de la position américaine.

L'enquête ethnographique dans un univers virtuel comme *Second Life* constitue à cet égard un cas d'espèce original. Deux philosophies s'affrontent.

Le premier ethnologue à avoir entrepris une recherche sérieuse sur *Second Life* est Tom Boellstorff. Dans son livre paru aux États-Unis en 2008 et sa traduction française parue en 2013, il expose sa méthodologie. Vu les pratiques américaines d'enquêtes ethnographiques, son avatar s'est présenté officiellement comme ethnologue sous le pseudonyme de Tom Bukowski. Il a également ouvert un bureau officiel d'ethnologie, *Ethnographia*.

« Je n'ai jamais caché le fait que je menais des recherches, incluant même cette information dans mon profil. N'importe quel résident pouvait lire ce profil et voir que Tom Bukowski était anthropologue. [...] On pourrait croire qu'un alt (un second avatar avec un autre nom) permettrait à un anthropologue d'observer, paisible, une culture à l'œuvre, où les gens parleraient librement sans se rendre compte qu'un chercheur se trouve parmi eux. [...] Si l'on menait cette recherche à l'aide d'un alt, on perdrait la tension entre la participation et l'observation qui permet de produire des types de complicité et d'échec nécessaires à la connaissance ethnographique » (Boellstorff 2013, p.151-152).

Quand on lit ses comptes rendus d'enquête, on s'aperçoit qu'il demande quasi systématiquement l'autorisation d'interviewer quelqu'un et qu'il ne participe pratiquement qu'à des événements publics – qui sont par ailleurs très nombreux. Il ne s'intéresse qu'à la banalité parce qu'il pense que c'est là qu'on trouve l'essence d'une culture. Je ne conteste pas ce point. Cependant, la méthode, aussi respectueuse et éthique soit-elle, montre vite ses limites. En effet, la partie humain-dérrière-l'écran est par nature même quasi inconnaissable et est soustraite de l'enquête. Boellstorff justifie ceci par le fait que *Second Life* est une culture en soi et que cette culture est étudiable en tant que telle. Il n'est donc nul besoin de faire référence à la *real life*. Ce que je ne conteste pas non plus. Le principal problème méthodologique est que, de par cette configuration particulière, et le fait que Boellstorff se présente ouvertement comme ethnologue, les avatars, avides de se faire interviewer, peuvent tout aussi bien mentir à l'ethnologue sans que celui-ci ne puisse le mettre en évidence, voire même simplement s'en rendre compte. Car il y a beaucoup de personnes qui aiment plaisanter et jouer. Et « rouler un scientifique dans la farine » est amusant...

Ma position est que ce type de méthodologie ne permet pas d'accéder à toutes les données. Une autre approche m'a semblé plus pertinente.

Dès que je suis arrivé dans *Second Life*, je me suis mis à la recherche d'*Ethnologia*. Je suis entré en contact avec Boellstorff qui m'a aimablement invité aux réunions hebdomadaires *online* avec son groupe d'étudiants. Malheureusement, vu le décalage horaire, les réunions se passaient en dehors de mes plages de veille.

Dès les premiers temps dans *Second Life* et passé le moment de l'émerveillement, je me suis rendu compte du potentiel immersif du dispositif technique. C'est d'abord l'anonymat qui est intéressant. Mais plus que cela, c'est l'avatar lui-même. Il n'y a aucune limite dans la création de son avatar. On peut donc ressembler à n'importe qui et n'importe quoi. On peut même avoir plusieurs avatars différents, de sexes différents et d'espèces différentes, comme, par exemple, des vampires, des démons, des *furries* (humanoïdes animaux) et même des cyborgs et des robots – entre autres. Chacune de ces formes se rattache en général à une communauté spécifique.

Il y a des communautés qui sont difficilement intégrables si on n'en fait pas partie, comme celle des *furries*, d'autant plus qu'il existe (le croirait-on ?) une forme de racisme envers ces résidents-là.

Après avoir été mis au courant des usages et des particularités de cet environnement par mes informatrices – en effet, j'ai été enseigné uniquement par des femmes – je me suis décidé à prendre la posture d'un artiste, d'un musicien, et de vivre en couple. Il s'agit donc bien là d'une double vie. C'est un peu comme les enquêteurs qui travaillent en couverture : nouvelle identité, nouveau milieu, immersion complète.

J'ai été aidé par ma partenaire Vola qui m'a créé un bel avatar, qui m'a évité de ressembler à un *newbie* (un avatar dont on voit qu'il n'a aucune expérience et qui ressemble à une caricature, immédiatement détectable comme nouveau résident). Une autre amie m'a également fourni un avatar beaucoup plus ancien, pour que mon âge *online* ne soit pas ridicule. Et le fait d'être en couple avec une avatar femme très ancienne, au sens où elle a connu quasiment les débuts de *Second Life*, m'a permis d'être crédible.

On peut donc m'adresser le reproche de cacher mon identité et ma fonction, de tromper les gens et de mentir sur ma véritable intention, contrevenant ainsi à l'éthique du chercheur en ethnologie. Je ne peux que répondre que la seule manière de collecter des informations pertinentes était de procéder ainsi. Et que ceux que j'observais faisaient de même : la dissimulation de l'identité fait partie de la culture observée ; ne pas se prêter à ce jeu expose à une forme de paradoxe l'ethnologue qui croirait observer la réalité en pratiquant un éthos de vérité et de transparence dans un milieu où celui-ci est rejeté.

Par surcroît, cela m'a permis d'identifier quelque chose d'important qui avait échappé à Boellstorff : l'avatar en lui-même est un acteur de l'expérience, et son fonctionnement est au cœur de ce qu'il s'agit de comprendre dans la situation observée.

LE DISPOSITIF D'OBSERVATION

Le dispositif est donc le suivant :

1. L'ethnologue est derrière son écran et manipule la poupée numérique, son avatar.
2. L'avatar, est ce que, dans le monde virtuel, tout le monde voit et perçoit de l'ethnologue.
3. Cette situation privilégiée permet à l'avatar de tisser des relations étroites entre l'ethnologue et son terrain d'étude.
4. Et, bien évidemment, l'apparence de l'avatar a un impact fort sur les relations sociales. Dans le monde réel, on ne peut pas modifier son apparence, mais dans *Second Life*, on le peut et cette liberté permet d'influer sur les interactions sociales. (Yee, 2007, 2014)

Une enquête ethnographique de cette nature demande une présence en ligne quasi quotidienne et longue. Pendant près de 5 ans, j'ai été en ligne de 2 à 8 heures par jour sans discontinuer. C'est un terrain long et qui demande un engagement fort.

La question qui va poindre immédiatement est celle de l'addiction. Elle fait partie de l'immersion et permet de maintenir celle-ci sur le long terme. Plutôt que de l'éviter comme si c'était un écueil, il faut la considérer comme l'un des versants du vécu des mondes virtuels, et donc l'un des phénomènes à observer y compris sur soi-même. Cet engagement est comparable au choix que peut faire un ethnologue qui se fait initier à des rituels qui impliquent la consommation de substances psychotropes.

Et puis, il y a aussi l'implication affective avec ma partenaire. Car, à partir de ce qui était au début un travail d'équipe, un attachement s'est développé au fil du temps. La question des sentiments est du même registre que celle de l'addiction : l'ethnologue qui vit immergé dans une société jusqu'à se marier avec un(e) membre de cette société, outre qu'il bénéficie d'un point d'observation privilégié, est en mesure d'explorer son propre vécu comme faisant partie de ce qu'il y a à observer (Nachez & Schmoll 2020).

Avec le temps, il se passe un phénomène d'identification à l'avatar. L'avatar semble développer une vie propre. Il est dans un environnement particulier dans lequel il vit une histoire, son histoire. Il y développe sa vie sociale, il y son activité et sa vie de couple. Il est intégré à la communauté et a sa place dans la toile des interactions entre individus qui, eux-mêmes, sont dans une histoire de vie qui s'étend sur plusieurs années. Ces histoires individuelles s'insèrent dans l'histoire de *Second Life*, car ce sont les résidents qui y ont tout créé. Ils se sont approprié l'espace virtuel et y ont vécu, certains depuis les origines.

Cette immersion longue a donc un impact psychologique. On ne peut aller jusqu'à parler de schizophrénie, mais plutôt de processus dissociatif. L'avatar développe son identité et cela peut créer des moments d'étrangeté (Nachez & Schmoll 2022).

Ainsi, à mes tout débuts dans la Grille EVER, j'ai passé tous les mois des vacances d'été à construire mon environnement d'enseignement virtuel et une équipe y était chargée de reconstruire le campus en trois dimensions. J'y allais tous les jours pour suivre les événements et observer l'avancement des travaux. Un des bâtiments était visitable et je m'y suis rendu souvent avec mon avatar. Mais lors de la rentrée universitaire, lorsque je me suis rendu physiquement sur les lieux pour reprendre mes cours, j'ai ressenti un moment de déstabilisation car la reconstruction virtuelle et la réalité se sont superposées. Et cela a provoqué en moi une sensation que je pourrais décrire comme une sensation de vertige, de flottement. Mon cerveau ne savait plus quelle version était la vraie, car pour lui les vécus en mondes virtuels étaient réels.

Autre moment d'étrangeté. On ne connaît généralement les personnes que par l'image de leur avatar. Avec le temps, on se construit une représentation de l'autre à partir de cette image. Son aspect général, ses traits du visage, sa voix et son caractère finissent par le définir. De plus, en général, les avatars ont des corps et des visages jeunes. De sorte que, lorsqu'une personne envoie sa photo RL pour dire : « ça c'est moi dans le monde réel », elle provoque une perturbation qui pollue l'image de l'autre. Le choc peut détruire la relation. Nous n'arrivons plus alors à identifier correctement l'autre et cette pollution visuelle est irréversible. Évidemment quand deux personnes connaissent déjà leur aspect physique réel avant de se rencontrer en tant qu'avatar, cette pollution n'existe pas. Ce qui était mon cas avec ma partenaire Vola.

Ces deux exemples montrent les particularités de l'immersion dans les univers virtuels. Ce sont des processus que l'ethnologue doit essayer de contrôler car ils font partie de l'expérience.

L'immersion se caractérise par une forte concentration sur l'avatar et les personnes virtuelles qui l'entourent et qui interagissent avec lui. La personne assise derrière l'écran s'efface, elle n'est plus là. C'est l'avatar qui est alors le maître du jeu.

Mon avatar savait ce qu'il faisait, il savait qu'il était aussi ethnologue. Mais le monde virtuel a une influence sur la personnalité, et les émotions y sont décuplées. De ce fait, il arrive que les buts et les objectifs de la recherche se perdent car l'immersion devient telle que l'identité de l'avatar est première. Certains événements forts de la vie virtuelle emmènent parfois l'avatar dans un tourbillon de sensations et d'émotions incontrôlables, surtout en cas de conflits avec d'autres. Et il peut s'ensuivre une perte de repères.

Cela m'est arrivé, c'est une expérience très forte et particulièrement intéressante. La vie virtuelle devient importante, les relations interpersonnelles sont ressenties comme vraies, les émotions en tous cas sont réelles. L'identification à l'avatar est à ce point puissante que les vécus peuvent être portés aux extrêmes. L'amour est fou, la haine est terrible, les désespoirs sont abyssaux. Ce sont de véritables tempêtes émotionnelles, des tsunamis.

Pour un ethnologue comme moi, ce vécu a été une véritable révélation et une source de données insoupçonnées. Pas tant dans ce que font les avatars – ce que Boellstorff avait déjà catégorisé comme banal – mais dans les processus psychologiques et affectifs qui en émergent.

Et c'est cette expérience d'immersion qui donne sa vraie dimension à l'enquête ethnographique dans les univers virtuels à mondes persistants.

LE DOUBLE DE L'ETHNOLOGUE

Nous voyons ainsi qu'il y a deux ethnologues. Celui qui est derrière l'écran et celui qui est en immersion avec son avatar. Pour un observateur extérieur, c'est la même personne car celui qui est assis derrière son écran manipule son avatar numérique. Mais pour le « maître de la poupée », il n'en est pas de même.

Celui qui est derrière l'écran est dans une sorte de transe. Cette transe est caractérisée par une extrême concentration sur l'avatar, un phénomène d'absorption en psychologie (Nachez, s.d.). Il n'y a plus qu'une seule réalité, c'est celle du monde numérique en trois dimensions. C'est l'avatar qui mène le jeu à partir de ce moment-là, pendant la transe. C'est lui qui se déplace, qui décide où aller, quoi faire et quoi dire et à qui. Toute situation peut évoluer rapidement dans une suite d'événements incontrôlables. On ne sait jamais vraiment ce qui va se passer, aussi l'avatar est-il entraîné à une faculté d'adaptation rapide.

L'avatar a un nom, une durée de vie et une existence sociale dans le métavers. De ce fait il développe une identité et une certaine autonomie mais aussi une certaine interdépendance à son milieu social et à la façon dont il se perçoit lui-même, ainsi qu'à la façon dont les autres le perçoivent. Rien de cela n'est étranger aux sciences humaines car cela diffère peu de ce que l'on retrouve dans le monde réel, ce sont des humains après tout qui manipulent les marionnettes. Ce qui est différent, c'est que l'avatar est un ensemble de pixels et qu'il est habité, je dirais « possédé » par un esprit, pour utiliser un concept ethnologique.

Mais de quel type de possession s'agit-il ? L'esprit dont on parle n'est pas celui de l'opérateur qui manipule l'avatar, mais une subpersonnalité de cet opérateur. Je renvoie ici à mes travaux sur l'identité de l'avatar où je développe ce concept de subpersonnalité (Nachez, s.d.). Je rappelle au lecteur que j'expose ici ma propre expérience et qu'elle ne correspond pas à l'usage que Boellstorff fait de son avatar lors de ses enquêtes.

Second Life a été pour moi un champ expérimental sur la nature de l'avatar. Que peut-on observer si on s'investit complètement dans son avatar sur plusieurs années ?

Il se passe qu'une personnalité avatarienne se développe et croit. Elle est la manifestation d'une « excroissance » psychologique de la personne derrière l'écran. Elle est différente, divergente, mais pas assez pour être notable par quelqu'un qui ne connaît pas bien la personne.

Pour vérifier si cette divergence était une illusion ou une manifestation pertinente, moi et ma partenaire avons décidé d'utiliser deux couples dans une configuration expérimentale. Elle avait deux avatars principaux, Vola et Volando, et je me suis rendu compte que chacune d'entre elles avait une façon particulière de se comporter. J'avais moi aussi deux avatars, Joss et Roy, et nous avons commencé à les utiliser en couple par périodes. Il s'est en effet avéré que les deux couples étaient différents, que leurs relations étaient différentes et que leurs sentiments l'un envers l'autre étaient différents.

L'expérience était troublante. Bien sûr, nous avons aussi permuté les couples, mais à chaque fois les différences de personnalité étaient flagrantes et créaient des situations surprenantes, allant même jusqu'à de la jalousie.



ill. 5 : Roy et Volando – Joss et Vola

Mes deux avatars étaient très différents du fait de leur apparence et seul le premier, Joss, l'intellectuel immature, avait une velléité de poursuivre une réflexion sur l'identité de l'avatar, mais à sa manière. L'autre, Roy, la brute civilisée, était fainéant et ne pensait qu'à s'amuser. Cela était si flagrant que le couple Vola-Joss riait de l'autre couple Volando-Roy. Il s'était créé entre les avatars une histoire de vie, des relations affectives et des relations étranges qui auraient pu tenir d'une sorte de sorellité, mais qui en fait était une interdépendance affective

assez curieuse. Pour exemple, Volando demande un jour à Joss d'être sa maîtresse et de ne rien dire à Vola, ce qui est pour le moins assez curieux pour un observateur extérieur car dans les faits, *in real life*, Vola et Volando sont la même personne.

Sans entrer dans les détails de l'histoire, je peux dire que l'ethnologue derrière son écran s'est perdu dans cette immersion. Il a fallu une prise de distance puis un retour sur l'expérience, une introspection et une analyse des données recueillies pour arriver à comprendre l'implication de l'utilisation d'avatars dans un champ expérimental de ce type.

L'ETHNOLOGUE DÉDOUBLÉ : UN SYSTÈME

Que se passe-t-il en fait ?

On joue avec son psychisme, on se crée une histoire et des personnages et on met le récit en scène. Mais ce qui de prime abord semble être jeu n'en est pas un, il est sérieux, c'est du vécu, les avatars sont de vraies personnes, même si elles ont l'air de poupées numériques. En fait, on ne joue pas, on vit par procuration.

Le tandem « ethnologue derrière l'écran et avatar en immersion » est un système. Le dédoublement en deux agents amène ces derniers à pouvoir fonctionner de manière dissociée, mais en interaction et en interdépendance.

Une telle manière de pratiquer une enquête ethnographique est originale et comporte des risques. Je dois avouer qu'au départ, je n'avais aucune idée de ce qui pourrait se passer. La réussite de l'enquête dépend grandement de la stabilité psychologique et émotionnelle de l'ethnologue parce qu'il laisse se développer une seconde, voire une troisième personnalité qui se manifestent à travers le ou les avatars. Mais lorsque l'on se déconnecte et que l'on quitte son ordinateur, l'autre continue de se manifester et de vivre. Cela ne s'arrête plus, même les rêves dans la *real life* en sont imprégnés.

Ce qui nous amène à aborder la question au cœur du présent numéro, celle de l'observateur observé. Celui qui est derrière l'écran observe son avatar vivre et agir dans l'autre monde. Mais l'avatar n'est pas dupe, il sait qu'il est observé. C'est une sorte d'interaction perpétuelle entre les deux facettes de l'ethnologue. Toute se passe comme s'il y avait deux ethnologues qui travaillaient en équipe. L'un étant passif derrière son écran à observer l'autre derrière une vitre sans tain, et l'autre, l'avatar, immergé dans l'action et la société virtuelle, interagissant avec les autres avatars tout en se sachant observé, mais en en faisant abstraction car occupé à autre chose.

De temps à autre, il se passe un phénomène de brouillage. Lorsque l'attention baisse, il y a comme une sorte de coupure avec des allers-retours de locus, mais ce sont des phénomènes transitoires sans grande importance. Ils montrent qu'il y a un phénomène psychologique à l'œuvre.

Évidemment, on se plairait à imaginer que le monde virtuel pourrait être un champ expérimental où l'on pourrait créer des situations scénarisées que l'on pourrait utiliser pour vérifier des hypothèses de nature psychologique, sociale ou anthropologique. Il n'en est rien. C'est un univers peuplé d'avatars qui tous ont une vie virtuelle. Leurs interactions sont chaotiques et imprévisibles. C'est un monde mouvant, en perpétuel changement.

ÊTRE CYBERANTHROPOLOGUE

Devenir ethnologue du cyberspace dans un monde virtuel comme *Second Life* a été un challenge énorme. Je pensais au début pouvoir travailler comme dans le monde réel, comme le fait Boellstorff, mais cela n'a pas pris cette tournure. Ma méthode d'observation participante m'a fait plonger dans un univers vertigineux. Maintenir l'équilibre dans ces conditions n'a pas été toujours facile.

Le monde virtuel présente des caractéristiques particulières et l'une des plus remarquables est celle qui consiste à voir s'amplifier les émotions. Une contrariété dans la *real life* devient un cataclysme dans *Second Life*. Une anxiété devient une angoisse paroxystique. Une joie devient un bonheur puissant. L'amour est fou, le désespoir est un gouffre sans fond.

J'ai dû apprendre tout cela sur le tas, j'ai dû combattre contre moi-même et contre mes avatars, j'ai dû relever des défis, j'ai dû me recadrer pour ne pas perdre de vue mes objectifs. Finalement, j'ai interrompu l'expérience car

ma partenaire est tombée gravement malade. Seul, je ne désirais plus rien faire, c'est notre relation qui était le moteur.

La question importante demeure au final celle de la posture de l'ethnologue derrière son écran ? Ne devrait-il pas rester neutre, distant, objectif ? Mais aussi : le peut-il ? Ce n'est pas possible dans les faits. Car les subpersonnalités sont actives dans le psychisme même de l'ethnologue. Il n'y a qu'un seul corps physique pour plusieurs esprits et le corps génère des neurotransmetteurs pour tout le monde. Les émotions sont donc partagées. Je mets au défi quiconque de contrôler des tempêtes émotionnelles sans entraînement mental, c'est impossible à moins d'être un yogi de haut niveau.

À ce propos, je dois tout de même ajouter que la pratique des univers virtuels est en soi un excellent continuum d'entraînement. Avec le temps, j'ai eu de plus en plus de contrôle.

POUR CONCLURE

Mon objectif était d'étudier la façon dont une identité d'avatar se constitue. Au départ, étant immergé dans un univers virtuel universitaire très peu peuplé, celui de la Grille EVER, je ne voyais pas comment procéder. Une coïncidence signifiante, une sorte de synchronicité, a fait que j'ai été invité par une femme avatar de *Second Life* qui cherchait des réponses à cette même question. Vivant dans *Second Life* depuis des années, elle n'arrivait pas à élaborer une méthode car elle n'avait pas le bagage scientifique adéquat. Après mon arrivée, nous avons vite compris qu'un travail en commun pourrait être fructueux. Je me suis rapidement rendu compte que les méthodes traditionnelles d'enquête ne donneraient rien d'intéressant. La décision de vivre une vie d'avatar a été donc prise d'un commun accord et, après avoir été « initié », nous avons enfin pu nous mettre au travail.

Il n'y a jamais eu de plan ou de stratégie. Il y avait juste un point de départ : un couple d'avatars jeunes, peu argentés, qui essayaient de se débrouiller. Elle ne gagnait quasiment rien avec sa maison d'édition et moi, en tant que musicien, non plus.

C'est cette façon de laisser évoluer les événements au fil du temps qui a en fait permis de comprendre ce qu'était l'avatar. Nous étions dans l'action et nous avons de longues conversations sur nos découvertes en échangeant nos points de vue et expériences, en essayant de nouvelles figures comme d'avoir deux couples, par exemple.

Un autre point à considérer est que nous étions en synergie. Nous avons la chance de nous comprendre. Je pense que cette configuration particulière a été unique et n'est pas facilement reproductible. J'ai tenté d'autres expériences avec d'autres personnes, mais cela s'est avéré infructueux tout simplement parce que ces personnes ne comprenaient pas l'intérêt d'une telle recherche. Or, cela devait pour moi être un travail d'équipe. Car sans l'interaction et la participation de l'autre, il n'y a pas d'effet de feedback d'un avatar à l'autre et donc point de dynamique.

En tout état de cause, cette expérience qui s'est déroulée sur cinq ans d'immersion quotidienne a été passionnante et riche d'enseignements. J'ai pu observer sur moi-même la naissance de deux subpersonnalités et leur développement. Grâce à mes connaissances et mes recherches précédentes sur les États Non Ordinaires de Conscience (Nachez, 2001) et à mes connaissances sur le chamanisme, j'ai été en mesure de comprendre et de vivre comment un avatar naît, vit et meurt.

Je n'ignore pas que mes collègues ethnologues vont me critiquer sur ma méthode qui, pour certains, est une violation de la déontologie. Cela n'a pas d'importance. Comme je disais souvent à mes étudiants : « c'est le résultat scientifique qui compte, ne perdez jamais ça de vue et si les protocoles vous empêchent de faire votre recherche, contournez-les ».

Ce terrain de recherche sur les mondes virtuels est quasi vierge. Je pense avoir été le seul ethnologue français à être resté aussi longtemps en immersion. Je dois aussi ajouter que ce fut une passion et que je l'ai fait en dehors de toute instance universitaire et en toute indépendance. Dans ma discipline, l'ethnologie, qui est en train de mourir en même temps que ses terrains, les peuples dits traditionnels, se fondent dans la modernité, ce travail devrait avoir tôt ou tard un impact : d'une part en montrant que les méthodes de l'ethnologue peuvent s'appliquer à des faits contemporains, voir surmodernes ; d'autre part en contribuant au renouvellement de ces méthodes.

L'avenir va voir se développer les métavers. Les projets de Marc Zuckerberg et d'autres vont amener des millions de gens à y vivre et à y travailler. Mais peu d'études ont été faites sur l'influence de l'avatar sur leurs opérateurs RL. Beaucoup de gens vont plonger dans les univers virtuels et le risque est que personne ne soit là pour leur venir en aide et les repêcher.

Références :

- Boellstorff T. (2013). *Un anthropologue dans Second Life. Une expérience de l'humanité virtuelle*, Louvain, Academia-L'Harmattan.
- Nachez M. (s.d.). *Avatars et Identités*. À paraître.
- Nachez M. (2001). *Les états non ordinaires de conscience. Essai d'anthropologie expérimentale*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion.
- Nachez M. (2014). *Les machines « intelligentes » et l'Homme. Collaboration ? Conflit ? Ou... fusion ?*, Strasbourg, Néothèque.
- Nachez M. & Schmoll P. (2020), Le vécu amoureux des avatars, in P. Schmoll, *La Société Terminale 3. Amours Artificielles*, nouvelle édition revue et augmentée, Strasbourg, Éditions de l'ill, p. 215-234
- Nachez M. & Schmoll P. (2022), Avatars, personnages et identités multiples : réflexions sur les processus dissociatifs, *Hybrid 9/2022*. En ligne : <http://journals.openedition.org/hybrid/2563>. DOI : <https://doi.org/10.4000/hybrid.2563>
- Yee N. (2007). *The proteus effect: behavioral modification via transformations of digital self-representation*, Thèse de Philosophie, Stanford University.
- Yee N. (2014). *The Proteus Paradox – How online games and virtual worlds change us – and how they don't*, New haven & London, Yale University Press (édition kindle).