

Titre : L'identité dans *The Talos Principle*, *The Stanley Parable* et *The Swapper*  
Title : Identity in video games : *The Talos Principle*, *The Stanley Parable* and *The Swapper*  
auteur: Tristan Bera  
Affiliation : Université de Montréal  
Géographie : N/A  
Période : 2013 - 2014  
Mots-clés : identité, jeux vidéo, jeu de rôle, jeu indépendant, philosophie  
Keywords : identity, video games, roleplay games, indy games, philosophy

Résumé en français : Dans un article intitulé «Au-delà de l'identité», Roger Brubaker et Frédéric Junqua énoncent que «L'identité est quelque chose que tout le monde a, ou devrait avoir, ou recherche» (BRUBAKER, JUNQUA, 2001, p.74). Ce questionnement autour de l'identité revêt de multiples aspects dans le quotidien, au travers de la politique, de l'apparence physique, du contexte historique etc... L'identité est partout. Cependant, le concept même d'identité, puisque faisant référence à de nombreux éléments disparates, semble incertain, indéfini. La formation de l'identité personnelle attire les mêmes interrogations : est-elle innée, essence de l'individu qui s'exprime au fil du temps? Est-elle acquise, influencée, toujours en construction comme l'envisagent les constructivistes? Est-elle autre chose? Au travers des jeux vidéo *The Talos Principle* (Croteam, Devolver digital, décembre 2014), *The Stanley Parable* (Galatic cafe, octobre 2013) et *The Swapper* (Facepalm Games, mai 2013), la présente étude interroge l'expression identitaire des personnages/avatars en lien avec leur environnement et eux-mêmes pour faire émerger l'idée d'octroi réciproque dans le développement de leur identité.

English résumé : In their paper *Au-delà de l'identité*, Roger Brubaker and Frédéric Junqua explain that « identity is something everybody has, or would have, or are searching for » (Brubaker, Junqua, 2001, p.74). This questioning around the concept of identity has multiple aspects in our everyday live, through politic, physical aparence, historical context etc... Identity is everywhere. However, this concept, because of its polysemy, seems to be incertain, undefined. The formation of personnal identity attracts the same questions : is it an innate quality, essence of the individual expressing through time? Is it acquired, influenced, always building up like the constructivism enunciate it? Is it something else? Through the games *Talos Principle* (Croteam, Devolver digital, december 2014), *The Stanley Parable* (Galatic cafe, october 2013) et *The Swapper* (Facepalm Games, may 2013), this study asks character/avatar's identity linked to their environment and themselves to make the idea of reciprocal grants emerges in identity development.

## Pas seulement les MMORPG

Quand on réfléchit au concept de l'identité dans les jeux vidéo, le premier réflexe est de se tourner vers les Massive Multiplayer Online Role Play Games (abrégé en MMORPG) ou plus prosaïquement vers les Role Play Games (abrégé en RPG). Le livre de Zach Waggoner, *My Avatar, My Self : Identity in Video Role-Playing Games* est un exemple parmi beaucoup d'autres de la littérature traitant de ce sujet. Dans son étude, M. Waggoner, prenant pour support plusieurs joueurs de RPG<sup>1</sup>, répertorie différentes attitudes de personnification ou de détachement des avatars par les joueurs et développe l'idée d'une transposition du joueur qui se donne au jeu tout en recevant de ce dernier. Dans *Philosophy Through Video Games*, Jon Cogburn prend comme ouverture pour son chapitre sur l'identité l'exemple de Chris et Alayne Edwards qui, grâce au jeu vidéo *Second Life*<sup>2</sup> (développé par Linden Lab, 2003), sont passés de l'état de voisins de jeu à partenaires dans la vie réelle. Dans les cas cités et dans beaucoup d'autres qui n'ont jamais été analysés, le

---

1 Notamment des jeux vidéo développés par le studio Bethesda, la série des *Elder Scroll* ou des *Fallout*

2 Jeu immersif faisant partie de la catégorie des mondes persistants. Voir à ce sujet et pour une définition précise de ce type de jeu le livre BOELLSTORFF, Tom, *Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton, Princeton University Press, 2008.

joueur de ce type de jeu est placé dans une situation qui peut sembler paradoxale aux yeux des profanes du genre : celle de personnifier le personnage et de faire siennes les actions qu'il accomplit. À ces situations paradoxales s'ajoute l'idée de la transgression des genres que les jeux en ligne (mais également l'idée même d'internet) ont poussé au-delà de ce qui avait été auparavant pensé. Alice Emily Marwick évoque cette idée de transformation de l'identité personnelle qu'Internet a mise en valeur depuis sa création, déplaçant l'approche du soi basé sur les sexes et les critères physiques vers l'idée d'une identité fluide ou, plus spécifiquement, vers une identité non plus basée sur le corps et les critères inhérents à ce dernier mais sur un regard du soi sur soi, un sujet «as a construction, and on that is dissociated from the body» (MARWICK, 2005, p.34). Elle ajoute également que :

[Identity is not] inherent or biological, viewing identity as 'essential' is just one model. An alternate, postmodernist model, which views identity as a 'project', assumes an identity that is constructed and variable. Stuart Hall writes that identity is not fixed. Instead, it is a production 'which is never complete, always in process, and always constituted within, not outside (MARWICK, 2005, p.18).

L'identification des joueurs aux personnages des jeux vidéo part de ce principe que le joueur n'est pas tant un simple contrôleur d'une entité mouvante qu'un être qui se projette : la détermination de ce qu'il pourrait être s'il possédait les qualités de celui qu'il contrôle, s'il avait l'opportunité de vivre dans ce monde qu'il a choisi de parcourir.

Ce revêtement de l'identité choisie et construite par chacun n'est pas sans rappeler ce que Kant énonça dans *Les Fondements de la Métaphysique des Moeurs* quand il évoqua la liberté de l'individu au travers de ce à quoi il obéit. «Un être raisonnable appartient, en qualité de membre, au règne des fins, lorsque, tout en y donnant des lois universelles, il n'en est pas moins lui-même soumis à ces lois. Il appartient, en qualité de chef, lorsque, donnant des lois, il n'est soumis à aucune volonté étrangère» (KANT, 1792, p.44). Être libre de son identité selon Kant signifie créer sa propre identité libre des barrières que la société et les codes reliés aux genres et aux traditions imposent à chacun. Cette liberté est-elle possible? Cette étude n'a pas pour but de répondre à cette question bien trop vaste. Cependant, en partant de cette idée de construction de l'identité, une question émerge : l'identité est-elle inscrite dans l'humain par essence, faisant de la personnification des personnages de jeux vidéo un simple transfert du soi vers un support nouveau, est-elle pleinement définie par l'individu, ou est-elle le fruit d'une interaction complexe entre les normes qui s'imposent à l'être et celles que l'être peut définir pour lui-même? C'est autour de ce questionnement que la présente étude se développera.

Afin de tenter de trouver une réponse à cette idée, trois jeux vidéo indépendants seront évoqués : The Talos Principle<sup>3</sup> (Croteam, Devolver digital, décembre 2014) , The Stanley Parable<sup>4</sup> (Galactic cafe, octobre 2013) et The Swapper<sup>5</sup> (Facepalm Games, mai 2013). Ces jeux n'ont pas pour objectif premier de permettre au joueur de développer l'identité du personnage joué (TTP et TS sont des jeux de puzzle et TSP une sorte de simulation de marche) et ne se prêtent pas à l'identification immédiate du joueur avec le personnage/avatar (Dans cette étude, le terme avatar sera utilisé selon la définition de Chris Crawford « virtual constructs that are controlled by human players and function as a means of interacting with other characters »<sup>6</sup>. En lien avec cette définition, le mot *personnage* fera référence à la construction initiale incluse dans le jeu tandis que le mot *avatar* sera utilisé pour décrire la construction virtuelle qui reflète les intentions du joueur ainsi que ses choix personnels). En effet, les personnages/avatars sont un robot pour TTP, un cadre moyen impersonnel pour TSP et un cosmonaute sans visage pour TS. Les actions accomplies par les personnages sont, dans TTP et TS, des résolutions d'énigmes; quant à TSP, il s'agit de se déplacer dans un immeuble de bureaux. Toutefois, chacun de ces jeux propose au travers de l'expérience du joueur une réflexion intellectuelle particulière sur la nature des personnages. C'est à travers cette expérience de jeu que

---

3 abrégé en TTP

4 abrégé en TSP

5 abrégé en TS

6 BERGER, Arthur, *Video Games : A Popular Culture Phenomenon*, New Brunswick, Routledge, 2002, p.33

la présente étude propose de réfléchir sur le concept d'identité autour de l'interaction entre les personnages/avatars et le reste des mondes qui les contiennent.

## **LES FOURMIS N'ONT PAS BESOIN DE CARTE D'IDENTITÉ**

La méthode de transmission du contexte du jeu apporte un premier élément d'information sur le sujet de cet article. Chacun des jeux apporte son introduction d'une manière différente, rendant le rapport au personnage spécifique. Alors que dans TS le joueur découvre son futur avatar expulsé d'un lieu inconnu dans une sorte de boîte de conserve spatiale dont il martèle le hublot, le personnage incarné dans TTP est évoqué par des lignes de codes semblables aux systèmes d'exploitation de nos ordinateurs. Dans TSP, c'est la voix du narrateur qui accompagne le joueur tout au long du jeu, décrivant qui est Stanley : un homme sans but, sans existence, sans vie propre hors de son emploi. Au travers de ces premières secondes, le joueur se retrouve mis en relation avec un personnage dont le passé est inconnu du joueur (ou qui semble inutile dans le cas de TSP). Dans les RPG, ce procédé n'est pas nouveau. Il est même l'une des méthodes les plus utilisées afin de justifier que le jeu rappelle ces éléments et que le joueur découvre naturellement qui est celui dont il commande les mouvements et comment fonctionne le monde dans lequel il se trouve. Dans les jeux les plus connus reprenant ce concept, citons par exemple Fallout 3 New Vegas (édité par Bethesda Softworks, développé par Obsidian Entertainment et sorti en octobre 2010) ou dans Bioshock 2 (édité et développé par 2K Games et paru en février 2010) dans lesquels le personnage, incontrôlable dans la scène d'introduction du jeu, le devient après qu'une tentative de meurtre sur sa personne qui le sépare de son contexte d'origine a eu lieu (Dans Fallout New Vegas, l'attentat a fait perdre la mémoire au personnage, tandis que dans Bioshock 2 le personnage se réveille dix ans après la tentative de meurtre dans une ville qui a profondément changé). Dans Fallout 4 (édité et développé par Bethesda Softworks et sorti en novembre 2015), le personnage se réveille d'un sommeil cryogénique de 210 ans. Dans Final Fantasy 10 (édité et développé par SquareSoft et sorti en 2001 au Japon) Tidus, le personnage central et narrateur, est supposément atteint d'un mal provoqué par son contact avec une entité maléfique, Sin, qui lui aurait fait perdre la mémoire. La liste est longue tant ce procédé permet une justification aux explications nécessaires pour le joueur afin de découvrir le monde dans lequel il s'est immergé. Cependant, les trois jeux de notre étude se détachent de cette règle par la solitude des personnages; le robot de TTP s'éveille et malgré toute l'interface précédente et son apparence, le décor qui se présente au joueur est celui d'un jardin à colonnes et mosaïques, bien loin de ce que la technologie semblait présupposer, et dans lequel personne ne semble vivre. Le cosmonaute de TS ne reçoit lui non plus aucune information. Le joueur découvre les fonctionnalités uniquement via des bulles informatives. Pour Stanley, toutes les sources d'information communiquées par le jeu le sont pour le joueur et pour lui seul. Les personnages sont seuls dans leur monde (pour TS, une légère variable dans cette affirmation sera expliquée dans la suite de cette étude).

Cette solitude est un des éléments prépondérants de ces univers vidéoludiques et un des moteurs de l'interrogation sur l'identité des personnages. En effet, l'un des aspects considérés comme essentiels dans la définition de l'identité de l'être est l'interaction entre l'individu et le monde extérieur. L'autre me définit et m'aide à me définir. Edmond Marc décrit différents processus de formation de l'identité dont les deux premières étapes sont le processus d'individuation «par lequel l'enfant arrive à se percevoir comme un être différencié, séparé des autres» et le processus d'identification «par lequel l'individu se rend semblable aux autres, s'assimile leurs caractéristiques, se trouve des modèles pour construire sa personnalité». (Edmond, 2005, p.3-4). Inscrit dans un monde où il est seul, sans lien social donc sans communication et sans mot, le personnage nouvellement contrôlé est une coquille vide. Agir devient la seule manière disponible pour le joueur de comprendre qui est le personnage. Dans son article « Identité personnelle et logique du social » publié le 1er août 2002, Razmig Keucheyan, s'appuyant sur *La logique du social* de Raymond Boudon, rappelle trois conclusions concernant les interactions des individus en société dont la première est que « le fait pour un individu de se trouver dans un système d'interaction lui confère certaines propriétés [...] relationnelles, c'est à dire, plus précisément, des propriétés sociales, en ce sens qu'elles sont la conséquence

de l'insertion de l'individu dans un système d'interaction comprenant d'autres individus »<sup>7</sup>. À la suite de cela, M Keucheyan ajoute « qu'il n'est d'action qui ne soit accomplie par une personne. [Elle] témoigne du fait que l'accomplissement d'une action renforce l'identité personnelle, en consolidant le rapport existant entre les différentes 'phases' temporelles de l'individu »<sup>8</sup>. En faisant agir le personnage, le joueur peut découvrir la nature de ce qu'il contrôle en ce que les actions accomplies sur l'environnement permettent non seulement de découvrir la nature du personnage (ce qu'il est capable de faire) mais également quelles sont ses limites (ce qu'il est incapable de faire). De plus, puisque le personnage est seul dans le monde qu'il parcourt et le cœur de la structure qui le contient, agir sur le monde est ce qui permet à l'histoire du jeu de se développer. Le monde devient donc le contenant et le révélateur du personnage en construction par rapport au monde et à l'histoire. L'accomplissement des actions sur l'environnement permettant le développement de l'histoire, cela permet ainsi de comprendre pourquoi le personnage se trouve là où il est, et donc qui il est.

La capacité d'agir est intimement liée à l'identité car l'action est l'expression dans la réalité des choix que le soi fait. «En effet, la notion de libre choix renvoie à nos capacités de délibérer et de décider. Elle fait appel à nos facultés d'imaginer, d'évaluer, de juger, de formuler une préférence.» (ZIELINSKI, 2009, p11). Agir, c'est exprimer son identité, sa vision du monde au travers de l'action. Par les choix qui permettent à au personnage d'évoluer dans le milieu qui le contient, le joueur peut donc espérer comprendre qui est ce personnage et ce qui le constitue. Toutefois, même le rapport à l'action ne permet pas de comprendre en détails qui sont les personnages de ces jeux. Si le joueur se limite à accomplir ce que les jeux proposent comme actions, alors le robot de TTP ne doit que répéter dans des tâches de plus en plus complexes les mêmes mouvements : déplacer des cubes et des prismes pour ouvrir des portes, récupérer des sigils (des clés géométriques qui débloquent les énigmes suivantes) etc... Dans le cas de Stanley, si le joueur choisit de suivre la voix, ce dernier se fera guider au travers du niveau en accomplissant pas à pas chaque geste demandé sans avoir besoin de réfléchir à ce qui se trouve au-delà du chemin tracé; le cosmonaute de TS doit activer par pression de son corps des zones précises afin de déverrouiller des portes. Rien dans tout cela ne permet de savoir qui ils sont. Il faut aller au-delà de leurs actions répétées de manière machinale et de leur passé vraisemblablement inexistant pour se concentrer sur ce qui les entoure, ce qui agit sur eux et auquel les joueurs peuvent réagir en retour et qui a une influence sur le jeu. Ce qui compte est la synergie créée par le mouvement de va et vient entre le monde et les avatars. En cela se trouve leur identité.

Dans ces jeux, la synergie s'exprime dans l'effet que les mondes ont sur la construction de l'identité des avatars et comment les avatars par leurs actions ont une influence sur le monde qui les contient. La première manifestation du monde sur les personnages s'exprime dans TTP et TSP par l'entremise du narrateur, une voix omniprésente qui parle et dicte les actions autorisées. À la manière du divin qui répand sa parole sur le peuple élu, la voix définit la première limite à l'action du personnage et par cela le définit : le personnage possède un destin; une force supérieure contrôle son existence. Dans TTP, cette voix se pose en Créateur-Patriarche : «te voici mon enfant. Tu es issu de la poussière, et marches en mon jardin. Entends ma voix et sache que je suis ton créateur et que mon nom est ÉLOHIM.» Par ces trois phrases, la définition du personnage est complète : le personnage est défini par les mêmes critères que l'humain le fut dans la Bible. Il est humain. Ou tout du moins il lui est comparé. Cependant, son corps robotique s'oppose à cette définition. Ce paradoxe ancre le personnage dans un environnement conceptuel instable que le joueur, au fil des actions, va devoir stabiliser selon ses propres décisions. Ces décisions, et donc les actions du personnage, sont limitées par les commandements d'Elohim : le personnage pourra explorer le jardin dans son ensemble sans toutefois être autorisé à accéder à la tour. Un cadre similaire s'exprime dans TSP : avec le début du jeu coïncide la description de Stanley par une voix. Après cette description et une fois que le personnage peut être déplacé, toutes les indications sont données afin que le joueur termine le jeu : quelle voie prendre, quel code entrer, sur quel bouton appuyer; suivre la voix permet au joueur d'arriver à

---

7 KEUCHEYAN, Razmig, « Identité personnelle et logique du social », *Revue européenne des sciences sociales*, XL-124, 1er août 2002, p.276-277

8 Ibid, p. 279

son objectif sans peine et donc de ne pas souffrir de se perdre ou de devoir recommencer une nouvelle partie.

Au travers de cette narration, le monde donne une profondeur aux personnages : ils sont considérés par les narrateurs comme des êtres dépendants de leur volonté; leur destin est déterminé par la voix. La suivre permettrait donc au personnage de vivre pleinement<sup>9</sup>. Dans le cas de Stanley, cette prédestination prend la forme d'une course sans heurt; en quatre minutes et trente secondes, le jeu peut être accompli et un paradis s'ouvre alors, permettant au personnage de quitter l'espace impersonnel où il se trouvait pour demeurer dans ce Jardin de félicité. Dans TTP, le jardin est déjà acquis, il est le lieu où le personnage se réveille. Cependant, si le jardin était la destination finale de TTP, ce dernier n'aurait pas de fin; il serait comme mis en pause éternellement et le personnage, tel Adam et Ève, serait privé de la connaissance et donc de l'entreprise de formation de l'identité. Ainsi, suivre la voix dans TTP et TSP est une action de passivité, voire de réduction de la nature des personnages à des corps dont l'identité ne peut être connue car elle serait définie par les narrateurs et non par le personnage. Afin d'avoir une identité, d'être humains, les avatars doivent agir par eux-mêmes et s'opposer aux commandements dictés par l'être omnipotent que le joueur entend.

L'action personnelle devient donc un support nécessaire à la découverte/formation de l'identité de l'être. Sans elle et sans le libre-arbitre qu'elle exprime, l'être n'est qu'une extension de l'autre, un outil. L'affirmation de Zielinski citée précédemment trouve une nouvelle fondation dans ces situations car elle établit une nécessité de désobéissance de la part du joueur afin de permettre au personnage de se construire. Cependant, cette action libre génère une réaction de la part de la voix qui, encore une fois, trouve son point de référence dans les textes bibliques. En effet, lorsque Élohim donne ses instructions à Adam, il prévient ce dernier : «tu ne mangeras pas de l'arbre de la connaissance du bien et du mal, car le jour où tu en mangeras, tu mourras» (Bible, Genèse, 2,17). L'acte de désobéissance implique une rétribution. Il en est de même dans ces deux jeux : l'action de désobéir à la voix permet l'émergence d'une identité mais entraîne une réaction virulente de la part de cette dernière. Dans TTP, c'est alors que l'avatar monte le long de la tour que cette réaction se fait entendre : «pourquoi as-tu trahi ma foi en toi?» Suite à cela, Élohim rappelle le pacte conclu de manière univoque puis décrit la tour comme «menant à la liberté et à la vérité, mais également à [leur] fin» à lui et à l'avatar, rappelant l'idée de mort présente dans la Bible. En continuant après cela, la voix réagit violemment en déclenchant une course contre la montre : si le joueur ne parvient pas à aller assez vite, l'avatar sera détruit. La reconnaissance de l'indépendance d'action de l'avatar implique donc une réaction de rejet de la part de la voix, expression d'une tentative de conservation de la structure initiale du monde dans lequel le joueur a évolué. Dans TSP, la voix réagit plus intensément encore. À de nombreuses reprises dans le jeu, le joueur a la possibilité de se détacher des indications données par le narrateur pour suivre son propre chemin. Cependant, à chaque fois que l'avatar s'écarter du trajet initial, la voix rappelle le joueur à l'ordre de différentes manières (moquerie, menaces, pressions psychologiques diverses) afin de forcer le joueur à réintégrer la voie tracée pour lui. Toutefois, si l'attitude perdure, la voix, au contraire de TTP, ne laissera aucune place à une fin bénéfique : Stanley pourra selon le contexte devenir fou, se suicider, être broyé, mourir dans l'explosion nucléaire du complexe dans lequel il se trouve ou se retrouver de nouveau dans son bureau, condamné à revivre encore et encore le même parcours s'il perdure dans la même voie, comme une boucle infinie analogue au destin de Prométhée. Dans tous les cas le jeu reprendra à son début, obligeant le joueur à parcourir une nouvelle fois les couloirs vides et à entendre la voix de plus en plus cynique au fur et à mesure des tentatives jusqu'à l'acceptation de suivre mot à mot ses paroles.

## **LES PLANS ET LA GÉNÉTIQUE NE FONT PAS TOUT**

La raison de ces comportements s'explique par le fait que les narrateurs ont un plan pour les personnages qui se trouvent sous leur autorité. Ces plans se manifestent dans l'identité que les voix ont des

<sup>9</sup> Dans le cas où les voix seraient considérées comme des manifestations d'être omnipotents, les indications qu'elles donnent sont les meilleurs choix possibles car issues d'un être qui ne peut vouloir que le bien ultime pour leur créature (voir pour cela *Essai de Théodicée*, écrit par Leibniz)

personnages : les personnages de TTP et TSP sont à l'origine des créations du système que les voix représentent. Elles font partie de ces systèmes. Aussi, quand le joueur cesse d'agir selon les plans initiaux et qu'il s'émancipe de la structure que les narrateurs ont définie pour les personnages, l'instabilité révélée génère une réaction de rejet qui a pour but de corriger l'erreur et d'instaurer une nouvelle version qui contiendra l'identité voulue par les voix. Désobéir à la voix pour tenter de s'affirmer par rapport à elle afin d'insuffler au personnage les caractéristiques héritées du joueur, de transformer le personnage en avatar, implique de placer ce dernier face à la mort.

Ici, les deux jeux diffèrent dans leur approche de ce concept. Dans TTP, la présence de la mort qui poursuit le joueur tandis qu'il résout les énigmes de la dernière zone les unes après les autres est le symbole de la volonté de contrôle de l'humain sur sa création et donc du maintien du rapport sociétaire et identitaire qui existe entre eux. En effet, face à sa création qui peut menacer sa propre existence, le créateur réagit en tentant de détruire son œuvre<sup>10</sup>. La peur de la mort, et donc la possibilité de la mort, est le moteur du vivant et c'est à cause de l'empreinte que la mort a sur la vie<sup>11</sup> qu'elle est définie comme l'une des grandes barrières dans la reconnaissance de l'identité humaine pour l'intelligence artificielle<sup>12</sup>. Allégorie de la reconnaissance de sa propre existence, l'ascension de la tour par l'avatar de TTP est la dernière étape de l'artificiel dans sa conquête d'identité humaine. La gravir permet à l'avatar de justifier sa propre existence au système qui le contient en s'opposant à ce que le système représente et en se plaçant face à la pression de la mort qui l'attend en cas d'échec, démontrant ainsi que, sans une identité propre, l'existence ne mérite pas d'être vécue. Face à la mort qui aurait pu ne jamais s'appliquer à lui s'il avait écouté la voix, l'avatar exprime la volonté de l'individu de tout sacrifier dans sa quête de liberté. La réaction que manifeste alors la voix contient un questionnement profond sur le libre-arbitre et, par extension, sur l'identité. «Qui sommes-nous quand nous ne sommes ni maître ni serviteur?» interroge la voix. Que sommes-nous lorsque nos actions ne correspondent plus aux schémas qui définissaient ces dernières? Ici se trouve une réflexion particulière sur le concept même d'identité : l'interprétation du statut social et les codes qui structurent l'image que les autres ont de nous en société définissent l'être que nous sommes par l'autre. Mais que devient notre identité quand ces codes se transforment? Notre être ne change pas mais le regard des autres peut changer, dénaturant ce que nous sommes selon les autres. Notre identité sociale est transformée. L'action rebelle de l'avatar sur son créateur est de cette catégorie : en s'opposant à la norme établie par la voix, ce que le personnage était cesse d'exister pour devenir autre aux yeux du créateur. L'être est identique à lui-même et pourtant différent pour l'autre. L'identité devient plurielle. M. Keucheyan dans son article précédemment cité rapporte cette idée selon le développement d'Alain Caillé; ce dernier met en avant trois zones d'appartenance qui définissent l'identité plurielle : les réseaux de sociabilité primaire qui regroupent la famille ou l'entreprise, le macrosujet collectif qui contient les communautés religieuses, ethniques ou politiques et enfin l'humanité entière. Selon cette conception, l'être est un carrefour de plusieurs forces qui le forment et qui justifient ses comportements selon les différents contextes qui forment l'existence. Appliqué à TTP, cette idée fait du personnage un carrefour non pas entre différents éléments sociaux mais

---

10 Cet acte de destruction de la chose par le créateur est à relier au discours d'Alain Damasio face à l'émergence de l'intelligence artificielle : face au non-organique qui menace mon existence, la réaction logique est de détruire ce qui pour moi n'a aucune conscience (voir l'émission *Ce soir ou jamais*, 11 mars 2016, France 2, Paris)

11 On se rappellera à ce propos la dernière tirade de Oedipe Roi de Sophocle : « attendant le jour suprême de chacun, ne dites jamais qu'un homme né mortel a été heureux, avant qu'il ait atteint le terme de sa vie sans avoir souffert. »

Sophocle, Oedipe Roi, Paris, 1877, traduit par le Conte de Lisle. Site : théâtre classique, 2007, version électronique consultée le 17 juillet 2018. Adresse url :

[http://www.theatre-classique.fr/pages/pdf/SOPHOCLE\\_OEDIPEROI.pdf](http://www.theatre-classique.fr/pages/pdf/SOPHOCLE_OEDIPEROI.pdf)

12 Cette idée fut au cœur du roman *The Bicentennial Man* d'Isaac Asimov dans lequel Andrew, auparavant le robot NDR, décide de limiter sa propre espérance de vie afin d'être intégré à l'humanité. Par cet acte, l'humanité reconnaît son existence humaine et lui accorde ainsi une place en son sein.

entre la vision qu'a la voix et celle que le joueur tente d'inscrire dans le personnage en le dirigeant à l'intérieur du monde. Figée, la perception que la voix a du personnage fonctionne comme un point de repère autour duquel les actions du joueur évoluent qui créent en retour une réaction d'acceptation ou de rejet de la part de la voix. L'avatar de TTP est un être à l'identité plurielle dans le sens où il possède en lui de multiples identités bien qu'elles ne puissent pas cohabiter dans un même temps. En effet le comportement de l'avatar dans ce jeu est dépendant des choix que le joueur accomplit. Chaque choix décisif accompli supprime la possibilité d'accomplir les autres choix, le jeu prenant fin à ce moment. Au moment où ce choix est pris, l'avatar devient une représentation de l'être humain : le choix le définit entièrement<sup>13</sup>. À partir de ce moment, et bien que la voix s'exprime en réaction aux actions de l'avatar, c'est en fait au joueur qu'elle s'adresse en ce qu'il est un être vivant. Le jeu permet donc de voir comment, à partir d'une même situation initiale, le comportement d'un référent social peut se transformer en réaction à l'action de l'être. Le personnage possède le même corps mais des actes différents façonnent la perception que la voix a de lui, définissant ainsi une nouvelle identité qui s'inscrit dans la formation du personnage tout en formant également une identité particulière à cette voix selon le point de vue du joueur. TTP nous offre donc une expérience vidéoludique qui met en avant l'idée que l'identité du personnage et de la voix sont dépendantes l'une de l'autre, s'influençant l'une l'autre dans leur processus de transformation. L'identité n'est donc pas formée en essence dans l'être qu'est le personnage. C'est une force dynamique qui est modifiée et se modifie tout en modifiant ce qui la modifie.

Cette idée d'interaction mutuelle comme processus de formation de l'identité se confirme quand le joueur parvient au-delà de la tour, au milieu des nuages, dans un espace de style grec représentant le paradis. À ce moment, la voix dit à l'avatar : « Tu as toujours été censé me défier. C'était l'épreuve finale. Mais j'avais peur. Je voulais vivre pour toujours. » Suite à cela, l'avatar rentre des commandes dans l'ordinateur et la ligne de code « vérification indépendance programme enfant...OK » apparaît, concluant cette fin du jeu. À partir de cet instant, l'avatar cesse même d'être un avatar et un robot doté du libre-arbitre dont le joueur a fait preuve s'éveille dans le monde réel. Toutes les actions passées prennent leur sens : tous les actes, toutes les paroles prononcées par la voix n'étaient en fait qu'une immense épreuve visant à créer une identité certes artificielle mais également humaine qui pourrait repeupler le monde réel<sup>14</sup>. L'épreuve de la tour était une tentation créée afin de permettre de confirmer qu'une identité s'était formée dans l'avatar grâce à la présence de la voix et en opposition à elle. Le jeu nous propose l'idée que l'identité de l'individu se construit à la fois selon la situation initiale dans laquelle l'être se trouve mais également en opposition à sa condition. Lorsque l'individu fait preuve de sa liberté pour faire ses propres choix, il se définit comme sujet indépendant (voir la note 8). Il n'est plus le simple produit de son environnement mais un être capable de former ses propres choix et décisions. Le jeu se dévoile ainsi comme une version ultime du test de Turing, une expérience qui n'a pas comme but de vérifier si la machine semble humaine mais de créer l'humain dans la machine.

Dans TSP, cette idée du développement de l'identité par opposition se retrouve abordée d'une manière totalement différente. Rappelons que dans TSP, le personnage est un cadre d'entreprise qui n'a jamais agi de son propre chef. L'introduction nous présente Stanley selon son code : « employé 427 », dont la tâche consiste à appuyer sur les boutons de son ordinateur sur lesquels ses supérieurs lui disent d'appuyer, pendant combien de temps appuyer dessus et dans quel ordre. Il est ainsi décrit comme « ayant été fait spécialement pour ce travail. Et Stanley était heureux ». Cette description de Stanley le définit comme un être sans aucune identité. Toutefois, quand le monde de Stanley change et qu'il doit agir *par lui-même*, la voix du narrateur vient dicter chaque geste que Stanley doit accomplir afin de parvenir à la fin du jeu dans laquelle Stanley est heureux et toute tentative du joueur de transformer Stanley d'une autre manière se finit tragiquement. Rapporté à la citation de Kant utilisée au début de cette analyse, le jeu devient une matérialisation de la puissance de contrôle qu'exerce le monde sur l'individu et une critique sévère du statut

---

13 Voir la note 10

14 Au cours du jeu, le joueur apprend que l'humanité a disparu (la cause est plus ou moins définie, certainement une maladie).

du joueur. En effet, si Stanley était heureux lorsqu'il faisait son travail, le bonheur qu'il obtient à la fin du jeu n'est rien d'autre que le bonheur qui était le sien avant que le jeu ne commence. Suivre la voix pour travailler ou suivre la voix pour (soi-disant) s'émanciper de l'influence qu'avait l'entreprise sur lui et les autres employés revient exactement au même et est similaire au bonheur que le joueur obtient lorsque ce dernier a accompli n'importe quel jeu jusqu'à la fin. Par ce procédé, personnage et joueur deviennent une seule et même personne. À partir de là, le jeu prend une autre tournure que celle du simple jeu vidéoludique : tenter d'octroyer à Stanley son autonomie par rapport au narrateur, c'est à dire imprimer une identité sur celui qui a été défini par le jeu comme n'en ayant pas, est une rupture flagrante des règles établies, aboutit à l'échec et plonge le joueur dans une réflexion sur la nature de ses actes. Chacune des fins possibles du jeu (à l'exception de celle qui a lieu quand le joueur suit les indications de la voix) nous le montre bien : après une série de choix spécifiques, le jeu ou le personnage peuvent commencer à s'effondrer ou revenir à leur point de départ. Tout ce que peut essayer le joueur pour contredire la voix est puni par cette dernière et renvoie à une seule réalité : le joueur ne peut pas gagner. En partant de ce point de vue, le narrateur est le juge de l'identité de chacun, autorisant une existence bienheureuse à celles et ceux qui suivent son enseignement et ostracisant les individus qui tentent de se séparer de la norme pré-établie pour acquérir une identité particulière. Mais qui est le narrateur à l'extérieur du jeu? Dans TSP, le narrateur est peut-être la société, la représentation de la norme de laquelle les individus différents émergent, ou bien alors le monde du travail, le milieu dans lequel chacun doit s'inscrire et que tous doivent respecter sous peine d'être exclus de lui et d'être socialement séparés du reste de l'humanité. TSP n'est donc pas un jeu qui cherche à mettre en avant l'émergence de l'identité (comme c'est le cas dans TTP) mais plutôt une critique virulente du regard sur le hors-norme et la volonté de puissance des structures de la société qui condamnent le caractère hétérogène de l'humanité en utilisant l'absurde et le cynisme comme matériaux principaux.

Un autre expérience, cette fois sur la nature de l'identité, est représentée dans TS lors de la dernière action que le joueur est demandé d'accomplir. Cependant, afin de bien comprendre ce point, un bref descriptif du jeu est à faire. Dans ce jeu, le joueur contrôle un cosmonaute qui doit résoudre de nombreuses énigmes afin de progresser, impliquant l'utilisation d'un outil particulier : un fusil qui permet de créer un clone du personnage et de transférer le point de vue du corps contrôlé au corps créé. La dynamique du jeu implique également que tout mouvement accompli par le personnage contrôlé sera reproduit à l'identique par les clones. Tous les corps sont donc le personnage, mais seuls les dommages provoqués au corps contrôlé aboutiront à la mort de l'avatar et à la nécessité de recommencer au dernier point de contrôle. Les autres corps peuvent être sacrifiés. Le joueur se trouve ici en présence du dilemme du téléporteur : le corps original et les corps des clones sont distincts par l'empreinte temporelle reliée au premier; parce qu'il est premier dans le temps, l'original est différent des autres. Les clones sont des reproductions. Cependant, d'un point de vue social, cette différence ne peut, si les clones possèdent l'exacte mémoire de leur original, être définie. L'illusion provoquée par le comportement et les souvenirs font du clone l'original jusqu'au point de séparation. Sans preuve spécifique, il est impossible de départager l'un de l'autre. Cette situation prise en compte, TS place le joueur dans une situation mécanique troublante : après quelques minutes de jeu, le joueur ne peut savoir si le corps qu'il contrôle est celui de l'original ni combien de corps différents se sont succédés sous son contrôle. Cela n'importe que peu puisque le jeu continue. Toutefois, de notre point de vue et à cause de la dynamique de TS qui évince la notion de continuité temporelle comme référent de l'unité du personnage, cette situation implique que la notion d'unité de corps et d'action supplante l'unité temporelle qui caractérise habituellement l'individu.

Ce qui nous amène à notre dernière situation : face à l'avatar se trouve un autre cosmonaute et entre les deux un vide qui ne peut être franchi physiquement. À l'aide du fusil possédé, le joueur a deux choix possibles; le premier de ces choix est de tourner l'arme vers l'autre cosmonaute et d'usurper son identité, le deuxième est de demeurer sur la station sur le point d'exploser et donc de condamner son personnage à la mort. En accomplissant la première action, le joueur génère un cas extrême de reconsidération de l'identité : qui est cet être qui devient l'autre? Fusion de la conscience de l'avatar et du corps de l'autre, l'être ainsi créé n'est ni l'un ni l'autre, il est une tierce personne, un amalgame issu de l'identité intellectuelle



de l'avatar et de l'identité sociale de l'autre. Comment définir ce nouvel individu : se caractérise-t-il par les souvenirs et la personnalité, donc par la partie invasive, ou par le corps qui contient la conscience, la partie envahie; est-il toujours l'autre en lien avec l'image que la société a de ce corps ou bien est-il ce que la société formera par la suite comme image, interprétant et modifiant l'identité première du corps dérobé en y superposant la nouvelle comme lorsqu'une couleur est lentement ajoutée à une autre?

Le problème ici est de savoir jusqu'où le corps de l'individu influence l'identité de l'être, tant d'un point de vue externe (c'est à dire social) que d'un point de vue interne (c'est à dire physiologique/psychologique). On a vu par l'intermédiaire d'Alice Marwick qu'Internet et la révolution numérique ont transformé le rapport entre sexe et identité, permettant aux individus de se définir non pas selon le regard de l'autre mais selon le regard qu'ils portent sur leur propre être. Cette évolution des mentalités se manifeste au sein de certains états qui tendent de plus en plus vers la reconnaissance du choix accompli selon et en lien avec soi au-delà de la simple classification induite par la morphologie dans les droits de plus en plus nombreux accordés aux personnes transgenres et transexuelles. Ce type de transformation paradigmatique sociale n'existe pas seulement autour du sexe mais également autour de tous les critères physiques visibles, comme la couleur de la peau ou les particularités morphologiques exprimant des particularités génétiques ou existentielles. Cette attitude établit le fait que l'identité développée par l'être est prépondérante sur ses caractéristiques visibles, que l'identité n'est pas affaire de corps mais d'un *autre-chose*. Le cas des vrais jumeaux vient confirmer cette réalité : les jumeaux sont dits vrais car ils partagent leur patrimoine génétique; tous deux sont issus d'une même cellule originelle qui lors de la mitose s'est séparée en deux unités distinctes, donnant ainsi naissance à deux êtres indépendants. Cependant, ce lien génétique n'implique en aucun cas que les deux enfants partagent la même identité. De très fortes similitudes comportementales peuvent être trouvées entre des jumeaux mais chacun possède une identité propre, issue non pas de ses gènes mais d'un *autre-chose*<sup>15</sup> que nous ne développerons pas ici. Séparer les jumeaux en leur octroyant une identité propre à chacun est équivalent à reconnaître que leur patrimoine génétique ne détermine pas un comportement ou une identité personnelle mais participe, en lien avec la nécessité de catégorisation de l'esprit humain, à regrouper les individus selon des similitudes observables. Par extension, l'identité sociale de l'individu basée sur les seuls critères corporels est un biais conceptuel qui ne repose pas sur une réalité de l'être mais sur des valeurs sociales transmises et sur le regard de l'autre sur le soi liées à l'expérience.

Face à ces deux limites (la liberté totale de définition de son identité qui oublie l'environnement et les limites inhérentes au soi d'une part et l'identité par les autres qui oublie le fondement primordial de l'interprétation-réaction comme manifestation du soi d'autre part) la seule possibilité envisagée pour pouvoir déterminer avec exactitude l'influence de l'inné et de l'acquis sur l'être serait de pouvoir avoir plusieurs fois le même individu soumis à des influences différentes et de mesurer les variations de sa personnalité pour en tirer les conclusions nécessaires. Cette expérience étant potentiellement impossible, envisageons une troisième voie.

## MON REFLET EST-IL MOINS RÉEL QUE MOI?

L'identité de l'être, plutôt que d'être innée ou acquise, ne serait-elle pas plutôt un système d'octroi-reflet? et prémisses de cette question, l'identité est-elle une création du vivant ou bien une création de l'humain? En effet, basée sur le paragraphe précédent qui présuppose l'impossibilité de déterminer si l'identité de l'être pourrait être fluctuante dans le cas de contextes initiaux variables, l'idée que l'identité est un élément de l'être apporté par l'autre à la définition du soi doit être considérée.

---

<sup>15</sup> Une théorie en développement, imaginée par Roger Penrose et Stuart Hameroff mais encore très controversée car sans réelle preuve empirique, considère le cerveau comme étant générateur de calculs quantiques dans les microtubules (des éléments constituant des neurones), ce qui serait à l'origine de la conscience. Sans nous appuyer sur cette hypothèse, cette étude considère la conscience comme étant plus que la somme des messages générés par les neurones. L'identité étant communément reliée à l'être, que l'une et l'autre soient tributaires d'une origine analogue pourrait être possible.

L'identité comme facteur d'assimilation sociale a déjà été évoqué dans de nombreuses études et courants de pensée<sup>16</sup>. Cependant, dans le cadre des jeux étudiés, nous avons vu que le lien social est extrêmement ténu, ce qui nous amène une tentative de réponse aux questions qui ouvrent ce paragraphe. Dans la dernière étape de TTP, la voix, paniquée par l'ascension irrémédiable de l'avatar, dit ceci : «Tant que nous croyons en l'illusion, elle est réelle». Cette phrase, appliquée dans le jeu au monde qui contient l'action, prend une valeur particulière lorsqu'on l'applique à notre propos. Le narrateur de TTP et TSP, référents des monde et de leur structure par leur caractère omniprésent, sont également les représentants conceptuels de la société : formateur du monde et des codes, guides quasi-omniscients, leurs mots sont les fondations de la poursuite sereine d'objectifs qu'ils ont eux-mêmes définis pour les personnages tout comme les lois et normes sociales le sont dans nos sociétés. Lorsqu'un individu s'éloigne de ces codes, la société réagit en punissant ce dernier à la hauteur de son acte. Cependant, dans le cas de nos jeux, non seulement les voix définissent les personnages mais les avatars définissent les voix. Le caractère omniscient qu'elles revêtent ne provient que du fait que les personnages sont là pour créer la différenciation entre la voix et l'autre. Sans l'avatar, sans l'autre, la voix n'est plus omnisciente, cette qualité ne se définissant que par la comparaison, tout comme l'identité. En reconnaissant le statut de voix omniprésente, le joueur donne une identité à la voix. Que cette définition que le joueur fait soit réelle ou non, cela importe peu. La reconnaissance par le joueur est juste et tout ce qui est nécessaire.

Le mécanisme d'identité de soi passe alors par un mécanisme de reconnaissance de l'autre. En reconnaissant que la voix est différente de l'avatar, le joueur crée un ensemble de codes qui définissent le personnage, la voix, mais également lui-même au travers de l'avatar. Cette inter-relation se retrouve dans la vie réelle : en reconnaissant l'autre, je reconnais son existence, sa participation au monde et sa définition du monde dans laquelle je me trouve, ce qui, par l'autorité que je lui donne, me permet alors d'être reconnu à mon tour par lui. Ce mécanisme permet la création de l'identité car par ce lien je peux reconnaître ce que je partage avec l'autre et ce qui me rend différent de l'autre. L'identité devient donc évidente, mais uniquement parce que j'ai reconnu l'existence de l'autre comme structure pouvant supporter la définition de mon identité. Sans cette reconnaissance, tout s'effondre<sup>17</sup>. Dans TSP, la voix joue sur cette idée afin d'induire à de nombreuses reprises le joueur en erreur concernant l'identité de Stanley. Quand le joueur décide de s'écarter du chemin tracé, une des possibilités est que le narrateur évoque la vie de famille de Stanley avant de le placer dans une pièce comportant uniquement un téléphone en train de sonner et qu'il lui demande de décrocher. Si le joueur accepte, une voix féminine se fait entendre. L'instant d'après, Stanley se retrouve devant une porte d'où provient encore une fois ladite voix féminine. Cependant, lorsque le joueur ouvre la porte, la voix se révèle être fausse : ce n'est qu'un enregistrement, une manipulation. Suite à cela, la voix se moque de Stanley (et du joueur), en l'obligeant à accomplir des actions inutiles afin de montrer la puissance qu'elle a sur le personnage tout en lui rappelant qu'il n'est personne, que tout est artificiel. Toutefois, cette situation aurait pu sembler vraie si la porte était demeurée fermée. L'illusion aurait alors eu valeur de réalité. La seule différence est dans la perception de l'élément référent. L'apparition du mannequin censé représenter la femme de Stanley brise le rapport entre réalité et identité telle que supporté. Le joueur reconnaît la supercherie parce que la femme n'en est pas une et que Stanley est peut-être bien aussi vide qu'il l'a été dit. L'identité de Stanley comme être *marié* s'efface car il n'existe personne pour renvoyer cette réalité. Le référent devient la source de la définition que se fait l'être de lui-même.

Considérons à présent TS. Dans ce jeu, des êtres particuliers, éléments du décor, transmettent leurs pensées au personnage lorsque ce dernier passe devant eux. Ces êtres sont des pierres. Étranges éléments, ces pierres sont reliées entre elles par la pensée, manipulent des concepts philosophiques tels que le rapport phénoménal-nouménal de Kant et interrogent le joueur sur les limites de la conscience. À un moment, une

---

<sup>16</sup> Voir par exemple les travaux d'Henri Tajfel sur le sujet.

<sup>17</sup> Cependant, la comparaison n'est pas l'élément primordial à l'existence de l'être. Un ermite ne demeure pas moins existant parce qu'il est hors du monde humain. Son identité est modifiée par son état, pas son existence.

des pierres dit qu'une roche a été séparée des autres, qu'elle possède des pensées propres, qu'elle est différente. Pour le joueur, cette affirmation comporte deux éléments d'étrangeté : les pierres ne sont pas censées avoir des pensées et une pierre est décrite comme ayant des pensées différentes des autres. Accepter la deuxième affirmation implique d'accepter que la première est vraie. Cependant, accepter que la première est vraie est opposée à la logique de notre monde. Toutefois, le joueur ne peut aller contre l'idée présente dans le jeu puisque l'interface du jeu énonce ce fait comme réel. Il se retrouve donc en proie à une confrontation conceptuelle : puis-je accepter ce que le jeu me transmet comme information? La logique vidéoludique implique qu'il le fasse. Si le joueur n'accepte pas les codes du jeu, le pacte médiatique est rompu et le joueur n'a plus d'intérêt à continuer de jouer. C'est en jouant que le monde du jeu et les personnages obtiennent leur définition. Aussi, en acceptant cette réalité du monde de TS, le joueur dote le non-organique d'une identité. Toutefois, ceci n'est possible que parce qu'il y a communication, parce que le joueur, en acceptant ceci, accepte l'échange et place l'autre élément sur la même échelle que lui. La similitude devient réelle, la comparaison peut s'opérer, les points communs et les différences peuvent être considérées pour que le joueur définisse son personnage et lui-même selon l'autre, même si et surtout si cet autre est différent de lui.

## **ALLER ET RETOUR, ET APRÈS?**

Au travers de ces trois jeux se distingue une conception de l'identité basée sur un mouvement dynamique et synergique : les personnages, définis par les macro-structures que sont les narrateurs ou les mondes, acquièrent leur réalité identitaire en lien et en opposition avec ces mêmes structures selon les codes que le joueur assimile au travers de son expérience vidéoludique. Par ce processus, ces jeux se révèlent être des laboratoires conceptuels dans lesquels les avatars ne sont plus simplement des interfaces mais des expériences de pensées qui offrent une tentative de réponse à la question de la formation de l'identité de l'être. Cette question n'est cependant pas le centre des jeux, ce qui la rend d'autant plus importante. L'identité n'est pas affaire de recherche ni d'objectif. C'est un élément discret qui vient amplifier l'acte principal en lui donnant une dimension supplémentaire, celle de l'origine, à la fois interne et externe, de l'action, vu à la fois comme une interaction entre l'avatar et le monde extérieur, mais également entre l'avatar et le monde de l'autre. Cependant, une dernière question demeure : face à tous ces points de référence et cette recherche de l'identité sur des bases multipolaires qui nous amènent à parler d'une identité octroyée, le foyer du moi semble diffus, presque intangible. L'identité, si fluente et si insaisissable, ne serait-elle donc pas plutôt, comme Lévi-Strauss l'a écrit dans la conclusion du livre *L'Identité* qu'il dirigea : « l'identité est une sorte de foyer auquel on doit se référer pour expliquer certaines choses, mais qui n'a pas d'existence réelle »? (Lévi-Strauss, p.332). Stanley serait sans doute d'accord, peut-être pas les autres.

## BIBLIOGRAPHIE

Bible, Gn, 2,17

ASIMOV, Isaac, *The Bicentennial Man*, New York, Fawcett Crest Book, 1976

[BERGER, Arthur, \*Video Games : A Popular Culture Phenomenon\*, New Brunswick, Routledge, 2002](#)

BRUBAKER, Roger et JUNQUA, Frédéric, « Au-delà de l'identité », *acte de la recherche en sciences sociales*, n°139, septembre 2001. p.66-85, traduit par Frédéric Junqua

COGBURN, Jon, SILCOX, Mark, *Philosophy Through Video Games*, New York, Routledge, 2009

KANT, Emmanuel, *Fondements de la Métaphysique des Mœurs*, collection Classique des sciences sociales, [1785], publié en 2006 en version électronique PDF, *Die Metaphysik der Sitten*, traduit par Victor Delbos selon l'édition de 1792

KEUCHEYAN, Razmig, « Identité personnelle et logique du social », *Revue européenne des sciences sociales*, XL-124, 1er août 2002, p. 263-282

MARC, Edmond, *Psychologie de l'identité*, Malakof, Dunod, février 2005

MARWICK, Alice Emily, *Selling Your Self, Online Identity in the Age of a Commodified Internet*, Washington, university of Washington, department of arts, 2005

LÉVIS-STRAUSS, Claude (dirigé par), *L'Identité*, Paris, Presse Universitaire de France, 2009

WAGGONER, Zach, *My Avatar, My Self : Identity in Video Role-Playing Games*, Jefferson, Mc Farland, 2009

ZIELINSKI, Agata, « Le libre choix, de l'autonomie rêvée à l'attention aux capacités », *Gérontologie et Société*, volume 32, n°131, p. 11-24

Jeux Vidéo :

The Stanley Parable, Galactic cafe, octobre 2013

The Swapper, Facepalm Games, mai 2013

The Talos Principle, Croteam, Devolver digital, décembre 2014

Second Life, Linden Lab, 2003

Fallout 3 New Vegas, édité par Bethesda Softworks, développé par Obsidian Entertainment, octobre 2010