

LE MÉTAVERS COMME FAIT SOCIAL TOTAL

Une perspective anthropologique entre rituels, appropriations et politique

par **Olivier Servais**

Olivier Servais est professeur d'anthropologie du numérique à l'université de Louvain en Belgique et co-titulaire de la chaire Unesco HAND (Heritage, art and nature in a digital world).
olivier.servais@uclouvain.be

Longtemps présenté comme une simple évolution du jeu vidéo, le métavers constitue aujourd'hui un véritable objet anthropologique. Rituels collectifs, espaces de mémoire, mobilisations poli-tiques ou nouvelles formes de sociabilité : ces univers virtuels relèvent de pratiques sociales bien réelles. À travers une lecture mêlant anthropologie et réflexion sur le numérique, Olivier Servais explore les usages, les imaginaires et les tensions qui façonnent ces nouveaux territoires.



Évocation fictionnelle d'une cérémonie commémorant la mémoire d'une utilisatrice de métavers. Image créée à l'aide d'une IA générative.

INTRODUCTION DU FANTASME TECHNOLOGIQUE À LA RÉALITÉ ANTHROPOLOGIQUE

Lorsque Mark Zuckerberg annonce en 2021 la transformation de Facebook en Meta, le grand public découvre soudain un concept pourtant vieux de plusieurs décennies. Le métavers, présenté comme une future version d'Internet où des espaces virtuels persistants et partagés sont accessibles via une interaction en trois dimensions, n'est pas une invention récente. Il s'agit bien plutôt de l'ensemble des mondes virtuels connectés à Internet, perçus en réalité augmentée ou immersive, dont les racines plongent dans l'imaginaire scientifique et ludique du XX^e siècle. Dès 1992, Neal Stephenson imaginait dans *Snow Crash* un univers virtuel habité par des avatars,

tandis que des expériences pionnières comme *Habitat* (1985) de Lucasfilm Games ou *Second Life* (2003) de Linden Lab posaient les jalons d'une sociabilité numérique durable.

L'anthropologie du métavers ne consiste pas à étudier un monde « irréel » ou « potentiel », mais bien à analyser un espace qui relève de l'ordre du réel, comme le soulignait le philosophe Philippe Quéau (1993). Le métavers existe déjà, non pas comme une promesse technologique, mais comme un tissu de pratiques sociales, de rituels, de conflits et d'appropriations imprévisibles. Des jeux en ligne massivement multijoueurs comme *World of Warcraft* (WoW, 2004) ou *Eve Online* (2003) aux expériences de réalité augmentée comme *Pokémon GO* (2016), en passant par les créations ouvertes de *Minecraft* (2011) ou les mondes narratifs de



Les usagers ne se contentent pas d'habiter les métavers ; ils transforment, détournent, réinventent ces extensions du réel.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017), le métavers se déploie comme un lieu où le jeu peut advenir, selon la formule de l'anthropologue Tom Boellstorff (2008).

Cet article propose d'explorer le métavers sous un angle anthropologique, en mettant en lumière ses dimensions rituelles, sociales et politiques. En résonance avec la thématique « musée et métavers », nous interrogerons la manière dont ces espaces virtuels deviennent des lieux de mémoire, de commémoration et de transformation sociale. Nous analyserons également les dix révolutions nécessaires identifiées pour penser un métavers durable, décarboné et démocratique. Enfin, nous discuterons des enjeux de pouvoir, de gouvernance et de désir qui structurent ces nouveaux territoires numériques.

GENÈSES ET GÉNÉALOGIES : UNE HISTOIRE DU MÉTAVERS AVANT LE MÉTAVERS

Des origines littéraires aux premières expérimentations

Le terme « métavers » trouve son origine dans le roman de science-fiction *Snow Crash* de Neal Stephenson, publié en 1992. Dans cette œuvre, le héros Hiro Protagonist évolue dans un univers virtuel en trois dimensions, accessible via des terminaux informatiques. Ce récit fondateur a profondément influencé l'imaginaire technologique contemporain, notamment les fondateurs de grandes entreprises du numérique. Pourtant, bien avant cette fiction, des expérimentations concrètes avaient déjà émergé.

Dès 1985, le jeu *Habitat*, développé par Lucasfilm Games, permettait à des milliers de joueurs d'interagir dans un monde virtuel persistant via des avatars. Bien que limité par les technologies de l'époque, *Habitat* introduisait des mécanismes de sociabilité et d'économie relationnelle virtuelle qui préfiguraient les métavers contemporains. Ces premières expériences démontraient déjà que le virtuel n'était pas un espace de fuite, mais un lieu de construction sociale.

L'essor des mondes virtuels persistants

Les années 2000 marquent un tournant décisif avec l'émergence de *Second Life* (2003). Contrairement aux jeux vidéo traditionnels, *Second Life* ne propose pas de narration imposée ni d'objectifs prédéfinis. Les utilisateurs y créent leurs propres contenus, leurs propres règles, et y développent des activités économiques, culturelles et sociales complexes. Des universités y ouvrent des campus, des artistes y exposent leurs œuvres, et des partis politiques y font campagne.

Parallèlement, des jeux comme *Eve Online* et *WoW* développent des écosystèmes virtuels riches, où les interactions entre joueurs génèrent des dynamiques sociales complexes : alliances, conflits, économies parallèles, rituels de groupe.

LA DIFFÉRENCE ENTRE JEU VIDÉO ET MÉTAVERS

Contrairement au jeu vidéo traditionnel, qui impose une narration et des objectifs précis, le métavers se caractérise par son ouverture et son absence de finalité imposée. Comme le souligne Tom Boellstorff, « *Second Life n'est pas un jeu en tant que tel, mais un lieu où le jeu peut advenir* ». Cette distinction est fondamentale pour comprendre la nature anthropologique du métavers : il s'agit moins d'un produit de divertissement que d'un espace de possibilités sociales, où les usagers deviennent co-créateurs de leur environnement.

Ces mondes, bien que structurés par des règles de jeu, constituent des espaces de socialisation à part entière, où se nouent des relations durables et où émergent des cultures spécifiques.

L'imprévisibilité des appropriations

L'histoire du métavers est aussi celle de ses détournements et de ses appropriations imprévues. *Minecraft*, initialement conçu comme un jeu de construction et de survie, est devenu un outil pédagogique, un espace de création artistique, voire un lieu de commémoration. *Pokémon GO*, en superposant des éléments virtuels au monde physique via la réalité augmentée, a transformé des parcs urbains en terrains de chasse collective, générant des rassemblements spontanés et des interactions inattendues.

Ces exemples illustrent une caractéristique essentielle du métavers : son imprévisibilité. Les usagers ne se contentent pas d'habiter ces espaces ; ils les transforment, les détournent, les réinventent. Le virtuel n'est donc pas un monde parallèle coupé du réel, mais une extension du réel, un lieu où s'expriment des aspirations, des conflits et des créativité propres à nos sociétés contemporaines.

RITUELS, MÉMOIRES ET COMMÉMORATIONS : LE MÉTAVERS COMME ESPACE SACRÉ

La ritualité dans les mondes virtuels

L'anthropologie classique a longtemps étudié les rituels comme des pratiques structurantes des sociétés humaines. Dans le métavers, ces rituels prennent de nouvelles formes, mais conservent leur fonction sociale : créer du lien, marquer des transitions, honorer des absents. Dès les années 2000, des joueurs de *WoW* organisaient des cérémonies virtuelles pour célébrer des événements importants : mariages, anniversaires, victoires collectives.

Plus frappant encore, le métavers est devenu un lieu de deuil et de commémoration. En 2009, à la suite du décès d'une joueuse de *WoW*, ses camarades ont organisé une cérémonie virtuelle dans le jeu, rassemblant des centaines de participants pour lui rendre hommage. En 2013, une chapelle mémorielle virtuelle, la Jeffrey Pastorelli Memorial Chapel, a été créée dans *Second Life* pour honorer la mémoire d'un utilisateur disparu. Ces

LE DEUIL NUMÉRIQUE, UNE NOUVELLE FORME DE RITUALITÉ

Les cérémonies virtuelles organisées dans les métavers pour honorer les défunts révèlent une transformation profonde des pratiques funéraires. Ces rituels, bien que dématérialisés, n'en sont pas moins réels dans leurs effets sociaux. Ils permettent aux communautés de se rassembler, de partager leur chagrin, et de construire une mémoire collective. Ces pratiques témoignent de la capacité du virtuel à intégrer les dimensions les plus intimes de l'existence humaine.

espaces deviennent des lieux de pèlerinage numérique, où se recomposent les pratiques du deuil à l'ère digitale.

Le métavers comme musée vivant

La thématique « musée et métavers » prend ici tout son sens. Les musées traditionnels conservent et exposent des objets du passé ; les métavers, eux, permettent de recréer des expériences, de revivre des moments, de perpétuer des mémoires collectives. Des institutions culturelles ont commencé à investir ces espaces : le Musée du Louvre a proposé des visites virtuelles, des artistes exposent dans *Second Life*, et des reconstitutions historiques sont développées dans *Minecraft*.

Mais au-delà de la simple reproduction d'espaces physiques, le métavers permet de créer des musées vivants, où les visiteurs interagissent avec les œuvres, avec d'autres visiteurs, et parfois même avec les créateurs. Ces espaces deviennent des lieux de dialogue, de transformation, où la mémoire n'est pas figée mais constamment réinterprétée.

Mouvements sociaux et engagements politiques

Le métavers n'est pas seulement un espace de commémoration ; il est aussi un lieu de mobilisation politique. Dès 2009, des mouvements



**Par sa capacité
à amplifier les voix
marginalisées et
à faciliter l'organisation
collective, le métavers
devient un lieu
où s'inventent
de nouvelles formes
de solidarité et d'action
politique.**

sociaux ont investi ces espaces pour organiser des manifestations virtuelles, des débats, des actions de sensibilisation. En décembre 2013, des rassemblements virtuels ont été organisés pour soutenir des causes sociales, démontrant que le métavers pouvait devenir un espace de contestation et d'engagement citoyen.

Ces mouvements illustrent une dimension souvent négligée du métavers : sa capacité à amplifier les voix marginalisées, à créer des espaces de parole alternatifs, et à faciliter l'organisation collective au-delà des frontières géographiques. Le virtuel devient alors un outil de résistance, un lieu où s'inventent de nouvelles formes de solidarité et d'action politique.

RÉVOLUTIONS NÉCESSAIRES : VERS UN MÉTAVERS DURABLE ET DÉMOCRATIQUE

Les défis énergétiques et technologiques

Le développement des métavers soulève des questions cruciales en matière de durabilité environnementale, d'autant plus dans un contexte de croissance digitale renforcé par l'intelligence artificielle. La décarbonation des infrastructures

numériques est une priorité absolue, notamment face à la consommation énergétique croissante des serveurs, des casques de réalité virtuelle et des systèmes de stockage. Les nouvelles pistes de production énergétique et les nouvelles technologies de stockage d'énergie pourraient offrir des solutions, mais leur déploiement à grande échelle reste incertain.

Par ailleurs, la vitesse de calcul, essentielle pour assurer une expérience fluide dans les mondes virtuels, se heurte à la fin de la loi de Moore¹, observée dès 2016. Les ordinateurs quantiques pourraient constituer un jour une alternative, mais leur maturité technologique n'est pas encore atteinte. Ces défis techniques imposent une réflexion profonde sur les limites physiques du métavers et sur les compromis nécessaires entre fascination pour leur usage et sobriété.

Matériaux, gouvernance et cadre juridique

La raréfaction des terres rares, indispensables à la fabrication des composants électroniques, pose un autre défi majeur. Développer des technologies sans terres rares ou promouvoir le recyclage des matériaux devient une nécessité impérieuse. Parallèlement, la question de l'encadrement technique se pose : faut-il un métavers unique ou plusieurs métavers interconnectés ? Qui définit les standards ? Qui contrôle les infrastructures ?

Sur le plan juridique, le métavers implique une redéfinition des notions de propriété, de souveraineté et de territorialité. La *re-déterritorialisation* des espaces virtuels exige un nouveau cadre juridique, capable de protéger les droits des utilisateurs tout en garantissant la sécurité et la stabilité des écosystèmes numériques.

Corps, sens et sociabilité

Le métavers interroge également notre rapport au corps. La sédentarité imposée par les interfaces actuelles (casques VR, lunettes connectées) soulève des questions de santé publique. Les technologies en émergence, comme les combinaisons sensorielles, pourraient transformer cette relation, mais elles posent aussi des problèmes éthiques.

Au-delà de l'audiovisuel, le métavers de demain devra intégrer les cinq sens, offrant des expériences immersives plus riches et plus nuancées.

¹ La loi de Moore désigne l'observation empirique formulée par Gordon Moore en 1965, puis révisée en 1975, selon laquelle le nombre de transistors sur une puce double environ tous les deux ans, à coût comparable. Cette tendance a structuré l'industrie des semi-conducteurs pendant plusieurs décennies, avant de ralentir depuis les années 2010 en raison de contraintes physiques, thermiques et économiques croissantes.

DÉMOCRATIE *VERSUS* GAFAM ET BATX

L'encadrement démocratique du métavers constitue un enjeu politique majeur. Aujourd'hui, les grandes plateformes technologiques (GAFAM en Occident, BATX en Chine) dominent le développement des métavers, imposant leurs règles, leurs modèles économiques et leurs visions du monde. Un métavers démocratique devrait au contraire être gouverné par ses usagers, avec des mécanismes de participation, de transparence et de reddition de comptes. Cette révolution démocratique est indispensable pour éviter que le métavers ne devienne un outil de surveillance et de contrôle social.

Cette évolution technologique devra s'accompagner d'une réflexion sur la sociabilité : le métavers répond-il à une aspiration profonde de lien social, ou risque-t-il d'accentuer l'isolement et la fragmentation des communautés ?

La durabilité du désir de virtuel

Enfin, la dernière révolution concerne la durabilité du désir de virtuel. Le métavers pourra-t-il maintenir l'intérêt des usagers sur le long terme, ou assistera-t-on à un phénomène de lassitude ? La réponse dépendra de la capacité des concepteurs à créer des expériences significatives, enrichissantes et respectueuses des besoins humains fondamentaux. Le métavers ne doit pas devenir un outil de fuite, mais un espace d'épanouissement, de création et de connexion.

CONCLUSION

LE MÉTAVERS COMME MIROIR DE NOS SOCIÉTÉS

Le métavers n'est pas une utopie technologique, mais un fait social total, au sens où l'entendait Marcel Mauss (1925). Il reflète nos aspirations, nos conflits, nos rituels et nos contradictions. Il est à la

fois un lieu de mémoire et un espace de projection, un terrain de jeu et un champ de bataille politique, un outil de création et un instrument de contrôle. Les révolutions identifiées ici dessinent les contours d'un métavers possible : décarboné, démocratique, inclusif et durable. Mais leur réalisation dépendra de notre capacité collective à penser ces espaces non pas comme des produits commerciaux, mais comme des biens communs numériques, gouvernés par et pour leurs usagers. En ce sens, le métavers nous renvoie à nous-mêmes. Il est le miroir de nos sociétés, de nos rêves et de nos fantasmes compensatoires. L'anthropologie du métavers n'est donc pas seulement l'étude d'un objet technologique ; c'est une réflexion sur ce que nous voulons être, collectivement, à l'ère du numérique. ■

BIBLIOGRAPHIE

- AMATO E. A., PERÉNY E. (dir.), *Les Avatars jouables des mondes numériques : théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris : Lavoisier, 2013.
- BOELLSTORFF T., *Un anthropologue dans Second Life : une expérience de l'humanité virtuelle*, Louvain-la-Neuve : Academia, 2013 [2008].
- MAUSS M., « Essai sur le don », *L'Année sociologique* 1923-1924, 1925.
- PÉQUIGNOT J., ROUSSEL F.-G. (dir.), *Les métavers : dispositifs, usages et représentations*, Paris : L'Harmattan, 2015.
- PERRATON C., FUSARO M., BONENFANT M. (dir.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal, 2011. En ligne : <https://pum.umontreal.ca/catalogue/socialisation-et-communication-dans-les-jeux-video/fichiers/fa092bf9-7dc8-49d7-87fa-428c19b7274c/9782760627055.pdf>
- QUÉAU P., *Le Virtuel : vertus et vertiges*, Seyssel : Champ Vallon/INA, 1993.
- SERVAIS O., *Dans la peau des gamers*, Paris : Karthala, 2020.
- STEPHENSON N., *Snow Crash*, New York : Bantam Books, 1992.