

ANTHROPEN

Le dictionnaire francophone d'anthropologie ancré dans le contemporain

MÉTAVERS

La Ragione, Loeva
Université de Lausanne

Date de publication : 2026-02-27

DOI : <https://doi.org/10.47854/4cav7c20>

[Voir d'autres entrées dans le dictionnaire](#)

Les termes « métavers » et « cyberspace » s'entremêlent souvent, ce qui témoigne de conceptions divergentes des univers numérisés et de leurs fonctions. Il n'existe d'ailleurs pas de réel consensus sur la définition du métavers ; cela est dû, entre autres, aux différentes interprétations de son fonctionnement et de ses caractéristiques, de son esthétique, du type de personnes qui l'utilisent, ou encore de la technologie qui lui permet d'exister. Toutefois, les termes de métavers et de cyberspace ne trouvent pas leur origine dans la littérature scientifique, mais dans la science-fiction. Le cyberspace fut mentionné pour la première fois dans le roman *Neuromancien* écrit par William Gibson en 1984, et le métavers dans le roman *Le Samouraï virtuel* écrit en 1992 par Neal Stephenson.

De manière générale, le cyberspace désigne l'ensemble des mondes virtuels, des plateformes (sites Internet, forums, blogs...) et des interactions (messageries instantanées, visioconférences, boîtes courriel...) du monde digital. Dans *Digital Borderlands: Cultural Studies of Identity and Interactivity on the Internet*, le cyberspace est décrit comme « un concept culturel, représentant un univers symbolique structuré et significatif – un espace socioculturel de communication et de symbolisation, d'interaction et d'interprétation » (Fornäs et al. 2002 : 5, traduction libre). Cette définition s'appuie notamment sur le fait que l'espace digital est constitué de différentes idéologies et d'un ensemble d'éléments comme l'identité, le marché ou encore la manière dont les personnes peuvent se mobiliser et se déplacer à travers ces espaces virtuels. Le cyberspace devient alors un espace culturel qui, à travers les expériences des gens qui l'utilisent, est capable de procurer un sentiment d'appartenance, mais aussi de servir d'échappatoire ou de lieu d'expression. La culture dite « virtuelle » y joue notamment un rôle important, tout particulièrement comme méthode de communication :

[...] non pas (ou pas seulement) dans le sens de transmission d'artefacts ou de messages depuis les émetteurs (producteurs) vers les récepteurs (consommateurs, publics), mais aussi (ou principalement) comme processus herméneutique de création et de partage de significations à travers l'utilisation intersubjective de formes symboliques.

(Fornäs et al. 2002 : 7, traduction libre)

ISSN : 2561-5807, Anthropen, Université Laval, 2021. Ceci est un texte en libre accès diffusé sous la licence CC-BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Citer cette entrée : La Ragione, Loeva, 2026, « Métavers », *Anthropen*. <https://doi.org/10.47854/4cav7c20>

Cette méthode combine à la fois la parole, l'écrit, la musique et l'image, le tout permettant des interprétations inter-esthétiques (Fornäs et al. 2002 : 10).

Le métavers quant à lui est plus restreint. Ce terme désigne un domaine ou une plateforme où les utilisateurs et utilisatrices interagissent dans la limite de l'univers qui leur est proposé. Plus précisément, le métavers est généralement défini comme un espace virtuel hébergeant plusieurs communautés d'utilisateurs et utilisatrices, qui s'incarnent dans le monde numérique grâce à un ou à plusieurs avatars. Cette vision correspond à quatre critères essentiels du monde virtuel, définis par Boellstorff et al. (2012) : l'impression de réalité qu'il procure, sa nature multi-utilisateur, sa persistance en ligne, et la possibilité d'y interagir sous la forme d'avatars (y compris textuels). D'autres chercheurs et chercheuses insistent sur la dimension sociale de l'environnement digital, en définissant le métavers comme :

[...] un espace de rencontre où chaque participant joue un rôle dans un monde semblable au monde réel, et qui n'est pas doté de super-pouvoirs. Il ne fait pas partie des jeux vidéo, car il n'y a pas de but précis à atteindre, sinon celui de s'amuser à « être plus ou moins soi-même », en général un soi-même amélioré, ce qu'on appelle un « avatar ».

(Craipeau 2011 : 27)

Ainsi un monde virtuel comme celui de *Second Life*, qui insiste moins sur la dimension vidéoludique de l'univers 3D et plus sur son aspect social, correspond à cette interprétation. Néanmoins, le jeu vidéo ne devrait pas en être exclu. En effet, les origines du métavers peuvent être rattachées aux premiers « MUDs » (donjons à utilisateurs multiples) créés dans les années 1970, qui reprenaient l'univers du jeu de rôle *Donjons & Dragons* de manière digitalisée, sous la forme de mondes textuels. Dans le même esprit, le jeu *Habitat*, sorti dans les années 1980, est également souvent cité comme exemple d'un environnement virtuel qui permettait à plusieurs participant·e·s de se retrouver en ligne, cette fois-ci avec des graphismes 2D. Le métavers moderne, quant à lui, est plus souvent associé à son aspect 3D qui est censé rendre l'univers digitalisé plus immersif et efficace dans le transfert des activités quotidiennes en ligne.

Cette question de l'immersion est particulièrement importante car le fait de reproduire un environnement proche de notre monde physique permet aux individus de s'y projeter et d'y progresser plus facilement (La Ragione 2025). L'immersion passe par plusieurs éléments, dont la création d'un environnement crédible (avec des effets sonores, des cycles jour-nuit, des éléments de décor familiers...) et l'esthétique (c'est-à-dire le « style » qui caractérise un monde virtuel par rapport à un autre). L'intensité et la qualité de la vie communautaire en ligne sont également centrales pour maintenir l'intérêt des individus dans un métavers, raison pour laquelle plusieurs dispositifs sont souvent mis en place par les concepteurs et conceptrices des plateformes. Il s'agit de systèmes de chat, d'emojis, de systèmes de modération pour empêcher des éléments perturbateurs de gâcher l'expérience des autres utilisateurs et utilisatrices, d'objectifs quotidiens à remplir pour gagner des récompenses, de lieux variés pour que les personnes puissent se retrouver et interagir dans des contextes spécifiques (comme un bar virtuel ou une maison), ainsi que d'« annuaires » digitaux grâce auxquels les individus peuvent constituer une liste de contacts et d'ami·e·s, ce qui permet de les retrouver aisément sur une carte digitale et de connaître leur statut de connexion. En complément des aspects sociaux, il existe aussi une définition plus « commerciale » du métavers, qui s'intéresse davantage à la question des paiements, des données et de l'historique des activités, notamment lié à la consommation de médias. En effet, il

existe de véritables modèles économiques et spéculatifs en ligne, où les utilisateurs et utilisatrices acquièrent toutes sortes de biens virtuels, comme des éléments esthétiques pour leur avatar, des éléments de décor pour leur habitation virtuelle, ou même des objets offrant des avantages dans le métavers, en échange de monnaie virtuelle ou physique (La Ragione 2025). Il existe également un marché de l'art et de la propriété entièrement digitalisé, généralement centralisé autour des NFTs (jetons non fongibles), où des sommes colossales sont parfois engagées pour l'acquisition d'une œuvre ou d'un domaine virtuel.

Un autre aspect central concerne la dimension persistante du métavers, qui revient régulièrement dans les descriptions. Même si les utilisateurs et utilisatrices se déconnectent du monde virtuel, ce dernier continue d'exister et d'être animé par d'autres personnes autour du globe. Il n'est pas dépendant du véritable cycle terrestre, ni rattaché à une localisation spécifique du monde physique, ce qui veut dire que si l'activité en ligne peut diminuer ou augmenter selon les fuseaux horaires, elle ne cessera jamais complètement. Seuls des maintenances, des bugs informatiques ou une disparition totale de la plateforme influenceront tout le monde de manière homogène. Bien qu'ils soient rattachés au numérique, le métavers et, plus globalement, le cyberspace ne sont pas complètement déconnectés du monde physique (La Ragione 2025 ; Nardi 2010). De la même manière, les différents mondes virtuels en ligne ne sont pas totalement séparés les uns des autres, et ils partagent même parfois quelques références communes. Néanmoins, il n'est pas nécessaire d'associer systématiquement le virtuel et l'actuel (physique), chacun pouvant être analysé dans son propre cadre, y compris s'ils sont perméables entre eux. Les activités mobilisent, certes, des structures sociales, des processus et des compétences communes entre le « en ligne » et le « hors ligne », mais les espaces et les contextes dans lesquels les personnes se trouvent sont bien différents. Par exemple, se coordonner en ligne pour réussir une quête dans un jeu vidéo demande de maîtriser une interface informatique et un jargon spécifique au vidéoludique, afin d'optimiser ses chances de succès. De même, l'usage d'avatars qui ne nous correspondent pas forcément en termes de genre, d'âge, d'apparence, ou même d'ethnie, influencera les interactions et les comportements des individus (La Ragione 2025). À noter que, dans un métavers, l'uniformisation et l'anonymisation des personnes amènent à une certaine prudence et à une reconfiguration des critères par lesquels la confiance et la proximité se construisent. Cette variété des contextes et des corps fait qu'un métavers est souvent vu comme un lieu d'expérimentation où les individus peuvent s'engager dans des relations, des activités ou des scénarios auxquels ils n'auraient habituellement pas accès dans le monde physique, y compris pour des raisons morales ou culturelles (Nardi 2010). Si certaines personnes se servent uniquement du métavers comme d'une plateforme de rencontre ou de sociabilisation en ligne, d'autres le considèrent comme un lieu de renégociation de l'identité et du genre, avec la création d'un « soi » plus ou moins idéalisé. Dans un autre esprit, le monde virtuel est aussi utilisé pour la mise en place d'un réseau professionnel à des fins commerciales et publicitaires, ou encore pour faire de la politique et du militantisme. Le métavers est donc un espace aux usages multiples, mais qui dépend des différentes communautés et structures qui le composent. Ces différents usages vont également de pair avec l'amélioration constante des nouvelles technologies et leur présence de plus en plus forte dans notre quotidien, qui a d'ailleurs connu un nouvel élan avec la pandémie de Covid-19, où les mondes virtuels sont devenus un refuge et un moyen de garder le contact avec le monde extérieur. De

nouveaux dispositifs ont aussi vu le jour au cours des dernières décennies, comme les casques de réalité virtuelle (et de réalité augmentée), qui permettent de s'immerger encore davantage dans les univers virtuels et d'interagir « physiquement » avec le monde numérique, grâce à des manettes et des capteurs de mouvement.

Actuellement, les métavers qui correspondent aux différentes définitions mentionnées précédemment sont indépendants les uns des autres, car il existe une grande variété de plateformes virtuelles et de licences de jeux vidéo. Toutefois, certains géants du web rêvent d'élargir les possibilités de tels environnements en créant un métavers unifié, où toutes les plateformes pourraient alors communiquer entre elles et où les utilisateurs et utilisatrices pourraient voyager d'un espace à un autre librement. Nous assisterions alors à la naissance d'une « OASIS », au sens du roman *Player One* d'Ernest Cline, composée d'une multitude de mondes virtuels interreliés et qui concentreraient l'ensemble des activités professionnelles, sociales et commerciales humaines. Néanmoins, si le métavers représente un terrain de recherche et d'interactions essentiel, il faut porter attention aux risques liés à une centralisation de cet environnement, qui exposerait à toutes sortes de problèmes et d'abus. Un métavers tentaculaire et unique, qui appartiendrait à une seule compagnie ou à un seul gouvernement, exposerait plus directement les individus, leurs données et leur vie privée. S'il n'existait qu'un seul et unique compte pour identifier quelqu'un et pour rassembler l'ensemble de ses activités en ligne, comme celles ayant trait au divertissement, à la politique ou à la vie de famille, les possibilités d'espionnage et d'utilisation de ces données à son encontre ne seraient pas négligeables.

Pour conclure ce survol du métavers, et bien qu'il existe plusieurs conceptions de sa structure et de son usage, nous retiendrons qu'un modèle « global » aurait pour objectif d'être à la fois divertissant, compétitif, utilitaire et social. Il devrait aussi, dans la mesure du possible, garder une dimension 3D pour offrir une meilleure immersion et pour se distinguer complètement des autres plateformes en ligne, telles que les réseaux sociaux, les forums ou les pages Internet plus « classiques ». Enfin, en mettant en place des outils de socialisation et de modération, en prêtant attention à l'expérience esthétique, et en encourageant les individus à s'investir davantage dans le digital, les concepteurs et conceptrices des métavers cherchent à donner un sens aux interactions en ligne et à offrir une expérience sensorielle et sociale qui se rapproche du monde qui nous entoure.

Références

Boellstorff, T., B. Nardi, C. Pearce et T.L. Taylor, 2012, *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*, Princeton (NJ), Princeton University Press, <https://doi.org/10.2307/j.cttq9s20>

Craipeau, S., 2011, *La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*, Paris, PUF.

Fornäs, J., K. Klein, M. Ladendorf, J. Sundén et M. Sveningsson (dir.), 2002, *Digital Borderlands: Cultural Studies of Identity and Interactivity on the Internet*, Lausanne, Peter Lang Publishing.

La Ragione, L., 2025, *Sociabilité et identité(s) dans les mondes virtuels. Le jeu de rôle dans Guild Wars 2*, thèse de doctorat, Université de Lausanne, Faculté des sciences sociales et politiques, <https://iris.unil.ch/handle/iris/146663>

Nardi, B., 2010, *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*, Ann Arbor (MI), University of Michigan Press, <https://doi.org/10.3998/toi.8008655.0001.001>