

Moi devenir CYBORG : les pieds dans la MUD Fiction - 1/7

Vous voulez plonger dans les univers infinis que vous ouvre le virtuel et partir à la rencontre de gens et d'aventures incroyables ? Suivez moi !

« Votre personnage, Reine Maria, est en train de ramper à l'intérieur d'un labyrinthe tortueux qui se trouve dans le donjon du château de son pire ennemi. Les murs suintent, la lumière est faible, le silence est oppressant. Un sort a transformé le seul allié de Reine en crapaud. Posées sur le clavier, vos mains sont moites ; on entend distinctement les battements de votre coeur. Si Reine fait une mauvaise rencontre, votre incarnation électronique mourra, et les centaines d'heures de travail que vous avez passées à l'élaborer auront été perdues. Et ce n'est pas seulement votre personnage imaginaire qui est en jeu. Le destin de Reine influencera l'existence virtuelle d'autres personnages qui représentent vos vrais amis dans le monde physique. » Vous êtes dans un MUD à l'instar de dizaines de milliers d'autres qui, à travers le monde, élaborent des mondes factices sur le Réseau. Bienvenue dans les recoins les plus fous de l'univers cyberspatial, où la magie fonctionne et où l'identité de chacun est incertaine !!!

Parmi les pratiques ludiques propres à Internet et fondées sur la fiction, les univers imaginaires et l'écriture, les MUDs, ces jeux de rôles écrits ou graphiques en ligne, apparaissent comme celles qui ont suscité le plus de réflexions de la part des chercheurs notamment nord-américains. En effet, divers sociologues et anthropologues, à l'instar de Howard Rheingold dans Les Communautés Virtuelles, Sherry Turkle, Amy Bruckman, John Suler avec La Psychologie du cyberspace ou Mark Derry dans Vitesse Virtuelle se sont penchés sur le phénomène assez surprenant des MUDS, tandis qu'en France, les rares références que l'on trouve à ce sujet sont l'article paru dans Réseaux sur Les Communautés virtuelles ludiques : réflexions sur les jeux multi-utilisateurs de Lorna Heaton et J.P.Lafrance et la thèse de Frank Veillon réalisée en 1994 : Les Communautés Virtuelles et mondes persistants : épistémologie du jeu en réseau.

Comme l'ont montré la plupart des études sur les jeux vidéo, l'usage du micro-ordinateur domestique, notamment chez les jeunes adultes qui sont la cible de ma thèse, a introduit des pratiques, des rapports à la fiction et des paramètres nouveaux dans la conception de ces loisirs et a surtout entraîné une explosion des ventes des ludiciels, alors que la success story des jeux vidéo au milieu des années 80 était mise à mal par la crise des jeux sur console. Suivant ce mouvement, l'apparition, la démocratisation d'internet dans les années 90 et l'élaboration d'une cyberculture mettant l'accent sur des univers fantastiques dans une réalité virtuelle, ont également favorisé la diffusion de nouvelles générations de jeux vidéo dont l'inspiration tient pour beaucoup aux jeux de rôles au niveau de la création, des contenus et des interactions. Aux côtés de la pratique individuelle sur la console ou sur l'ordinateur s'est ainsi développé un phénomène de jeux mêlant réalité virtuelle, créativité, sentiment de permanence et esprit communautaire. Compte tenu du fait que des sociologues comme Laurent Trémel ont déjà analysé les jeux collectifs et jeux en réseaux dans Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes, j'ai préféré choisir les MUDS qui conservent l'idée de communauté de joueurs avec tout le lien social que cela suppose, de rapport particulier au langage internet par le lingo, tout en apportant la création d'identités dans des mondes dont la caractéristique est d'être persistants.

Transposés sur la toile sous des formes multiples, fonctionnant par le partage d'un réseau et rendus souvent accessibles par simple connexion (protocoles de transmission en http (site classique), ftp ou telnet), les jeux télématiques ou de simulation collective dits MUDs (Multi-user dungeons ou domaines pour multi-utilisateurs), MMOs (massively multi-users on line games) ou encore MU* (terme générique dont l'étoile inclut l'ensemble des jeux de ce type), offrent des caractéristiques bien différentes des jeux vidéo individuels dans ce sens où ils peuvent durer des mois voire des années et permettent de rencontrer des milliers de personnages avec qui, au fil du temps se nouent des complicités et une gamme de relations complexes. Contrairement à beaucoup de jeux vidéo en réseaux réalisés à base d'un jeu préécrit, ces jeux fréquemment d'aventures - mais pas forcément - proposent aux usagers, par des possibilités infinies, des défis différents puisqu'ils ne sont pas tracés d'avance avec un ou plusieurs chemins pour parvenir à gagner. Au

Moi devenir CYBORG : les pieds dans la MUD Fiction - 2/7

préalable, il convient de créer un personnage avec un nom (pseudonyme) et un genre homme, femme, mais souvent aussi neutre ou pluriel ce qui fait toute la complexité de ces identités virtuelles, lequel se voit complété par une courte description du physique et du caractère, avant que celui-ci ne puisse évoluer dans le MUD. En créant votre identité, vous contribuez à la création du monde que vous venez de rejoindre et le rôle de votre personnage et le rôle des autres joueurs contribuent à l'illusion collective du jeu. Evoluant au rythme de quêtes et d'aventures dont les gains sont des points d'expériences pour grimper dans la structure sociale du jeu, les personnages créés sont alors guidés par les « Maître du Jeu » tout-puissants, souvent appelés « Immortels » et considérés comme des « dieux » qui sont aussi en général les créateurs du jeu ou les joueurs qui ont fait leurs preuves en gagnant suffisamment de points d'expériences pour construire leurs domaines dans les Muds. En toute logique, il faut compter des centaines voire plusieurs milliers d'heures de pratique pour atteindre un niveau élevé dans la hiérarchie sociale du MU* et pouvoir étendre à son tour le domaine, faire ce que l'on veut quand on veut. Selon son aveu, Beecool qui a découvert MULTIMUD par un ami a passé 2000h en 3 ans et n'a quasiment pas mis le nez dehors au point de ne plus aller en cours ou de ne plus avoir de vraie vie sociale pendant 2 ans pour devenir une demi-helfe immortelle. Dans les MU* fantastiques, on a l'habitude de les qualifier d'« humains passés de l'autre côté » qui ont les responsabilités de la gestion de la communauté et en subissent aussi parfois les difficultés de décisions, mais qu'il faut respecter pour leur «valeur» et leur exemple. Car chaque partie est nouvelle, différente et met en scène des «characters» variant constamment, le plaisir lié à la pratique du MUD réside dans ce travail de création qui consiste à contrôler un personnage informatisé, imaginaire, synthétique et symbolique permettant d'incarner un rôle fictif ou réel. Entre exploration et évolution dans un espace imaginaire, il est tout autant question d'interagir avec d'autres personnages, que de résoudre des énigmes ou se battre contre d'autres joueurs ou équipes avec le pouvoir de tuer ou le risque de mourir! Univers permanents, les Muds agissent tels des mondes parallèles, des «univers bis» que l'on peut rejoindre ou quitter à tout instant et où il est possible de rencontrer des gens concrétisés par des mots ou des avatars (props =) apparence physique incarnée), de se promener, jouer, vivre, s'aimer, faire l'amour ou des enfants, créer des situations de jeux, improviser des mélodrames, inventer des amusements, s'affronter pour des pouvoirs ou du prestige, tout en restant isolé derrière son ordinateur et décorporisé. Il y a longtemps que les jeux favorisent rencontres et sociabilités entre l'entre aide entre copains pour résoudre des énigmes ou les nombreux groupes de discussions sur internet, mais les MUDs vont plus loin encore en permettant de partager des expériences en temps réel dans un groupe plus ou moins important (parfois plusieurs centaines de joueurs simultanément). Il faut donc principalement se pencher sur la fascination exercée par ce passe-temps et les raisons pour lesquelles certains – à 90% des jeunes garçons ou des hommes – s'y adonnent avec enthousiasme, voire de manière obsessionnelle à raison de 70 à 100h hebdomadaires. Quelles sont les caractéristiques spécifiques de cet outil et que révèlent-elles de leurs désirs et de leurs engagements ?

L'un des attraits majeurs des MUDs est sans doute leur incroyable variété d'environnements et d'intrigues. A l'origine, la 1ère version électronique de Roy Traubshaw sortie en 1980 à Essex en Angleterre a dû beaucoup inspirer le MUD-1 créé l'année suivante par R.Bartle et baptisé Multi User Dungeon puisqu'il visait à reproduire l'univers de fantasy du jeu Donjons et Dragons qui lui a partiellement donné son nom. Du royaume chevaleresque avec les 1001 montres au pays des dragons, en passant par des Muds anthropomorphiques, des B.D Muds, des espaces aériens, des univers gothiques, cyberpunk, d'anticipation, space opera ou encore des mondes plus traditionnels ou réalistes comme la reconstitution de Paris «social», d'un Casino géant ou de Sex Shops où l'on s'offre les relations sexuelles les plus folles (Netsex), les MUDs déploient des univers visuels sans limite constitués de multiples domaines et rooms, eux-mêmes matérialisés selon le type de MU* par des lettres et des pointillés ou des graphismes.

Techniquement, les jeux multi-utilisateurs revêtent en outre deux formes principales. Par les full text games,

Moi devenir CYBORG : les pieds dans la MUD Fiction - 3/7

les joueurs construisent les mondes par les seuls mots, dans un langage naturel, souvent proche de l'oralité écrite et si ces MUDs 1ère génération sont d'emblée les plus simples, ils deviennent plus complexes quand il s'agit de maîtriser les ordres, les commandes de programmation et les descriptions généralement en anglais qui nécessitent un véritable apprentissage pour le newbie. Ce rapport particulier à l'écriture sur internet me semble plus qu'intéressant à analyser car pour la majorité des pratiquants, le MUD purement textuel incarne la quintessence du jeu de rôles tant il oblige à la conceptualisation et à l'effort d'imagination le plus important. Sans doute ces fidèles ont-ils encore besoin de l'inachevé du texte pour construire des représentations imaginaires plus solides. Contrairement aux jeux en réseaux graphiques qui sont une sorte d'adaptation à l'écran par des scénaristes, le full text a l'avantage de permettre une représentation mentale des personnages, des décors que l'on imagine sans qu'il y ait une adaptation extérieure qui nous impose l'environnement. Si les amateurs des jeux imagés les trouvent limitatifs, confinés, rétrogrades ou trop ardues au niveau de la maîtrise des commandes, les MUDs exigent une habileté particulière à convertir les mots en images et une certaine aisance dans l'écriture pour apprécier pleinement les interactions en temps réel. Leur charme opère par conséquent indirectement sur les sens grâce à cette écriture spontanée qui évoque images, mouvements et sons. Alors que l'on affirme qu'une image vaut mille mots avec un peu d'imagination, une courte description peut être encore plus forte qu'une image qui forcerait tout le réseau à la partager identiquement. Les mots sont producteurs de nos propres images pouvant être interprétées différemment par tout le monde et c'est la richesse et la complexité de cette textualité et de ses implications que j'envisage de creuser.

Les années 90 ont vu apparaître à travers le monde une grande variété de nouvelles formes de jeux et de socialisation, générateurs de nouvelles fonctions aussi : les MUSEs (Multi-User Simulation Environment), les MUCKS à l'interaction des vieilles et nouvelles techniques d'exploration de la conscience (astrologie, tarot, magie cérémoniale...) sur le modèle de Divination Web, les dikuMUDs mettant l'emphase sur le jeu plus que le jeu de rôle comme Apocalypse IV, les MUSHes (Multi-User Shared Hallucination) ; tous fondés sur l'interactivité, le temps réel en ligne et la textualité. Mais la principale innovation s'est imposée avec les MOOs (Muds orientés objets en raison du mode de langage de programmation utilisé) qui permettent d'ajouter ou modifier des lieux, créer ou inventer des objets que l'on peut doter de pouvoirs magiques et surtout les jeux en modes graphiques éventuellement en 3D combinant texte et images, dont tout le monde a entendu plus au moins parler avec Ultima, Everquest, Dark Ages, Star Wars et Dark Age of Camelot. Ces derniers répondent à des conditions d'utilisation spécifiques puisqu'ils sont jouables à partir d'un logiciel que l'on se procure aux environs de 30-40€ et un accès réseau payant de 10€ prévu pour limiter les indésirables ou les killers hyperpuissants venus massacrer les joueurs. Beaucoup des MMOs en vogue piochent dans la culture de l'heroïc-fantasy et font le culte de personnages guerroyant, se débattant, en quête et tentant de survivre dans un univers maléfique et « médiévalisant » à l'instar d'Ultima largement inspiré de Tolkien avec ses hordes démons, de bardes, ses pouvoirs étranges et terribles, ses sortilèges et sa magie. La mode des MMOs tient plus volontiers à une séduction qu'exercent les graphismes très élaborés qu'à des différences évidentes dans les concepts ou les principes. D'ailleurs, si chacun a ses irréductibles, il n'est pas rare que les fanatiques de MUDs et MMOs cohabitent et que ces modes attirent, en alternance, un même public toujours en quête de nouvelles vies, de nouveaux partenaires et de nouveaux environnements. De 100 000 utilisateurs dont 20 000 actifs sur 170 muds en 1992 selon les études de Pavel Curtis, le nombre actuel de Net-players et muddeurs est aujourd'hui estimé entre 800 000 et 1 million qui se répartissent sur plus de 1500 univers on line. C'est dire ce que le phénomène représente à l'échelle mondiale !

Non loin du jeu d'aventure vidéo dans son objectif, le MUD full-text que j'ai un peu étudié prend forme par des séries de messages et ordres, tapés sur directement sur le clavier et affichés sur l'écran, puisque c'est ainsi que l'espace, l'environnement dans lesquels les joueurs doivent se déplacer et les actions posées, sont concrétisés. On peut notamment retrouver des phénomènes de communication particulièrement passionnants qui ont déjà été analysés dans les messageries de type Minitel même si les MUDs sont sûrement plus ludiques

Moi devenir CYBORG : les pieds dans la MUD Fiction - 4/7

et collectifs. Tandis que les principaux médias ont surtout aboli les barrières sociales liées au temps et à l'espace, force est de constater que les nouvelles technologies semblent dissoudre les notions d'identité et favoriser un jeu du « faire semblant d'être quelqu'un d'autre » ! Autant de jeux de masques, de rôles, de distanciation et d'auto-exhibition que ces modes dépersonnalisés de communication développent pour servir des relations très personnelles, une meilleure expérimentation de soi, une connaissance de son identité et/ ou une ouverture vis-à-vis des autres. Cette grammaire de la télématique produit une syntaxe du jeu sur l'identité : identités nouvelles, multiples, fausses identités, identités de test sont toutes possibles sous différentes formes. Comme l'explique H.Rheingold : « chaque personnage, chaque lieu, chaque objet est sous-tendu par une histoire et des descriptions écrites » ce qui renforce mon intérêt pour ces tissus narratifs qui confectionnent les mondes virtuels. Enfermés dans un espace imaginaire interactif, les joueurs peuvent délaisser, pour un temps, le monde commun des contingences, des études, de la famille, des augmentations de factures ou des difficultés de vivre, pour rejoindre des univers de références sous les armures luisantes de héros galactiques ou autres super-héros ou chevaliers.

A l'argument d'institution du Mud comme contre-culture spécifique de la post-modernité s'ajoute pour expliquer leur succès un paramètre crucial qui est celui de la maîtrise d'un domaine particulier, source de gratification, de confiance en soi et de prise d'autonomie participant pleinement à la construction identitaire. Le pouvoir d'attraction des jeux de rôles multiutilisateurs incomparable à celui des jeux simples ou des services de dialogues en temps réel tient au fait qu'ils touchent les joueurs directement au niveau de leurs émotions. Les fans se projettent dans leurs personnages au point qu'ils les ressentent souvent au plus profond d'eux-mêmes malgré leur artificialité. Pour reprendre l'idée de Brenda Laurel dans son livre *Computers As Theater*, les muds provoquent une identification forte proche de la mimesis à laquelle Aristote attribue le pouvoir de toucher les âmes et de changer le monde.

Ainsi que le rappelle le sociologue David Le Breton, ce genre d'investissement avec passion donne le sentiment que la « vraie vie » est là et que du bout des doigts, le joueur peut se construire une existence virtuelle à sa guise où l'on s'immerge dans un espace fictif. De même, les joueurs peuvent adopter des comportements déviants par rapport à leur personnalité « affichée » : ambivalence sexuelle, interchangeabilité des rôles sociaux, attitudes de domination de type sado-masochiste, etc. 40% d'internautes par le biais de ces jeux changeraient de sexe ou alterneraient régulièrement des personnages masculins et féminins ce qui traduit bien le fort désir d'expérimentations que la vraie vie ne permet pas toujours. L'usage de pseudonymes et parfois d'avatars crée des situations favorables à cette expérimentation psychique. Par l'avatar qui fut l'une des évolutions majeures des Mu* graphiques ou la représentation par les mots des MUDs, le joueur « incarne » son personnage et est représenté dans l'univers virtuel et dans un contexte interactionnel, sachant qu'il s'agit davantage de construire une représentation afin d'atteindre des objectifs d'interactions avec d'autres fans, plutôt que de dépeindre un portrait plus ou moins fidèle de la réalité. Se composer un visage et un corps, se doter d'un caractère et d'une personnalité pour l'habiter et le faire évoluer au gré des épreuves dans la communauté de joueurs, est non seulement une démarche préliminaire à la quête et l'invention du monde que l'on est venu chercher sur le MUD, mais aussi une manière de définir diverses facettes de sa personnalité d'individu.

De toute évidence, les MUDs sont des ateliers de construction et / ou de reconnaissance identitaire où les internautes peuvent se voir différents dans le monde imaginaire, ce qui les amène à réfléchir sur ce qu'ils sont dans la vraie vie ou voudraient devenir.

Les approches des MUDs par les fanatiques qui de manière assidue, à toute heure et ce, pendant des heures sans discontinuer, se récréent dans des univers aussi spectaculaires que sublimés, traduisent un désir de reconstruction identitaire dans un 2ème monde en se livrant à toute leur fantaisie brimée par les normes sociales. Car les MUDs dédoublent les repères habituels en proposant des espaces et des temps à la fois rêvés et à la fois subis, le jeu ressemble à une évasion vers l'irréalité ou, ce qui serait plus juste, une autre réalité,

Moi devenir CYBORG : les pieds dans la MUD Fiction - 5/7

celle du cyberspace avec des sensations réelles ressenties dans un univers imaginé. Suivant l'argumentation de Johan Huizinga dans son Essai sur la fonction sociale du jeu vidéo qui définit le jeu comme une activité volontaire capable de produire « une conscience d'être autrement que dans la vue courante », les MUDs peuvent apparaître comme des portes vers un ailleurs, d'autres espaces, d'autres temps, voire d'autres identités et être appréhendés comme un désir d'être ou de vivre autrement avec un accomplissement non sérieux de la vie ! Ces jeux s'accompagnent d'une certaine « aérianité » induisant un sentiment de légèreté et un effet renforcé d'irréalité, même si la pratique suppose des précautions quant au choix des lieux, des moments et des conditions. Mais ce qui fait leur force, c'est bel et bien que ces véritables « simulateurs de vie » où le programme est de dévider à l'infini des lignes de codes, mettre en forme des stratégies et des répliques en permanence, continuent d'exister, de se dérouler et de produire des effets, y compris quand le joueur n'est pas connecté ! Aussi pour les plus accros, il est possible de garder une veille dans la vie réelle et de ne jamais se couper de leur univers ludique dans la mesure où l'on peut programmer l'ordinateur pour qu'il prévienne le joueur de tout changement dans le déroulement de la partie, recevoir des mails qui actualisent les situations et décrivent les péripéties survenues pendant l'absence, se faire appeler sur son mobile par son programme devenu veilleur et vigile et obtenir des informations sur ce qui se passe dans l'envers du décor.

A tous ces éléments, il ne faut pas oublier d'ajouter le fondamental aspect communautaire des muds et cette volonté par la connexion à un réseau de se retrouver avec des pairs, des semblables autour d'un lingo, de règles et d'attentes communes. Outre le désir de créer dans un présent virtuel - promesse d'avenir - un monde plus intéressant que celui d'hier, le but des MUDs tient beaucoup plus aux personnes qui s'y trouvent à un moment donné et à la façon dont elles interagissent les unes par rapport aux autres. Chaque Mu* est la naissance d'une nouvelle collectivité et de nouvelles cultures émergentes permettant de socialiser un monde où tout est possible. Il ne s'agit pas que de voyages initiatiques en soi-même favorisés par une technologie sophistiquée. Lieux de rencontres plus que journaux virtuels, les MUDs le sont d'autant plus qu'ils donnent la possibilité de discuter et d'évoquer avec les autres la signification des actions par exemple, par l'utilisation de « poses » en plus des dialogues. Dès lors, les éléments descriptifs - posing également appelé emoting - donnent une sorte de langage corporel aux MUDs et permettent de définir l'atmosphère dans laquelle se tient la conversation. Vous voulez signifier que vous vous roulez dans l'herbe ? : est la commande qui indiquera à toute la communauté ce que vous (X) êtes en train de faire. De même, il est possible de « chatter » sur un mode classique avec les autres joueurs ce qui participe au désir de rencontrer sûrement plus facilement des personnes partageant leurs affinités.

Les MUDs ne sont ni plus ni moins que des manières de vivre plus librement dans des mondes choisis pour leur aspect plus onirique et dont on participe à l'élaboration avec la Communauté. Récompenses ou sanctions, codes de comportements, principes de base, tout est organisé pour garantir le développement de ces jeux collectifs où le respect de l'autre est essentiel. Si l'on peut approfondir les actions et interactions par des événements extraordinaires et en ressentir y compris physiquement et mentalement toute la portée, on y éprouve également des interactions souvent élémentaires ou devenues diaphanes dans une vie réelle qui voit le lien social s'étioler. Cette idée prend toute sa dimension pour les Muds plus réalistes qui se situent dans des repères physiques, géographiques et sociaux encore proches de notre monde réel et où l'on voit des personnages simuler les gestes, les habitudes de la vraie vie. Ces GMUDs n'ont peut-être pas connu le succès des MUDs fantastiques, mais continuent à fleurir malgré l'échec retentissant en 1998, un an après sa création, de Deuxième Monde : un projet prévoyant de reconstituer Paris en 3D grâce à un logiciel de quelques 53€ et la possibilité de réaliser ses cybercours sur les Champs Élysées ou l'ascension de la Tour Eiffel contre monnaie sonnante et trébuchante par carte bleue ! En effet, l'espace de Deuxième Monde était jugé trop triste et figé et suscitait des stimuli trop proches de la vie réelle pour passionner ou émouvoir durablement. Paris restant toujours Paris, le réduire à une maquette et à de mornes copies des principaux monuments et occuper les « Bimondiens » en leur proposant de modeler à l'infini leur silhouette grâce à un moteur de création d'avatars, ne

Moi devenir CYBORG : les pieds dans la MUD Fiction - 6/7

pouvait pas retenir les jeunes adultes -initialement visés- qui aspiraient à autre chose peut-être que de se balader en bâillant aux cybercorneilles sur une grande avenue ou dans Notre Dame! Faute de mieux, tous finissaient par se livrer à du shopping dans les galeries virtuelles des beaux quartiers quand ce n'était pas la «tchache» qui surnageait envers et contre tout. Les concepteurs, dans leur mission de sauvetage, ont proposé un peu sur le modèle du GMUK (graphical multi-users Konversations) The Palace un «joujou» plus achevé, relifté et servi par une mise à disposition massive et gratuite du logiciel. Des guildes de héros se sont vite érigées, vivant des aventures exotiques, sous des déguisements de fantaisie qui confortent avec allégresse le basculement dans une cyber-vie plus facile à vivre et douce à leur cœur.

Dans le même sens, l'exemple du GMUD Habbo Hotel (www.habbohotel.com), au concept associant MMO (jeu de rôle graphique) et multimédia chat et introduisant la même variable financière dans la mesure où les visiteurs achètent des crédits pour vivre et se distraire, illustre bien cette aspiration et la réalisation d'interactions sociales chargées de quotidienneté. Vous rêvez de découvrir un hôtel prestigieux mais c'est trop cher pour vous ? Pas du tout, c'est presque gratuit ! Allez, poussez la porte, et entrez. Ce n'est pas un rêve, c'est la réalité. Virtuelle certes, mais réelle quand même. Dans un Palace 5 étoiles, évoluent des centaines de personnes du monde entier qui se baladent, réalisent des actions semblables à celles de la vraie vie et s'aménagent même des appartements à décorer où ils peuvent vivre ! Manger un hamburger, boire un coca, danser dans une discothèque, plonger dans une piscine depuis un super-plongeon, faire une partie de bataille navale ou de bowling ou regarder un film?, tout est possible avec toutes les rencontres que cela suppose et bien sûr des frais pour s'offrir ces plaisirs virtuels ! La Direction de l'Hôtel met gracieusement à votre disposition un téléporteur qui vous permettra d'aller directement dans une salle de votre choix, et aussi de visualiser le nombre de personnes présentes dans chaque salle ainsi que leurs pseudos. Mais si vous préférez la marche à pieds, vous pouvez passer tout simplement par les portes pour entrer ou sortir des salles. Parfois, la distinction entre la réalité et la réalité virtuelle est si mince qu'elle constitue l'attrait majeur de tous les jeunes adultes et pas seulement adolescents qui sont à la recherche de leur propre identité. Dans ces espaces hologrammiques, les éléments de la vraie vie sont reconstitués, analysés et souvent symbolisés : l'amour, le flirt, le sexe, les naissances, les ruptures, la mort allant jusqu'à l'organisation des funérailles sont les éléments les plus prégnants qui forgent justement l'existence bien réelle des utilisateurs, avec plus ou moins de problèmes. Les histoires d'amour parfois intercontinentales ne sont pas rares et les mariages télématiques se sont multipliés avec ou sans cérémonie physique ultérieure. La sexualité n'est pas en reste, parfois peu reluisante, quand il s'agit de net-sleazing ou autres conversations « cause pipi » où l'on sollicite par la force un membre souvent récent pour l'amener dans un acte sexuel voire une scène orgiaque. Bien sûr, à l'image de la société, aucun des MU* n'a échappé à des déviances comme celle d'un viol scandaleux qui avait été perpétré sur LambdaMoo par exemple et qui avait obligé le collège d'administrateurs à se réunir après convocation de la communauté pour statuer sur le cas du personnage accusé, Mister Bungle. Ces problèmes pouvant mettre en danger l'équilibre ou la survie de la Communauté sont autant d'épreuves qui aident à mieux se connaître et se comprendre réellement et aussi à apprendre à « vivre ensemble » sous des personnalités fictives avec des règles de vie, créer des liens et une dimension affective. Des échappées qui ne sont que des « tenant-lieux de réel » : pas des échappatoires ou des fuites de la réalité mais des réalités transitoires, alternatives qui permettent de lutter en quelque sorte contre la « saturation sociale » qu'évoque à juste titre selon moi K.J Gergin dans *The Saturated Self : Dilemmas of identity in contemporary Life*.

Il serait erroné de croire que les MU* ne sont que la mise en réseau, par le biais de l'informatique, de jeux vidéo à l'origine individuels croisés avec le principe des jeux de rôles. Dans cette optique, la réseautisation des jeux qui crée une triple interaction personne-machine-personne où prime la communication n'est pas qu'une possibilité de jouer ensemble, mais elle suppose un acte de médiation qui exige la création d'un espace virtuel à construire et habiter à plusieurs. Il n'est pas question non plus d'imaginer le MU* comme une juxtaposition d'univers individuels, mais de les faire s'interpréter et de transformer ce monde construit à plusieurs joueurs

Moi devenir CYBORG : les pieds dans la MUD Fiction - 7/7

variables, en suivant constamment la situation des autres. N'est-ce pas la meilleure façon de se placer aussi dans la position de l'autre et d'acquérir des points de vue complémentaires nécessaires au développement de l'identité personnelle et sociale ?

Bien que les Muds agissent en laboratoires de thérapie personnelle voire groupes de supports pour des personnes fragiles ou au statut précaire, en espaces de libertés pour les stressés ou embrigadés, il faut se garder de penser que le Muding serait la panacée de toutes ceux qui ont des problèmes de communication ou ne produirait que des comportements compulsifs de dépendance et de régression voire de déconnexion avec la vie réelle. Sortons de l'angélisme qui pousse à croire à une société idéale ou un village global : les MU* sont des moments d'apprentissage et de réalisation personnelle, laissant à penser qu'Internet, par toutes ces fonctionnalités, a rendu les sociétés folles et les utilisateurs malades, déments, insensés, voire abusivement schizophrènes. Univers parallèles, monde clos, pérennité de l'espace, principe de plaisir ou fuite de la réalité, les nouvelles « machines à réalité virtuelle » de plus en plus massives sur le marché des technologies domestiques, les plate formes à simulation proposent des épisodes fictionnels à rallonge dont on est les héros. Dans ces espaces transitionnels et virtuels, nos personnages sont comme autant de prothèses électroniques destinées à prolonger nos corps et nos esprits à la recherche de nouvelles expériences.

A vos claviers !

LAMBDAMOO :

<http://www.moo.mud.org>

Quelques Mushs et Muds en français :

<http://frenchmu.free.fr>

THE PALACE :

<http://www.thepalace.com>

Multimud : se connecter via "telnet 132.230.36.55 4242"

Homepage: <http://uhura.biologie.uni-freiburg.de/multi.html>

Une liste des meilleurs muds de Star Trek à Star Wars en passant par Donjons et Dragons :

<http://www.topmudsites.com>