Le masque, l'accessoire privilégié de l'imposteur

Usages dans l'espace virtuel

Mélissa Fletgen
IIAC-EHESS

Résumé : Le monde virtuel garantit l'anonymat et le fait de dissimuler son identité, de porter un masque, permet à l'individu d'agir tel qu'il l'entend plus librement. Espace privilégié d'observation de phénomènes d'ordinaire réprimés comme la domination ou l'humiliation, il semble pertinent de se demander si finalement l'individu est un imposteur avec ou sans son masque. L'enjeu de cet article est donc de consacrer une brève étude du masque, ou plutôt des masques portés dans le monde numérique et plus spécifiquement dans le cadre des jeux en ligne massivement multijoueurs, ou en lien avec ceux-ci.

Mots-clés : Identité, Masque, Jeux vidéo, Interactions sociales, Anonymat

Dans le monde virtuel, et dans les jeux vidéo en ligne, le « visage » du joueur est celui de son avatar. Et c'est bien cet avatar, ou personnage, qui lui sert de masque. Les autres individus côtoyés ignorent quels sont les traits de l'utilisateur de l'avatar lorsqu'il se trouve derrière son écran. Le personnage incarné peut sourire alors que le joueur ne sourit pas et inversement. Ses expressions sont choisies par le joueur, rien ne l'empêche de feindre, de mentir… Le joueur est donc en mesure de devenir quelqu'un d'autre, de se faire passer pour autrui et ainsi de devenir un imposteur. Si les usages du masque sont variés, -cathartique, protecteur ou encore transgressif- on observe cependant certaines constantes. Protégé par son anonymat, le joueur peut choisir d'adopter des comportements dans le monde virtuel qui vont à l'encontre de la morale et des normes sociales. Le concept de désindividualisation doit alors être pris en compte. Oscar Wilde a écrit : « *Man is least himself when he talks in his own person. Give him a mask, and he will tell you the truth* » (Wilde, 1891). Cette affirmation suscite des réflexions : le vrai visage de l'homme n'apparaît-il vraiment que lorsqu'il porte un masque ? Le masque ne serait-il pas ainsi son véritable visage ? Et plus simplement, qu'est-ce que le masque, quels en sont ses usages, et en quoi en

revêtir un n'est pas sans conséquences sur son propre comportement ainsi que sur la vision que l'on donne et que l'on a de soi.

1 Le jeu des masques

1.1 La notion de masque : approche anthropologique

De façon très simpliste, un masque est un objet qui dissimule le visage – ou une partie du visage – de son porteur. La plupart du temps, il représente quelque chose – une personne, un animal, une créature mythique… Le masque peut être utilisé dans un cadre ludique, – pensons aux enfants qui aiment en porter pour se déguiser lors de fêtes comme Halloween –, avoir une fonction rituelle ou cultuelle – comme c'est encore le cas dans de nombreuses traditions –, ou encore artistique. Les arts et les masques se retrouvent notamment dans le théâtre, celui du *Nô* japonais par exemple. Les sports et les masques sont parfois aussi liés comme dans la *lucha libre*, le catch mexicain. En bois, en papier, en plastique, les matériaux utilisés pour les confectionner sont variés. Ils sont plus ou moins ornés. Pour terminer, le masque peut encore avoir une fonction pratique comme dans le secteur médical.

Le masque est un objet depuis longtemps étudié par les ethnologues et les anthropologues. Marcel Mauss a apporté des éclaircissements sur la notion d'identité personnelle ; sur le concept de « soi ». Dans « Une catégorie de l'esprit humain : la notion de personne celle de « moi » », il prend des exemples ethnographiques, en Australie ou chez les Indiens d'Amérique notamment, et rattachés à l'histoire culturelle, celle de la Chine mais aussi celle de l'Inde, pour examiner la notion de *personne* en axant sa réflexion sur la dimension sociale à travers les lieux et les époques. Il n'aborde ni la psychologie ni la linguistique. M. Mauss accorde une attention particulière à la notion latine de *persona*, dont notre tradition occidentale est héritière. À travers plusieurs exemples ethnographiques, il souligne d'abord le rôle du nom, voire plutôt des noms, avec l'idée que l'individu dans de nombreuses sociétés est en quelque sorte un personnage au sein de sa communauté, porteur d'un rôle bien défini. Les rituels et les croyances sont primordiaux dans la transmission de la fonction associée au nom qui, dans certains cas, a pu être porté par un ancêtre. M. Mauss écrit « l'homme s'y fabrique une personnalité superposée, vraie dans le cas du rituel, feinte dans le cas du jeu » (Mauss, 1968 : 15). Le masque, quelle que soit sa forme, permet de devenir quelqu'un ou quelque chose d'autre. Selon l'auteur, « tout un immense ensemble de sociétés est arrivé à la notion de personnage, de rôle rempli par l'individu dans des drames sacrés comme il joue un rôle dans la vie familiale » (Mauss, 1968 : 15). Ainsi, le terme latin *persona* signifie masque, avec ses divers usages -théâtral, rituel…-. Selon Marcel Mauss, ce concept s'est développé chez les Romains en lien avec le droit et la citoyenneté. La *persona* est à la fois le personnage et l'individu lui-même. Néanmoins, à cette époque, les esclaves étaient considérés comme des non-personnes dépourvus de *persona*. Les philosophes ont continué à développer ce concept de personne morale associé à l'aspect juridique. La *persona* correspond donc au masque et à l'identité réelle, au personnage et à la personne. Le Christianisme a aussi influencé notre conception de ce qu'est une personne, en particulier la vision que nous avons de l'individu dont les

Published in : J. C. Abada Medjo (dir.), *Revue Mosaïques, No 5. Impostures. Discours, figures et modalités*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003720, doi : 10.17184/eac.9782813003720

multiples facettes forment un tout. Pour conclure, nous pouvons citer Marcel Mauss qui reprend cette définition de *persona* :

> *Le mot […] peut aussi signifier le personnage que chacun est et veut être, son caractère (les deux mots sont liés souvent), la véritable face. Il prend très vite, à partir du le siècle avant notre ère, le sens de persona. Traduisant exactement persona, personne, droit, il garde encore un sens d'image superposée : ex. : la figure de proue du bateau (chez les Celtes, etc.). Mais il signifie aussi personnalité humaine, voire divine. Tout dépend du contexte. On étend le mot […] à l'individu dans sa nature nue, tout masque arraché, et, en face, on garde le sens de l'artifice : le sens de ce qui est l'intimité de cette personne et le sens de ce qui est personnage.* (Mauss, 1968 : 22)

Les écrits en sciences humaines sur les masques des différentes sociétés sont abondants. Dans l'imaginaire collectif, la plupart des gens, à la mention du mot « masque » pense aux masques africains ou aux déguisements. Henry Pernet, dans son ouvrage *Mirages du masque*, revient sur les idées reçues relatives aux masques et plus spécifiquement aux masques rituels. Il s'intéresse notamment à l'apparition des premiers masques en reprenant les débats entre les chercheurs sur l'existence des masques dès le paléolithique. Pour certains, ils existaient déjà, pour d'autres, non, les images -dessins…- de ces époques anciennes étant interprétées différemment selon les spécialistes. Il consacre aussi une partie de son travail à la spatialité du masque rituel, et insiste sur l'importance de comprendre où il est utilisé et où il ne l'est pas. Le masque rituel n'est pas universel ; il écrit à ce sujet « même dans les régions qui sont traditionnellement tenues pour des domaines privilégiés du masque, des zones souvent importantes existent où celui-ci n'est pas utilisé » (Pernet, 1988 : 17).

L'historien Bertrand Gilles s'est intéressé aux masques vénitiens pendant la période du XVIII^{e} siècle. Cet objet qui peut jouer un rôle dans le processus de séduction est aussi un moyen pour son porteur de se protéger. Le masque dissimule son identité. Il lui offre la possibilité de se déplacer incognito, que ce soit pour déambuler à travers la ville ou rejoindre un lieu libertin. Lorsque le porteur du masque est dans un contexte de divertissement, il peut s'adonner au jeu -de hasard notamment- sans subir « la pression du milieu familial et du souci de l'image à donner de soi » (Gilles, 1999 : 423). Le masque n'est pas porté dans la sphère intime et dans les lieux privés, il permet d'échapper au contrôle des pouvoirs publics. Le gouvernement autorisait le port du masque, voire l'incitait, d'une part en raison d'une fonction dite de « moralisation de la vie sociale »(Gilles, 1999 : 418), d'autre part à des fins politiques : les masques étaient « imposé[s] aux nobles vénitiens et aux ministres étrangers à l'occasion de toutes les cérémonies civiles, leur usage avait pour but de limiter les contacts entre ces deux catégories, et par là de créer une barrière contre la circulation d'informations nuisibles à la République. La non-connaissance de l'interlocuteur, en effet, rendait plus difficile l'échange des confidences » (Gilles, 1999 : 417). Aujourd'hui, objet d'art ou objet touristique, le masque vénitien réapparait pendant le Carnaval, où chacun joue le rôle qu'il s'est attribué tel un acteur dont la scène s'étend à toute la ville.

Published in : J. C. Abada Medjo (dir.), *Revue Mosaïques, No 5. Impostures. Discours, figures et modalités*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003720, doi : 10.17184/eac.9782813003720

Dans le monde virtuel, et dans les jeux vidéo en ligne, le « visage » du joueur est celui de son avatar. Celui-ci lui sert de masque. Les autres ignorent quels sont les traits de l'utilisateur de l'avatar lorsqu'il se trouve derrière son écran, et ne voient que ce que le joueur a choisi de montrer. Philippe Bonfils écrit à ce sujet : « l'avatar peut, par l'intermédiaire de multiples manipulations de l'utilisateur, se révéler un masque non ressemblant de l'utilisateur tout en étant en perpétuelle transformation » (Bonfils, 2012 : 55). L'auteur défend l'idée selon laquelle l'avatar devient un masque dans un univers oscillant entre ce qu'il qualifie de « spectacle » et la « réalité vécue » : « dans l'espace virtuel, le phénomène est amplifié car l'utilisateur en prenant la peau de l'avatar se transforme en acteur d'un spectacle où les qualités graphiques et réalistes des images de synthèse entretiennent l'ambiguïté entre 'spectacle' et 'réalité vécue' » (Bonfils, 2012 : 55-56). Cette thématique du comédien sur scène ou du spectacle n'est donc pas propre aux masques vénitiens.

Revenons brièvement sur le concept d'avatar. Dans son article « Avatars et identité », Fanny Georges distingue trois types d'avatars. « L'avatar-mouvement » est en quelque sorte un avatar invisible, il est présent dans les jeux sans avatar, comme ceux en réalité augmentée par exemple. « L'avatar-marionnette » correspond quant à lui à un avatar prédéfini incarné par le joueur et auquel il s'attache progressivement même s'il ne l'a pas créé. Enfin, « l'avatar-masque » est un avatar qui a été personnalisé par le joueur, et c'est en cela qu'il se différencie de « l'avatar-marionnette ». Le joueur est libre de choisir son apparence, et ne lui ressemble pas nécessairement comme nous l'avons déjà évoqué précédemment. Il permet de satisfaire ses envies, reflète ses désirs, mais son apparence est aussi un indicateur pour les autres, notamment de sa richesse, ou encore de son niveau. L'avatar est marqué par son histoire en jeu et ce qu'en a fait le joueur. Le choix de cette appellation « avatar-masque » est très intéressant. Il témoigne du fait que le joueur incarne un personnage qui est son visage aux yeux des autres, au sein de l'univers virtuel, et ce visage de pixels cache son visage de chair.

1.2 La symbolique du masque

Le masque est parfois utilisé comme symbole, par exemple celui des *Anonymous.* A l'origine ce masque est apparu dans la bande dessinée *V pour Vendetta* d'Alan Moore, puis dans le film de James McTeigue réalisé en 2006. Représentation stylisée de Guy Fawkes[1] imaginée par David Lloyd, ce masque est aujourd'hui aussi celui du mouvement *Anonymous*[2]. Il apparaît régulièrement lors des manifestations, et il est devenu un symbole de contestation, de revendications, de lutte pour des idéaux. Il a marqué la culture populaire, et si on connaît le personnage, rares sont les spectateurs capables de dire qui était l'acteur qui le portait. En effet, le visage d'Hugo Weaving est en permanence dissimulé sous son masque car ce qui importe, c'est ce qu'il représente.

[1] Guy Fawkes est un personnage historique anglais catholique célèbre pour son implication dans la Conspiration des poudres de 1605 ayant pour but de faire exploser le bâtiment de la chambre des lords et d'y assassiner le pouvoir en place -le roi et le gouvernement-.

[2] Mouvement « hacktiviste » militant, tout en restant anonyme, pour la liberté d'expression.

Published in : J. C. Abada Medjo (dir.), *Revue Mosaïques, No 5. Impostures. Discours, figures et modalités*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003720, doi : 10.17184/eac.9782813003720



Fig. 1

Les masques des héros des *comics* comme Batman ou Spiderman, mais aussi des grands méchants au cinéma, par exemple ceux portés dans les films d'horreur *Scream* ou *Vendredi 13*, sont toujours à la mode auprès des jeunes et des moins jeunes. Le masque permet dans ces cas de dissimuler l'identité du porteur tout en ayant un effet sur celui qui le voit, positif ou non. Le justicier ou le vilain sont souvent masqués. Le masque peut ainsi être l'apanage du bien comme du mal, il n'est pas rattaché de façon unilatérale à l'un ou à l'autre. Dans *Star Wars*, le masque est un objet davantage porté par les Siths[3]. Le recours au masque à des fins de protection n'explique pas pourquoi les utilisateurs de la Force du côté lumineux ne l'utilisent pas au contraire de ceux qui sont tournés vers le côté obscur, dans cet univers manichéen. L'usage du masque est donc lié à une autre raison. Dissimuler ses émotions est l'une d'entre elles, et explique pourquoi les Siths choisissent de porter un masque. A cette raison s'ajoute la volonté de dégager quelque chose de spécifique. Ce masque/casque peut aussi bien inspirer le respect que la peur. Une comparaison avec les *kabuto*, casque des samouraïs faisant

[3]Dans l'univers Star Wars, les Siths sont des utilisateurs de la Force rattachés à l'Ordre Sith dirigé par le Conseil Noir. L'Académie Sith qui se trouve sur Korriban enseigne les préceptes à suivre, tel que le Code Sith, et les compétences indispensables, en particulier de combat et de maîtrise de la Force et du sabre. Les Siths se vouent au côté obscur. Une hiérarchisation les distingue, et l'ambition, la quête de pouvoir les caractérisent souvent.

Published in : J. C. Abada Medjo (dir.), *Revue Mosaïques, No 5. Impostures. Discours, figures et modalités*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003720, doi : 10.17184/eac.9782813003720

partie de leur armure, n'est pas dénuée d'intérêt. Sans négliger la fonction protectrice du *kabuto*, rappelons qu'il sert aussi à effrayer l'ennemi. Par ailleurs, le *kabuto* permet de connaître l'identité de celui qui le porte. Les *kabuto* de samourais célèbres sont aussi connus que leur porteur. Pensons ainsi à Date Masamune et à son casque en demi-lune asymétrique. Dans le jeu *Star Wars The Old Republic*[4], ou *Swtor*, le masque de Revan est le plus connu et fait partie des plus appréciés par les joueurs. Le masque/casque cache, dissimule les traits de celui qui le porte, mais n'empêche pas de savoir qui il est puisque le nom du personnage apparaît toujours. Les photographies ci-dessous, prises personnellement lors de l'exposition *Samurai, l'armure du guerrier* au musée du Quai Branly en 2012, mettent en évidence les similitudes avec certains casques/masques de *Swtor* [5] (Voir Figure 1).

Toutes ces dimensions liées à la guerre ne doivent pas être négligées lorsqu'on aborde ces masques/casques. Les Siths comme les samouraïs sont des combattants. Par conséquent, si le masque dans *Swtor* ne symbolise pas le côté obscur, un certain type de masque s'y trouve tout de même rattaché et constitue un élément, qui associé à d'autres, le représente.

1.3 Etude de cas : le masque comme objet récurrent dans l'univers de *Swtor*

Dans *Star Wars The Old Republic* (*Swtor)*, le masque a de multiples usages, et le joueur peut choisir d'en faire porter un à son personnage pour une ou plusieurs raisons. Avant tout, il peut être utilisé comme une parure. C'est à des fins esthétiques que le joueur choisit un masque pour son avatar. Il fait alors partie du *skin*[6] du personnage. L'intérêt peut aussi être social, en particulier si l'objet est rare. Le joueur peut se pavaner, montrant qu'il le possède que ce soit par chance, par richesse ou pour une autre raison.

Il peut y avoir un aspect très pragmatique à équiper son personnage d'un masque : les statistiques. Les pièces d'armure ont des caractéristiques et il est bénéfique pour le personnage de porter celles qui lui correspondent et augmentent ses performances. De façon très simplifiée, les personnages ont besoin de pièces d'équipement en fonction de leur rôle de et de leur classe. Dans la plupart des jeux de rôle, on retrouve ce système, par exemple un guerrier au corps à corps aura besoin de plus de vie, un sorcier de magie… Dans *Swtor*, il existe une option pour les joueurs abonnés qui leur permet de dissimuler leur équipement crânien, en plus de la possibilité grâce à un éditeur de tenues de voir son personnage avec une tenue enregistrée tout en en portant une autre en réalité, qui n'est pas visible en termes d'apparence.Dans ce cas, c'est le masque qui est masqué.

Dans *Swtor* le masque est aussi un moyen de se dissimuler. Il s'agit soit de cacher son visage, soit son identité. Dans le premier cas, il est utilisé par des joueurs ayant « raté » leur personnage. Même s'il est possible en jeu de modifier l'apparence de son

[4] *Star Wars The Old Republic* est un jeu massivement multijoueur en ligne, développé par BioWare et édité par LucasArts, sorti en 2011 sur ordinateur.

[5] Le premier fait partie de l'armure « de visionnaire vénéré » et le deuxième de celle de « Marka Ragnos », Seigneur Sith célèbre.

[6] Le *skin*, qui vient de l'anglais et veut dire « peau », est l'apparence d'un personnage, c'est-à-dire son physique mais aussi sa tenue.

Published in : J. C. Abada Medjo (dir.), *Revue Mosaïques, No 5. Impostures. Discours, figures et modalités*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003720, doi : 10.17184/eac.9782813003720

personnage -à l'exception de son sexe-, encore faut-il réunir les conditions requises notamment financières. C'est par exemple le cas d'un des personnages de Scav qui s'est rendu compte qu'il ne lui plaisait pas du tout, et qui, honteux, a choisi de lui mettre un casque en attendant de pouvoir lui offrir une petite opération de chirurgie esthétique. Dans le second cas, le fait de dissimuler son identité n'est pertinent que par rapport au jeu de rôle. En effet, le nom du personnage apparaissant au-dessus de sa tête, les autres joueurs savent de qui il s'agit, par contre leurs personnages, face à un individu masqué, même s'ils le connaissent, seront difficilement en mesure de l'identifier. Ajoutons que certains joueurs aiment entretenir le mystère sur l'apparence de leur personnage, comme Naï-Koh, que peu de joueurs ont pu voir sans son masque.

Il existe des trophées de diverses sortes, dont des masques. Le masque est alors une récompense possible pour avoir réussi quelque chose qui a été estimé par les développeurs du jeu comme étant dur à accomplir. Le masque qui s'appelle « masque corrompu de garde d'effroi » est un exemple ; les joueurs l'obtiennent lorsqu'ils ont réussi à vaincre le boss[7] du nom de Croc d'effroi. Outre les avantages qu'il octroie en jeu, il représente aussi le succès de ce défi surmonté. Certains joueurs décident de le porter afin de montrer au reste de la communauté qu'ils sont parvenus à affronter ce redoutable adversaire. Lors de certaines saisons de joueurs contre joueurs classés, une armure, avec un masque ou un casque, est aussi une récompense possible selon les résultats obtenus par le joueur.

Pour terminer, le masque, en lien avec le scénario du jeu, peut aussi être un objet symbolique protecteur. Dans l'histoire de la classe « Inquisiteur », le personnage que l'on joue est amené à récupérer le « masque de Kallig », qui est son ancêtre, au cours d'une quête. Le fantôme du Seigneur vient en aide au personnage, l'avertit d'un danger et le protège autant qu'il le peut. Ce masque constitue son héritage. Le personnage ignore qu'il est le descendant de ce Sith, et la transmission du masque est associée à la révélation de son identité. Le masque dissimule le visage du personnage aux autres, tout en lui permettant de découvrir quelles sont ses origines, qu'il est libre de révéler, ou non. Dans les histoires des rôlistes, le masque peut aussi avoir une dimension symbolique. Certes, le masque peut être une pièce d'armure portée par le personnage, il peut servir à effrayer ses adversaires ou à dissimuler son identité, mais il arrive qu'il devienne aussi un objet symbolique. Par exemple au cours d'une aventure, Jothund qui est un Miraluka et porte en permanence un bandeau rigide sur les yeux pour cacher ses orbites vides, caractéristiques de cette espèce fictive, l'a enlevé pour le placer sur les yeux de sa compagne afin d'être sûr qu'elle ne voit pas une scène particulièrement violente. Ce bandeau est ainsi devenu un objet réconfortant pour elle, un bouclier symbolique la préservant de blessures psychiques, l'apaisant et lui donnant espoir et courage dans les moments où elle en a besoin puisqu'elle l'a conservé avec elle par la suite. Cet exemple témoigne d'un autre aspect important dans le cadre du jeu de rôle : les joueurs ont la possibilité grâce à leur propre imagination de conférer aux objets une dimension symbolique.

[7] Un boss est un adversaire plus puissant que les autres.

Published in : J. C. Abada Medjo (dir.), *Revue Mosaïques, No 5. Impostures. Discours, figures et modalités*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003720, doi : 10.17184/eac.9782813003720

2 Les usages du masque

2.1 Masque protecteur

Si nous avons jusqu'à présent envisagé le masque par rapport au personnage ou le personnage comme masque pour le joueur, nous n'avons que survolé l'idée du masque comme moyen pour le joueur de se protéger. Bien que souvent partiellement dévoilée, ce que chacun considère comme étant sa vie privée est aussi préservée. L'identité sexuée du joueur relève du privé. Ainsi, si des hommes essayent de se faire passer pour des joueuses afin de profiter de leurs pairs en les trompant, des joueuses quant à elles tentent de dissimuler qu'elles sont des femmes afin d'éviter d'être ennuyées par la gent masculine. Jouer un personnage masculin, ayant pour rôle d'infliger des dégâts, éviter les logiciels vocaux qui permettent de discuter tout en jouant… sont autant de moyens qu'elles utilisent pour conserver leur tranquillité.

Nous pouvons envisager que le ou les masques portés dans le monde numérique sont simplement des masques supplémentaires à ceux portés en société. Au quotidien, les gens sont amenés à porter des « masques », au sens figuré bien entendu, au travail, dans l'espace public, et même à l'intérieur d'un espace privé en présence d'étrangers… Les « masques » font partie intégrante des processus de communication et des codes de la vie sociale. Toutefois, montrer ce que l'on souhaite tout en dissimulant ce que l'on ne veut pas faire apparaître n'est pas toujours conscient. Dans leur article « Devant et derrière le masque », Anna Paladino et Manuela Becilli expliquent que le masque, s'il cache la vérité, permet aussi de fuir la réalité. Il s'avère nécessaire car c'est à travers son usage que la compréhension de qui on est devient possible. Les auteurs écrivent à ce sujet : « aujourd'hui, l'individu a besoin d'un masque pour se présenter aux autres, même quand il ne reconnaît pas encore parfaitement ses vrais traits. L'usage du masque peut l'aider à reconnaître sa propre vraie nature et en même temps à se présenter au mieux au monde extérieur » (Paladino, Becilli, 2010 : 40). Le masque, bien entendu, peut être fragilisé, endommagé, et il peut aussi engendrer des complications comme lorsque l'individu, trop focalisé sur le masque qu'il porte, oublie qui il est vraiment. Pour terminer, elles synthétisent en affirmant que « le masque représente donc quelque chose qui cache, préserve, dissimule, plaît, trompe, trahit » (Paladino, Becilli, 2010 : 40). Cette vision du masque réunit ses aspects positifs et négatifs. Nous retrouvons sa fonction protectrice qui s'applique aussi dans le monde virtuel.

2.2 Masque cathartique

Le masque a également une fonction cathartique, permettant au joueur de se libérer de ses envies sans être freiné par les normes sociales. Au sein de cet univers, il peut les satisfaire, céder à ses pulsions, y compris à celles qui demeurent inatteignables hors du monde virtuel. Se vêtir de tenues fantaisistes ou hors de prix, incarner un personnage caractérisé par un physique particulier -couleur de cheveux, tatouages, piercings…-, adopter un comportement belliqueux et massacrer ses adversaires, ou encore simplement voyager à travers la galaxie sont des exemples d'envies qui peuvent être assouvies grâce au jeu vidéo. Le jeu permet d'accéder à ce qui d'ordinaire est inaccessible et rend possibles des actions ou des comportements qui sont impossibles pour une raison ou une autre hors du jeu. Le masque est cathartique car c'est grâce

Published in : J. C. Abada Medjo (dir.), *Revue Mosaïques, No 5. Impostures. Discours, figures et modalités*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003720, doi : 10.17184/eac.9782813003720

à lui que l'individu peut être libre d'agir comme bon lui semble avec pour seules limites celles imposées par le jeu et la loi -par exemple l'interdiction de tenir des propos racistes ou xénophobes.Être à demi-nu en public n'est pas considéré comme une atteinte à la pudeur, tuer des innocents par plaisir n'est pas une aberration pour un Sith… Or, le personnage devient pour le joueur le moyen de répondre à ses envies et d'agir comme il l'entend. Dans certains cas, pensons au jeu de rôle, la responsabilité des actions du personnage lui est même attribuée par le joueur. Un joueur pourra posséder des personnages bons ou mauvais, et agir en conséquence lorsqu'il les incarne. De la sorte, ce n'est pas lui qui est sadique ou vicieux, mais son personnage. La honte du corps dénudé en présence d'autrui disparaît aussi, ce n'est pas le corps physique du joueur qui est montré. Ajoutons que le joueur a la possibilité de choisir un personnage au physique attrayant, exempt des défauts qu'il trouve à son propre corps.

Le joueur n'attribue pas toujours à son personnage catalyseur la responsabilité de ce qu'il décide de lui faire faire. Son identité de joueur et l'anonymat de son identité hors du monde virtuel lui permettent de franchir ces barrières. Les comportements jugés déviants dans notre société ne le sont pas forcément dans l'univers virtuel et même lorsque c'est le cas, l'individu dissocie son identité de joueur, de son identité sociale hors du jeu. Il pourra ainsi par exemple être considéré comme un exhibitionniste en jeu et l'assumer, parce que sa famille, ses proches, ses collègues ignorent qu'il agit ainsi dans le monde virtuel. Par ailleurs, pour certains, le jeu n'est qu'un jeu, et ils n'ont donc aucune difficulté à s'amuser comme bon leur semble puisque ça n'a de toute façon pas d'incidence. Ajoutons qu'un joueur est susceptible d'avoir plusieurs identités dans le monde numérique. Personnage, ou identité de joueur, le masque peut prendre plusieurs formes. Le schéma ci-dessous reprend l'idée du jeu comme source de libération pour le joueur grâce à l'anonymisation (Voir Figure 2).

L'enjeu de ce schéma est de mettre en évidence l'usage des masques aussi bien dans la vie quotidienne que dans le monde virtuel. Il existe en quelque sorte un jeu de masques entre réalité et fiction. Alors que certains portent un masque en tant que joueur, d'autres au contraire l'enlèvent et révèlent qui ils sont vraiment.

Des recherches ont été menées sur les comportements qui surviennent lors de manifestations de foule, nous pouvons évoquer celles d'Elias Canetti notamment, l'auteur de *Masse et puissance* ou celles plus anciennes de Gustave Le Bon. La foule confère l'anonymat, ce qui entraîne potentiellement des comportements déviants ou anti-sociaux, l'individu se fondant dans la masse. Gustave Le Bon écrit à ce sujet : « la certitude de l'impunité, d'autant plus forte que la foule est plus nombreuse et la notion d'un pouvoir momentané considérable dû au nombre, rendent possibles à la collectivité des sentiments et des actes impossibles à l'individu isolé » (Le Bon, 1895 : 29).Il arrive donc que l'individu adopte les normes du groupe et non plus les siennes. Le monde virtuel garantit l'anonymat et devient de fait un espace privilégié d'observation de ce type de phénomène. Pour Elias Canetti, l'homme est caractérisé par sa peur de l'autre, il craint son contact même parmi la foule. Il s'avère que dans le monde numérique, l'individu est protégé de tout risque de contact physique avec autrui tout en étant entouré par les autres. Il s'agit d'une masse qui est en quelque sorte invisible mais toujours présente.

Published in : J. C. Abada Medjo (dir.), *Revue Mosaïques, No 5. Impostures. Discours, figures et modalités*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003720, doi : 10.17184/eac.9782813003720

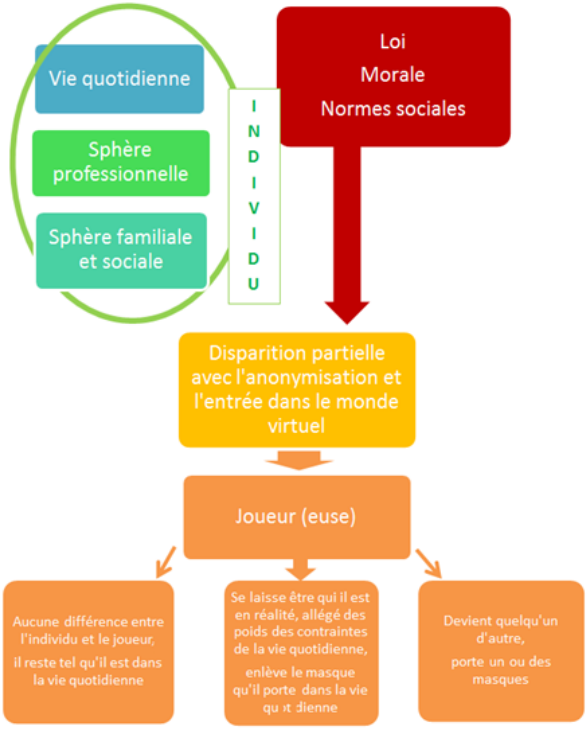


Fig. 2 : Le jeu comme libération grâce à l'anonymisation

2.3 Masque et choix de l'identité sexuée

Si les questions de transidentité et de transgenre doivent être prises en compte, il demeure difficile d'aborder ce sujet sans en faire une étude très précise, qui n'est pas l'objet de ce travail de recherche. En effet, jouer un personnage du sexe opposé au sien est d'une certaine façon une forme de travestissement, en particulier dans les cas où le joueur prétend être de l'autre sexe. Or je n'ai au cours de ce travail rencontré aucun joueur ou joueuse souhaitant changer de sexe et utilisant le monde virtuel pour concrétiser ce désir. Le sentiment de non appartenance à son sexe biologique et le recours aux jeux vidéo pour satisfaire ce besoin en utilisant un personnage du sexe de son choix n'est toutefoispas inexistant. A ma connaissance, je n'ai croisé aucun transsexuel sur *Star Wars The Old Republic*. Bien entendu, proportionnellement à l'ensemble de la communauté des joueurs, ils ne doivent représenter qu'une très faible minorité. Par ailleurs, il est aussi fort probable qu'ils cherchent à préserver cette information afin d'éviter d'être ennuyés par d'autres joueurs. De fait, il devient difficile d'en rencontrer par le fruit du hasard. Le masque que constitue le personnage du jeu peut donc être utilisé comme un moyen de passer d'un sexe à l'autre. Il est intéressant de faire remarquer que certains joueurs apprécient travestir leur partenaire, leur mettant des vêtements plutôt féminins, et en modifiant la couleur de façon à davantage les sexuer – rose, violet… Les joueurs agissent de la sorte simplement pour s'amuser,

Published in : J. C. Abada Medjo (dir.), *Revue Mosaïques, No 5. Impostures. Discours, figures et modalités*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003720, doi : 10.17184/eac.9782813003720

ou amuser les autres, voire se faire remarquer, ou encore humilier leur partenaire qui devient en quelque sorte un souffre-douleur.

Dans la suite de cette thématique, bien qu'il ne s'agisse pas de personnage « masque », nous devons mentionner l'existence de personnages souvent appelés par les joueurs « madame-monsieur » dont l'identité sexuée est ambiguë de prime abord. Il peut s'agir soit d'un personnage masculin ayant des caractéristiques jugées féminines, soit d'un personnage féminin ayant des caractéristiques considérées comme masculines. L'allure générale, incluant les vêtements et la carrure, fait partie de ses caractéristiques, tout comme la coupe de cheveux et sa couleur. Lors d'une séance de jeu de rôle, j'ai pu observer un personnage se tromper en appelant une femme « Monsieur », la voyant de dos, avant de se rendre compte qu'il s'agissait en réalité d'une dame. Très grande et musclée, ayant les cheveux courts, et portant une armure, il était vraisemblable que le personnage puisse commettre cette erreur de jugement. Par ailleurs, les informations supplémentaires transmises telles que la voix ou des détails précis -maquillage par exemple- peuvent aussi induire en erreur ou entretenir une ambiguïté. En général, ces physiques atypiques sont liés à l'histoire du personnage. Dans notre exemple, ledit personnage était une mercenaire expérimentée.

En conclusion, le monde virtuel est un monde de masques, au propre comme au figuré. Du masque comme objet porté par le personnage au personnage comme masque pour le joueur, l'identité est dissimulée. Il devient possible de devenir quelqu'un d'autre et d'agir plus librement grâce à cet anonymat. Les usages du masque sont variés, positifs ou négatifs, mais jouent un rôle essentiel dans les interactions sociales entre les joueurs. Ces joueurs peuvent devenir des imposteurs en se faisant passer pour des personnes différentes de celles qu'ils sont hors du monde virtuel ou au contraire, laisser tomber le masque qu'ils portent au quotidien et se voir offrir la possibilité d'être qui ils sont réellement.

Références

Bailenson, Jeremy N., Blascovich, Jim (2004). « Avatars », *Berkshire Encyclopedia of human–computer interaction*, William Sims Bainbridge, p. 64-68.

Bonfils, Philippe (1/2012). « Environnements immersifs : spectacle, avatars et corps virtuel, entre addiction et dialectique sociales. », *Hermès, La Revue*, n° 62, p. 53-58.

Brooke, Phillip J., Paige, Richard F., Clark, John A., Stepney, Susan (2004). « Playing the Game : Cheating, Loopholes, and Virtual Identity », *For ACM Computers and Society.*

Canetti, Elias (réédition de 1986). *Masse et puissance*, Paris, Gallimard, coll. « Tel ».

Darmon, Muriel (2010). *La Socialisation*, Paris, Armand Colin, coll. « 128 ».

Ducheneaut, Nicolas, Moore, Robert J. « "Let me get my alt :" Digital identiti(es) in multiplayer games », disponible en ligne : http://www2.parc.com/csl/members/nicolas/documents/CSCW2004-Digital_identity.pdf [consulté le 02/09/2017]

Georges, Fanny (1/2012). « Avatars et identité », *Hermès, La Revue*, n° 62, p. 33-40.

Gilles, Bertrand (1999). « Masque et séduction dans la Venise de Casanova », *Dix-huitième Siècle*, N° 31, Mouvement des sciences et esthétique(s), p. 407-428.

Kang, Hye-Seung, Yang, Hee-Dong (2004). "The Effect of Anonymity on the Usage of Avatar : Comparison of Internet Relay Chat and Instant Messenger", *Proceedings of the Tenth Americas Conference on Information Systems*, p. 2734-2743.

Published in : J. C. Abada Medjo (dir.), *Revue Mosaïques, No 5. Impostures. Discours, figures et modalités*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003720, doi : 10.17184/eac.9782813003720

Le Bon, Gustave (première publication en 1895, édition électronique réalisée par Jean-Marie Tremblay en 2002). *Psychologie des foules*, [en ligne] : http://classiques.uqac.ca/classiques/le_bon_gustave/psychologie_des_foules_PUF/Psychologie_des_foules.pdf [consulté le 07/02/2019].

Mauss, Marcel (1968). « Une catégorie de l'esprit humain : la notion de personne celle de « moi » », *Sociologie et anthropologie*, Les Presses Universitaires de France, coll. « Bibliothèque de sociologie contemporaine », [en ligne] : http://classiques.uqac.ca/classiques/mauss_marcel/socio_et_anthropo/5_Une_categorie/une_categorie_de_esprit.pdf [consulté le 09/04/2018].

Paladino, Anna, Becilli, Manuela (2/2010). « Devant et derrière le masque », *Imaginaire & Inconscient*, n° 26, p. 35-43.

Pernet, Henry (1988). *Mirages du masque*, Genève, Labor et Fides.

Rosse-Brillaud, Elizabeth (3/2009). « La figure de l'avatar dans la construction identitaire contemporaine. »,*Adolescence*, n° 69, p. 611-620.

Tisseron, Serge (3/2009). « L'avatar, voie royale de la thérapie, entre espace potentiel et déni »,*Adolescence*, n° 69, p. 721-731.

Wilde, Oscar (1891). *The Critic As Artist*. [en ligne] : http://www.online-literature.com/wilde/1305/

Les images extraites du jeu vidéo *Star Wars The Old Republic* ont été utilisées avec l'accord de l'agence de communication *Warning Up* en charge de *Star Wars* pour Electronic Arts.

Published in : J. C. Abada Medjo (dir.), *Revue Mosaïques, No 5. Impostures. Discours, figures et modalités*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813003720, doi : 10.17184/eac.9782813003720