

## Les mondes virtuels, entre imagerie et imaginaire

Patrick SCHMOLL

Laboratoire "Cultures et sociétés en Europe" (UMR du CNRS n° 7043)

### Résumé :

Les mondes virtuels résultent de la combinaison de deux technologies: 1/ celle de l'imagerie de synthèse qui permet aujourd'hui la simulation de mondes tridimensionnels artificiels dans lesquels on peut s'immerger et se déplacer avec des sensations corporelles, et 2/ les techniques de communication électronique (le réseau), qui permettent de transformer ces mondes artificiels en espaces de rencontre entre plusieurs personnes se parlant et interagissant à distance.

A l'instar des forums, salons et sites, ils font naître sur Internet des groupes aux contours imprécis, dont la majorité des participants ne se sont jamais rencontrés physiquement, mais qui échangent des informations, collaborent ensemble, et finissent par nouer une gamme étendue de relations, y compris affectives, qui peuvent durer des mois, voire se prolonger sur plusieurs années. Ils suscitent des formes nouvelles de socialité, et préfigurent peut-être une mutation du lien social.

Le caractère spectaculaire des environnements créés par les techniques d'imagerie ne doit pas cacher que les mondes virtuels tirent leur consistance, et donc leur réalisme, d'abord et essentiellement du fait qu'ils permettent à des gens de se rencontrer et d'interagir. Les communautés virtuelles ont une réalité, mais cette réalité est psychologique et sociale. Elle ne tient pas au réalisme des images, mais à l'édification d'un univers imaginaire partagé.

Les mondes virtuels résultent de la combinaison de deux technologies: 1/ celle de l'imagerie de synthèse qui permet aujourd'hui la simulation de mondes tridimensionnels artificiels dans lesquels on peut s'immerger et se déplacer avec des sensations corporelles, et 2/ les techniques de communication électronique (le réseau), qui permettent de transformer ces mondes artificiels en espaces de rencontre entre plusieurs personnes se parlant et interagissant à distance, par exemple (c'est l'application actuellement la plus fréquente) dans un contexte de jeu.

La pratique de ces mondes virtuels se développe rapidement dans le grand public en raison de ses applications ludiques. Elle subit des effets de mode liés à l'évolution accélérée des techniques dans ce domaine, qui rendent très vite obsolètes aujourd'hui les réalisations de la veille. Tant cette rapidité de l'obsolescence que l'application essentiellement ludique permettraient de ne voir là qu'un phénomène social passager, et marginal pour le psychologue ou le sociologue en ce sens qu'il n'aurait qu'un faible retentissement sur les champs habituels, sérieux et durables, des sciences humaines.

Cependant, ces mondes virtuels ont aussi suscité des communautés de jeu permanentes, l'une des premières et des plus connues étant sans doute *Habitat* (Morningstar & Farmer, 1990), un environnement virtuel multi-participants qui fonctionne depuis une quinzaine d'années avec une dizaine de milliers de participants, dont un millier réguliers. Actuellement, des jeux vidéo en ligne tels que *Mankind* ou *Ultima Everquest* rassemblent sur un même serveur, dans un espace de jeu "persistant" (c'est-à-dire qui ne s'arrête jamais), des dizaines de milliers de joueurs permanents, qui consacrent au moins une dizaine d'heures par semaine à jouer avec les autres, pour certains depuis que le jeu a débuté, c'est-à-dire depuis plusieurs années.

On se trouve donc en présence du phénomène remarquable d'une communication dont les interlocuteurs sont virtuels (au sens où ils n'ont aucune certitude sur l'identité respective les uns des autres), mais qui n'empêche pas l'émergence d'une réelle communauté, c'est-à-dire de liens interindividuels durables dans un espace qui suscite chez chacun le sentiment d'un enjeu commun, voire d'une appartenance

communautaire. On doit donc se demander si les mondes virtuels, comme le pressent la littérature de science-fiction, ne préfigurent pas des formes nouvelles de socialité, voire une mutation plus décisive du lien social, ou tout au moins, pour les sociologues, les psychologues et les philosophes, une mutation dans la définition et l'approche de ce qu'est le lien social.

Le premier point à souligner, et ce sera l'objet limité de ce propos, c'est que le caractère spectaculaire des environnements créés par les techniques d'imagerie ne doit pas cacher que les mondes virtuels tirent leur consistance, et donc leur réalisme, d'abord et essentiellement du fait qu'ils permettent à des gens de se rencontrer et d'interagir. Les communautés virtuelles ont effectivement une réalité, mais cette réalité est psychologique et sociale. C'est d'ailleurs un fait que les premiers concepteurs de ces environnements ont souligné dès le début.

## 1. Qu'est-ce qui fait le réalisme du virtuel ?

La notion même de "réalité virtuelle" est en soi contradictoire, puisqu'elle associe deux termes antinomiques : les mondes virtuels créent l'illusion de la présence d'objets et d'espaces qui n'ont pas d'existence réelle autre que sous forme de lignes d'écritures dans un programme. En tant que tels, les environnements (paysages, objets, etc.) ne sont donc pas *réels*, mais seulement *réalistes*.

Classiquement, la réalité virtuelle se définit comme un système informatique capable de simuler, à travers des images de synthèse stéréoscopiques, des mondes tridimensionnels artificiels dans lesquels, par sollicitation de plusieurs de nos sens (vision, audition, mais aussi kinesthésie) on peut s'immerger et se déplacer avec des sensations corporelles. L'imagerie de synthèse permet une représentation tridimensionnelle (3D) : un objet peut être représenté selon l'angle choisi, on peut le faire tourner sur lui-même, ou tourner autour de lui. Le point de vue de l'observateur peut être lui-même intégré dans la représentation : au lieu de regarder l'objet à l'écran, l'observateur coiffe un visiocasque, ou casque virtuel relié à l'ordinateur. Ses écouteurs et les écrans disposés devant ses yeux reconstituent un environnement 3D panoramique. Les capteurs enregistrent les mouvements de la tête pour retransmettre une sensation visuelle de déplacement dans l'espace. À un stade plus avancé d'immersion, le gant numérique ou la combinaison numérique permettent de donner du corps de l'observateur une représentation comme objet virtuel se déplaçant dans l'environnement, également virtuel, pour y saisir d'autres objets. Vêtu de la combinaison, l'observateur (qui devient opérateur) anime le personnage qui le représente dans l'espace virtuel. Des dispositifs de retour d'effort communiquent des sensations physiques : le poids, la texture, la densité des objets saisis, la résistance des obstacles.

Ces techniques ont des applications multiples dans la recherche et dans l'industrie. Mais dans le grand public, ce sont évidemment les applications aux jeux vidéo qui sont les plus connues. De ce point de vue, la 3D ne représente que l'étape la plus récente dans l'histoire de la création et du développement d'univers de jeux dont la logique, poussée par la demande du public autant que par l'enthousiasme des concepteurs, est d'évoluer vers un réalisme de plus en plus poussé.

Qu'est-ce qui, cependant, rend ces mondes réalistes ? Les réponses à cette question révèlent la nature essentiellement psychologique et sociale de ce type de "réalité".

### 1.1. La fidélité de la représentation

La première réponse qui vient à l'esprit est en effet que le réalisme réside dans la *représentation* que l'environnement artificiel propose de la réalité. Depuis les tous premiers jeux de type *Space invaders*, où il s'agissait de tirer sur des entités représentées par des formes simples se déplaçant sur l'écran de l'ordinateur, les concepteurs de jeux, encouragés par la capacité mémoire des ordinateurs et la rapidité des processeurs, ont recherché une fidélité de la représentation de plus en plus proche de la réalité. Les premières étapes en ont été le passage à la couleur, la résolution grandissante des graphismes, puis le passage de représentations 2D, de type dessin animé, à des représentations 3D dont le rendu (textures, éclairages, etc.) s'améliore constamment. L'étape suivante, l'immersion visuelle et kinesthésique dans un environ-

nement 3D, est possible techniquement et sa vulgarisation commerciale n'est pour le moment freinée que par la rapidité insuffisante des matériels, par les problèmes d'adaptation sensorielle et motrice des sujets (décalage entre le mouvement réel et sa représentation calculée par l'ordinateur, qui provoque chez le joueur des réactions somatiques de nausée ou de vertige) et par le coût rédhibitoire de l'installation. Mais on peut pronostiquer que ce mouvement se poursuivra jusqu'à susciter chez l'observateur-participant une incertitude sur la différence entre ce qui est réel et ce qui ne l'est pas.

La fidélité de la représentation résulte de la qualité de l'information fournie à nos récepteurs sensoriels : si nos sensations sont sollicitées par une simulation de la même manière qu'elles le sont par la perception d'un objet réel, nous en déduisons que la représentation est fidèle par rapport à la réalité. En ce sens, une image d'un objet dans un miroir, qui propose à notre perception visuelle une représentation exactement identique à celle que nous avons de l'objet réel, est ce qu'il y a de plus fidèle en matière de représentation visuelle. L'assurance que nous avons qu'il ne s'agit que d'une image et non de la réalité, ne tient qu'au fait que seule la perception visuelle est sollicitée. Notre assurance serait ébranlée si nous avions la possibilité également de toucher, sentir, voire goûter l'image en question. Il est clair qu'à mesure que nous vivons avec des images tridimensionnelles qui sollicitent de manière de plus en plus exacte l'ensemble de nos sensations corporelles, le statut de la réalité devient problématique.<sup>1</sup>

### 1.2. *L'adhésion subjective*

Nous n'en sommes pas là cependant, et le réalisme des jeux vidéo, dont on souligne régulièrement qu'il inquiète parents et éducateurs, ne tient pas tant aux qualités graphiques de la représentation (qui reste perçue comme une image, et non comme la réalité) que par ce que la représentation évoque. Le réalisme d'un objet ou d'un environnement virtuels réside dans ce qu'ils ont une existence *fonctionnelle* pour un utilisateur, indépendamment de leur existence physique, objective.

On se rend compte, par exemple, que les amateurs de jeux vidéo, même s'ils ont expérimenté les jeux les plus poussés en termes de graphisme, n'abandonnent pas pour autant la pratique de jeux au graphisme moins élaboré, voire franchement sommaire. Le succès des jeux de poche (Gameboy de Nintendo, Gamegear de Sega), dont la taille de l'écran et la mémoire n'autorisent que des graphismes rudimentaires, est tout à fait démonstratif de cette importance très relative, pour les joueurs, de la fidélité des représentations. Remarquablement, les fabricants permettent désormais une connexion du jeu de poche sur une console plus puissante (Nintendo 64 ou Sega Saturne) dont le modèle autorise les versions sophistiquées (3D) de leur gamme de jeux vidéo, et les joueurs ne ressentent aucune gêne à jouer aux jeux de poche via la console sur le grand écran de la télévision, qui, certes, offre une image agrandie, mais dont les approximations graphiques ressortent encore plus clairement.

C'est que le joueur est intéressé par un autre aspect de la situation de jeu, qui est *l'interactivité*. Là encore, depuis les premiers jeux vidéo, de type "shoot'em off", qui proposaient une situation guère plus élaborée que le tir à la carabine sur un stand de foire, les concepteurs ont recherché des situations plus proches de la réalité, non pas seulement en termes de représentation, mais en termes d'interactions. Il faudrait entrer dans les détails des paramètres qui conditionnent le réalisme de la simulation dans des jeux aussi différents que les wargames, les jeux de simulation de gestion, ou le dressage des Pokemons : il est

---

<sup>1</sup> Cette question travaille un pan entier de la littérature de science-fiction. Parmi les auteurs classiques du genre, on peut citer Philip K. Dick, dont les personnages évoluent dans un environnement qu'ils considèrent au départ comme leur environnement quotidien naturel et dont ils sont conduits à constater l'irréalité, soit qu'il s'agisse du produit d'une hallucination collective contrôlée par un ordinateur (*Au bout du labyrinthe*), ou des dernières traces de leur perception du monde alors qu'ils sont déjà morts (*Ubik*), soit qu'ils n'existent eux-mêmes qu'en tant que participants à un univers alternatif, qui *aurait pu* être le monde réel si l'Histoire avait pris d'autres chemins (une Amérique du nord occupée par l'Allemagne et le Japon suite à leur victoire dans la seconde guerre mondiale, dans *Le maître du Haut Château*). Le statut de la réalité ouvre sur une interrogation identitaire à partir du moment où ce ne sont plus seulement les représentations des objets extérieurs et de l'environnement qui sont des fictions, mais également la représentation de soi-même. Le personnage de Gilbert Gosseyn, dans le Cycle des A de A.E Van Vogt (première édition en 1945), qui meurt et renaît en tant que copie d'un individu original, inaugure une réflexion qui est poussée dans ses développements les plus récents par Greg Egan dans la *Cité des permutants* (1994).

cependant clair qu'ils ont en commun de montrer que le réalisme n'est pas essentiellement affaire de fidélité de la représentation, mais résulte d'une adhésion personnelle du joueur.

On se rend compte, par conséquent, que le réalisme repose d'une façon générale sur l'acceptation par le participant que le monde ainsi créé est une représentation pertinente de formes qu'il pourrait rencontrer dans la réalité (des gens, des bâtiments, des objets...) nonobstant certains paramètres irréalistes également acceptés parce qu'en fait recherchés (exotisme des paysages, fiction des situations...) ou tolérés (graphismes et animations approximatifs) parce que sans incidences sur la finalité du jeu.

Le ressort de l'espace virtuel n'est donc pas dans les prouesses de l'imagerie, mais dans l'imaginaire des participants, et son caractère de "réalité" virtuelle réside aussi bien dans l'acceptation par les sens, permis par la qualité technique de la représentation, que dans l'acceptation par le sujet de l'adéquation de cette représentation à la situation recherchée. Le joueur estime que la vraisemblance de la situation est suffisante par rapport, non seulement à des critères de fidélité de la représentation, mais aussi, et parfois avant tout, par rapport à ses besoins à lui, qui sont d'acquérir des richesses, d'éliminer des monstres, d'être le meilleur dans l'exercice d'une activité, etc.

### **1.3. L'interaction avec les autres**

Or, sur ce versant de la simulation, le réalisme est d'autant plus poussé que l'interactivité est proche d'une interaction avec des personnages réels.

– D'une part, on se rend compte que les jeux qui ont le plus de succès chez les enfants (et chez nombre d'adultes) sont aussi ceux dont ils parlent entre eux, à la maison et dans la cour de l'école (ou au bureau), induisant *une activité sociale à l'extérieur du jeu* (on échange des Pokemons, on se communique des tuyaux pour en trouver d'autres ou contourner des difficultés du jeu) qui renforce en retour le réalisme du jeu : c'est *dans la réalité* qu'on se retrouve à discuter entre dresseurs de Pokemons, donc ces créatures, bien que fictives, font partie de la réalité en tant qu'objets d'échanges.

– D'autre part, l'évolution des jeux vidéo va elle-même dans le sens d'environnements de jeux multi-participants : jeux à plusieurs sur une même console, et surtout jeux en réseaux. On peut dire que les jeux vidéo les plus réalistes sont ceux auxquels il est possible de jouer à plusieurs sur différents ordinateurs reliés en réseau, et ce réalisme tient moins à la qualité graphique des représentations qu'à *l'interactivité qu'ils instaurent entre les joueurs à l'intérieur du jeu*. Il est donc moins dans l'imagerie (versant technique) que dans l'imaginaire des participants (versant psychologique) et dans la possibilité que cet imaginaire soit partagé avec d'autres (versant social).

Ce passage d'une interactivité homme-machine à une interactivité homme-machine-homme détermine en toute logique deux points de vue différents pour l'appréciation de ses incidences, même si ces points de vue ne sont pas nécessairement exclusifs l'un de l'autre :

– D'un point de vue, qui pourrait être celui des concepteurs de jeux, il s'agit d'une évolution de la relation homme-machine, dans laquelle la machine offre une fonctionnalité supplémentaire, celle de pouvoir entrer en relation avec d'autres hommes. Ce qui ne remet pas en question fondamentalement le mode de rapport de l'homme à la machine, que cette fonctionnalité supplémentaire rend encore plus attrayante, voire nécessaire.

– D'un autre point de vue, qui serait celui des sciences humaines et sociales, c'est l'émergence d'une relation à autrui qui est ici déterminante. Le participant passe d'une relation solitaire homme-machine, non pas à un autre type de relation homme-machine, mais à une relation homme-homme, dans laquelle la machine n'est qu'un médium, et passe à l'arrière-plan.

## **2. Les mondes virtuels habités**

Il est possible de jouer à des jeux vidéo en réseau sur Internet. Cette possibilité a été récupérée par des concepteurs qui ont compris que l'essence d'un monde virtuel n'était pas dans la fidélité des représen-

tations, mais dans l'interaction entre les participants. La plupart des jeux vidéo à succès jouables sur des ordinateurs en réseau Intranet (plusieurs participants jouant sur des ordinateurs reliés entre eux au sein d'un réseau fermé) ont été adaptés pour pouvoir être joués en réseau sur le "world wide web" : il est possible de contacter des joueurs distants dans le monde, dont on ne connaît rien, pour jouer avec eux. Les versions récentes des consoles de jeu intègrent la possibilité d'une connexion sur Internet. L'association des techniques d'imagerie et des techniques de communication en réseau permet aujourd'hui à des personnes situées dans des lieux distants d'entrer en relation via des représentations d'elles-mêmes, les "avatars", qui sont d'abord visuelles, reproduisent ou déguisent leur apparence physique, peuvent se parler, et demain, avec l'immersion visuelle et kinesthésique, pourront se toucher.

Mais l'aboutissement du jeu en réseau est la création d'environnements multi-participants permanents. L'évolution des techniques a ainsi permis la création de véritables espaces virtuels, non plus seulement fréquentés le temps du déroulement d'une partie de jeu, mais habités de manière continue. Et c'est le fait d'habiter ainsi ces mondes qui leur donne une consistance communautaire spécifique, plus que la technologie qui les supporte.

*Habitat*<sup>2</sup> fut créé en 1985 dans les studios de Lucasfilm Games en association avec Quantum Computer Services (CompuServe). Après avoir fonctionné un certain temps sur Quantum Link, le site commercial de Quantum, le programme fut interrompu et la firme Fujitsu le racheta. Fujitsu y adapta une interface linguistique japonaise, et le fit fonctionner à partir de 1990 sur son site NiftyServe, lui-même un analogue de CompuServe. Il est toujours en fonctionnement aujourd'hui au Japon.

Environnement multi-participants, cet espace consiste dans la construction d'une ville virtuelle. Chaque participant y possède sa maison, y est représenté par un personnage qu'il a lui-même créé et participe à des activités collectives (élections, gestion, etc.). La ville compte plusieurs dizaines de milliers d'habitants dans sa nouvelle version. L'écran de chaque participant affiche la scène dans laquelle il évolue à travers son avatar. Les avatars peuvent se déplacer, prendre des objets, les changer de place, parler avec d'autres avatars en tapant des messages dans des phylactères, faire des gestes. Chaque participant dispose d'un compte dont les unités permettent d'acheter des objets.

Les terminaux graphiques ont des performances limitées : graphismes simplifiés, représentations 2D de type jeux vidéo. L'expérience d'*Habitat* ne cherche pas à mettre l'accent sur le rendu, mais plutôt sur le comportement des participants les uns avec les autres et sur les finalités poursuivies en commun. Ainsi, malgré une technique de représentation très peu réaliste, *Habitat* a permis de soutenir pendant plusieurs années l'intérêt des participants en recherchant la richesse et la complexité des interactions plutôt que la performance graphique.

Cette expérience en a suscité de nombreuses autres et la 3D a accru le réalisme des mondes virtuels. Cryo Networks, une société française, a développé ou contribué au développement de simulations de villes existantes, telles que Paris pour le compte de Canal Plus (le *Deuxième Monde*<sup>3</sup>), ou imaginaires telles que le *Village 3D*<sup>4</sup> ou *Cryopolis*<sup>5</sup>. Ces sites sont accessibles aisément moyennant le téléchargement (gratuit) d'un petit logiciel de navigation. L'environnement propose une cité tridimensionnelle qui comporte des appartements, des espaces de discussion, des écrans où sont projetés des clips vidéo, etc., habitée par un nombre illimité de participants qui se déplacent et se rencontrent. Dans le *Deuxième Monde* et dans le *Village 3D*, chacun peut exprimer des sentiments rendus par une gestuelle prédéfinie, il peut changer d'apparence (tenue vestimentaire, visage). Les échanges sont écrits ou vocaux en temps réel. Dans l'appartement auquel on accède moyennant sa clé personnelle, on peut voir par la fenêtre s'étendre la cité virtuelle. On peut sortir en boîtes de nuit, faire des parties de paint-ball. Des marques réelles (voitures, parfums...) peuvent offrir des vitrines, des démonstrations de produits, qu'il est possible de commander depuis l'espace virtuel, pour livraison chez soi. La technologie Scol de Cryo Networks permet, non seu-

<sup>2</sup> <http://www.communities.com/habitat.html>

<sup>3</sup> <http://www.2nd-world.fr/>

<sup>4</sup> <http://www.levillage.org/>

<sup>5</sup> <http://www.cryopolis.com/>

lement de se déplacer dans un environnement, mais de le fabriquer : des logiciels développés pas cette société permettent à un non professionnel de construire une ville ou un espace intérieur (appartement, magasin, salle de réunion) 3D qui peuvent être hébergés par n'importe quel serveur web.

Il faut cependant souligner que les performances graphiques limitées des premières expériences n'empêchaient pas les interactions entre participants, et que le réalisme accru de ces mondes virtuels récents ne modifie pas fondamentalement le mode d'entrée en relation avec autrui. Il est manifeste que *l'espace virtuel a une définition d'abord psychologique et sociale*, et non technique. Pour confirmer cette idée, il suffit d'examiner ce qui se passe sur les forums d'échanges sur Internet qui *n'utilisent pas* l'imagerie de synthèse, où la communication est purement textuelle, et qui pourtant sont aussi, et peut-être davantage, un lieu de partage des imaginaires au sein de cybercommunautés.

### 3. Le virtuel sans l'imagerie : l'exemple des espaces textuels

Les forums, salons et sites sur Internet montrent que la nature essentiellement textuelle des échanges qui s'y pratiquent renforce le fonctionnement imaginaire et suscite un espace qu'on peut également qualifier de virtuel.

Des internautes de plus en plus nombreux rédigent, sur des thèmes personnels de travail, de recherche ou de loisir, des textes intégrant images, animations, séquences de film ou bandes son, qu'ils installent sur un site consultable par tous. Le site Internet, qui fait une part variable à une présentation personnelle de l'auteur lui-même, incite les lecteurs à prendre contact avec lui pour exprimer leurs réactions, proposer des éléments destinés à améliorer et enrichir le site, lequel est en principe régulièrement mis à jour par son auteur. Un forum permet le cas échéant de déposer des messages publics auxquels les autres lecteurs peuvent répondre. Le site Internet démontre en fait la possibilité d'un espace virtuel d'échanges sans que soit nécessaire le recours à l'appareillage sophistiqué de l'imagerie de synthèse.

Cet espace est rendu possible, d'une part par la construction originale du *texte* proposé au lecteur, et d'autre part par *l'interactivité* qu'il autorise et qui démontre la consistance essentiellement *sociale* d'un tel espace :

– *L'architecture hypertexte* du site Internet, qui permet, d'une certaine manière, de tourner optionnellement la page vers des pages autres que seulement la suivante, de revenir au point de départ, d'arriver au même endroit par des chemins différents, transforme le texte en *un espace dans lequel le lecteur voyage à sa guise*. Par rapport à la structure essentiellement *linéaire* d'un livre, l'auteur impose cet espace d'une manière tout à fait originale, puisqu'il conduit le lecteur à s'y *déplacer*, comme à l'intérieur d'un édifice. Les lecteurs sont d'ailleurs qualifiés de "visiteurs" sur le réseau. L'opération de lecture cesse définitivement de se présenter comme passive et devient une démarche participante, première étape d'une implication qui en appelle d'autres.

– Le site est en effet un texte vivant, évolutif, car il introduit la possibilité d'un retour instantané des lecteurs à l'auteur via la messagerie ou le forum, et une adaptation du contenu par l'auteur en fonction de ces réactions. Par différence, là aussi, d'avec le fonctionnement du livre, Internet se présente comme le premier média de diffusion de l'information autorisant à grande échelle un retour du lecteur à l'auteur, avec la possibilité qu'induit cette conséquence, à savoir que le lecteur puisse à son tour devenir auteur d'un texte (en attendant de concevoir lui-même son site). L'interactivité est au cœur du principe des sites, comme des forums et des salons de discussion : le texte initial de l'auteur du site ouvre un espace auquel et dans lequel les lecteurs réagissent.

Ce que nous avons de ce fait appelé les "espaces textuels partagés" (Schmoll, 2000) sont historiquement, et dans leur principe de fonctionnement, à l'origine des mondes virtuels habités, dont ils constituent en quelque sorte le prototype. Si demain les techniques de la télévirtualité permettent de banaliser la rencontre avec quelqu'un d'autre via sa représentation 3D sans recourir à des textes écrits, la rencontre gardera néanmoins en elle, culturellement, les traces de cette histoire, ne serait-ce que d'avoir initié cette possibilité socialement intéressante d'entrer aisément en contact avec un interlocuteur éloigné physique-

ment, par l'intermédiaire d'une entité (le texte, l'avatar) qui fonctionne comme masque, écran, à la fois représentation partielle de soi adressée à l'autre et couverture sur ce qu'il maintient caché<sup>6</sup>.

#### 4. L'imaginaire partagé comme ressort du virtuel : l'exemple des jeux de rôles d'aventures

D'une certaine manière, le texte ouvre par l'imaginaire un espace davantage virtuel que l'imagerie, ce qui revient à dire que les espaces virtuels sont en fait créés par l'échange narratif, et existaient avant que la technologie ne leur donne leur extension spectaculaire actuelle. C'est ce que montre le phénomène des jeux de rôles d'aventure, dont le développement, ce n'est pas un hasard sociologiquement, est contemporain de la naissance du réseau, mais dont l'apparition est néanmoins, de quelques années, antérieure et qui, s'il a été très tôt et largement repris dans des versions informatisée en réseau, a connu ses premiers développements en dehors du monde de l'informatique et est encore largement pratiqué par des joueurs se réunissant physiquement autour d'une table, sans recours à aucun appareillage. On a donc là, d'une certaine manière, la préfiguration d'un monde virtuel, voire de communautés virtuelles, *sans* le support technologique qui les définirait a priori comme telles.

Un jeu de rôles d'aventures est en quelque sorte un roman interactif dans lequel chaque joueur joue le rôle d'un personnage et contribue par ses choix d'actions au tissage d'une trame dont quelques éléments de base sont déterminés au départ, mais dont le développement, les détails et le dénouement ne sont pas encore écrits. Un maître de jeu décrit au départ l'environnement et les premiers éléments de l'intrigue. Les participants, qui jouent chacun un personnage dont ils contrôlent les décisions et les actions, se rencontrent dans cet univers et décident des conduites qu'ils y adoptent individuellement et en groupe, en fonction d'un objectif (chercher un trésor, éliminer un méchant) et des circonstances déterminées par les règles du jeu et le maître de jeu. Celui-ci joue également les rôles des personnages, autres que ceux des joueurs, rencontrés au cours de l'aventure. On sait donc quand et comment commence le jeu, mais l'interaction des joueurs, à la fois coauteurs et acteurs d'une fiction, crée une histoire en perpétuelle évolution dont la fin n'est pas programmée. En fonction de l'intérêt de la partie et des qualités d'animation et de narration du maître de jeu, la partie peut durer plusieurs heures, et les joueurs peuvent décider de l'interrompre pour la reprendre au même point un autre jour. Le jeu peut ainsi durer plusieurs mois, voire plusieurs années.

Dans un jeu de rôle d'aventures, l'espace imaginaire est suscité et entretenu par la nature presque exclusivement narrative de l'interaction entre les joueurs. Quand la partie commence, quelques visuels viennent parfois au secours d'une description, mais la description de l'environnement et le déroulement de l'intrigue résultent des récits croisés du maître de jeu qui "raconte" ce que se passe et des joueurs qui "racontent" ce qu'ils font. Les effets sont ceux de la narration. Beaucoup dépend des qualités de conteur et d'acteur du maître de jeu, mais on retrouve là tous les phénomènes qui sont ceux inhérents à l'évocation d'images par les mots. Le récit, et a fortiori le récit concerté à plusieurs, sur lequel on peut demander l'éclaircissement de points de détail, s'étendre à loisir sur la description de scènes plus croustillantes que d'autres, éveille en chaque participant sa propre représentation imagée des choses.

Les jeux de rôles d'aventures ont été adaptés très tôt sur Internet, et suivent depuis le début les étapes de l'évolution technologique dans ce domaine. Au départ, cette adaptation a donc été marquée par la contrainte principale de ce mode de communication : les échanges au cours du jeu, encore dans les versions actuelles, se font par écrit.

L'hypertexte ouvre une possibilité de mise en scène dans laquelle le lecteur peut entrer, sur le modèle des "romans dont vous êtes le héros". Et cette mise en scène contient dès le départ une possibilité d'interactivité entre auteurs et lecteurs, avec une évolution du texte. C'est cette invitation à l'interaction entre joueurs par l'intermédiaire de textes qui a naturellement très tôt ouvert la voie à l'adaptation de ces jeux sur Internet. Dès 1980, Roy Traubshaw écrivait une version électronique du jeu de sociétés *Donjons & Dragons* (D&D) à Essex College en Angleterre. L'année suivante, son camarade de classe Richard Bar-

---

<sup>6</sup> Sur les retombées identitaires de ce fonctionnement, voir Schmoll (2001).

tle augmente le nombre de joueurs potentiels et les possibilités d'action des joueurs. Il appelle le jeu MUD (Multi-User D&D) et le met sur Internet. Le MUD original est un jeu d'aventure basé sur le texte. Dans un message affiché sur l'écran sont définis l'espace et l'environnement du jeu dans lequel les joueurs doivent se déplacer et effectuer des actions en s'exprimant en langage naturel. Chaque MUD est un univers à part, à la fois jeu de rôle et roman interactif, un château construit entièrement avec des mots, qui dépend des qualités d'écrivain et d'animateur du maître de jeu.

Le MOO (MUD Object-Oriented) est une variété particulière de MUD développée par P. Curtis au Palo Alto Research Center, le centre de recherche de Xerox Corporation. Une base de données permet de donner aux utilisateurs l'impression qu'ils se trouvent dans un espace physique. Le programme présente une brève description des pièces d'un manoir fictif. Si le visiteur veut quitter la pièce, il choisit une commande pour avancer et le programme remplacera la description de la pièce qu'il quitte par celle de la pièce où il entre. La description donne également l'inventaire des objets et des personnes qui s'y trouvent à ce moment. Si un personnage dit ou fait quelque chose, seuls les autres personnages présents dans la pièce verront la description de son action.

Ces différents systèmes d'échanges au départ purement textuels ont évolué avec l'apparition des espaces virtuels habités. Là encore, le premier jeu vidéo 3D à avoir été installé en ligne sur Internet a été un jeu de rôles d'aventures, *Ultima Everquest*. Mais, – et c'est ce dont il faut souligner l'intérêt –, dans ces premières versions où l'imagerie reste inexistante ou seulement ébauchée, le jeu crée déjà un espace qu'on peut qualifier de virtuel, parce que cet espace existe d'abord dans la tête des participants. Les MUD et les MOO ont en effet suscité un intérêt qui a été à la base de véritables communautés permanentes de jeu, sur plusieurs années.

### **Conclusion : l'imaginaire comme condition de la réalité des mondes virtuels**

On voit que ce qui fonde un monde virtuel, c'est l'espace imaginaire qu'il ouvre chez ses participants. On pourrait penser qu'il s'agit là d'un effet de la force évocatrice des images de synthèse, qui dessinent des décors et des personnages fantastiques avec un réalisme toujours accru. Mais l'expérience des jeux de rôles, purement narratifs, montre que les performances des artistes n'y sont qu'indirectement pour quelque chose, car l'imaginaire existait avant Internet, et l'imagerie aurait plutôt tendance à court-circuiter l'imagination en lui imposant des représentations prédéfinies.

Les mondes virtuels sur Internet font naître des groupes aux contours imprécis, dont la majorité des participants ne se sont jamais rencontrés physiquement. La communication peut y être qualifiée de virtuelle au sens complet du mot, car les interlocuteurs n'ont aucune certitude quant à l'identité affichée les uns des autres, et donc quant à leur réalité. Le fait d'écouter quelqu'un et de lui parler (ou plus précisément de le lire et de lui écrire) fonctionne sur la présupposition qu'à l'autre bout du canal il y a quelqu'un que vous avez choisi d'accepter pour ce qu'il prétend être et dont vous attendez qu'il accepte ce que vous prétendez que vous êtes. Ce que l'on dit est plus important que celui à qui on le dit, et c'est en quoi l'interlocuteur occupe une position virtuelle, celle du lieu de l'adresse de la parole.

Or, ce qui est remarquable, c'est que ce caractère virtuel de la communication, certainement permis et renforcé par le passage à l'écrit, n'empêche pas l'émergence de relations individuelles, certaines durables, ainsi que le sentiment fréquemment affirmé d'appartenance à une communauté. Les participants échangent des informations, collaborent ensemble, et finissent par nouer une gamme étendue de relations, y compris affectives, qui peuvent durer des mois, voire se prolonger sur plusieurs années.

Comment une relation fondée sur un jeu de rôles plus ou moins explicites peut-elle fonder une communauté qui présente tous les caractères d'une réelle communauté ? Le support physique permanent qu'offre le réseau est certainement une donnée incontournable : sans ce support, qui est en quelque sorte le lieu matériel où la communauté est hébergée, celle-ci ne dépasserait pas, dans la plupart des cas, la consistance sociale d'un groupe de joueurs, forcément limités en nombre, se réunissant régulièrement autour d'une table pour pratiquer le jeu de rôles d'aventures.



Mais la dynamique qui impulse ces communautés n'est pas le fait du support matériel qu'est le réseau, non plus que des qualités graphiques de mondes écrits par les concepteurs. Elle est le fait de l'imaginaire partagé des participants, et c'est cette même dynamique qu'on trouve au ressort des groupes de jeux.

Aujourd'hui, la navigation sur le réseau permet d'entrer facilement dans des mondes virtuels qui font appel aux techniques d'imagerie 3D, et il est dès à présent possible de se passer de recourir à des textes écrits pour y communiquer avec les autres. Une interface audio permet de parler directement à son interlocuteur. Demain, l'évolution des techniques de la télévirtualité permettra de s'immerger sensoriellement dans ces mondes virtuels, au point d'imposer la notion que la consistance de ces espaces tient au réalisme de la représentation. Ce point de vue porte en lui les germes d'un faux débat qu'on voit déjà se dessiner. Parmi les questions les plus souvent posées, on s'inquiète de la perte de contact avec la réalité, de l'attrait (qui peut aller jusqu'à la dépendance) pour ces mondes artificiels, qui offriraient un analogue de la consommation de stupéfiants.

Ce que visait à montrer ce petit parcours à travers ces mondes nouveaux, c'est que le caractère spectaculaire des environnements créés par les techniques d'imagerie ne doit pas cacher que les mondes virtuels tirent leur consistance, et donc leur réalisme, d'abord et essentiellement du fait qu'ils permettent à des gens de se rencontrer, de parler et de rêver ensemble. La cyberdépendance n'est pas du même type que la dépendance à des substances psychotropes : c'est la dépendance dont nous faisons tous l'expérience, dans d'autres secteurs de notre vie professionnelle ou privée, vis-à-vis de la relation à autrui, du seul fait que nous sommes des êtres sociaux.

Le débat ne mènerait à rien qui partirait d'une opposition entre réalité et virtuel : d'une certaine manière, les mondes virtuels sont bien réels, mais il s'agit d'une réalité sociale. On peut même dire que c'est cette réalité sociale qui fonde les mondes virtuels. Les premiers concepteurs de ces environnements l'avaient déjà constaté (Morningstar & Farmer, 1990) et les expériences en cours révéleront sans doute les impasses d'approches strictement techniques, basées par exemple sur la seule accumulation de paysages et d'intérieurs au graphisme, certes remarquable, mais inhabités. Les mondes qui rencontreront un succès auprès du public sont ceux qui proposeront aux participants des formes originales de rencontre et d'échanges avec autrui.

Par conséquent, le débat "pour ou contre" le virtuel, en ce qu'il évoque la question d'une dépendance à des univers factices, est dépassé par le fait que les mondes virtuels ne sont pas seulement *réalistes* grâce à l'imagerie, mais bien *réels* grâce à un imaginaire partagé. La réflexion devrait pour la suite porter davantage sur les possibilités nouvelles de communication que la télévirtualité ouvre pour les personnes, les groupes et la société dans son ensemble. Et, puisque le sujet humain et le social, à travers la sollicitation de l'imaginaire, sont impliqués dans ces nouvelles formes de la réalité, le vrai débat concerne alors les mutations du lien social qu'elles sont certainement en train d'initier. Mais c'est là l'objet d'un autre propos.

## Bibliographie

- Curtis P. & Nichols D.A., *MUDs Grow Up. Social Virtual Reality in the Real World*. Palo Alto, California, Xerox PARC, 1993.
- Morningstar C. & Farmer F.R., The Lessons of Lucasfilm's *Habitat*, in M. Benedikt (ed.), *Cyberspace : First Steps*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1991.
- Quéau Ph., *Le virtuel, vertus et vertiges*, Paris, Champ Vallon, INA, 1993.
- Schmoll P., Les espaces textuels partagés. Nouvelles formes d'écriture, nouvelles formes de communication, in Buridant C., Kleiber G. & Pellat J-Ch. (eds), *Par monts et par vaux : itinéraires linguistiques et grammaticaux. Mélanges de linguistique générale et française offerts à Martin Riegel*, Leuven-Paris, Peeters, 2000 (sous presse).

Schmoll P., *Les Je on-line. L'identité du sujet en question sur Internet*, *Revue des Sciences Sociales*, Strasbourg, Univ. Marc Bloch, 2001, 28 (sous presse).

*Sociétés*, n° 51, "Technosocialités", Paris, Dunod, 1996.

*Sociétés*, n° 59, "Technocommunautés", Paris-Bruxelles, de Boeck Université, 1998.

*Sociétés*, n° 68, "Technoliens", Paris-Bruxelles, de Boeck Université, 2000.

Veillon F., *Les environnements virtuels partagés*, Conférence au Centre Beaubourg Georges Pompidou, Paris, 7 janvier 1997, in *Rencontres-Média*.

<http://www.internetactu.com/archives/dossiers/Ntic/vthese/ARTICLES.htm>

Veillon F., *Les communautés virtuelles : vers une société ludique ubiquitaire ?*, Conférence à la Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, 16 mai 1997, in *Science, multimédia et réseaux*.

<http://www.internetactu.com/archives/dossiers/Ntic/vthese/ARTICLES.htm>

#### Romans :

Dick Ph. K., *A Maze of Death*, 1970. Trad. fr. *Au bout du labyrinthe*, Paris, Laffont, 1972.

Dick Ph. K., *The Man in the High Castle*, 1962, Trad. fr. *Le maître du Haut Château*, Paris, Laffont, 1974.

Dick Ph. K., *Ubik*, 1969. Trad. fr., Paris, Laffont, 1970.

Egan G., *Permutation City*, 1994. Trad. fr. *La cité des permutants*, Paris, Laffont (le Livre de Poche), 1996.

Gibson W., *Neuromancer*, 1984. Trad. fr. *Neuromancien*, Paris, La Découverte, 1985.

Stephenson N., *Snow Crash*, 1992. Trad. fr. *Le samouraï virtuel*, Paris, Laffont, 1996.

Van Vogt A.E., *The World of Ā*, 1945, 1948. Trad. fr., *Le monde des Ā*, Paris, Gallimard, 1953.

Van Vogt A.E., *The Players of Ā*, 1948, 1956. Trad. fr. *Les joueurs du Ā*, Paris, Gallimard, 1958.

Van Vogt A.E., *Null-A-Three*, 1984. Trad. fr. *La fin du Ā*, Paris, J'ai Lu, 1984.