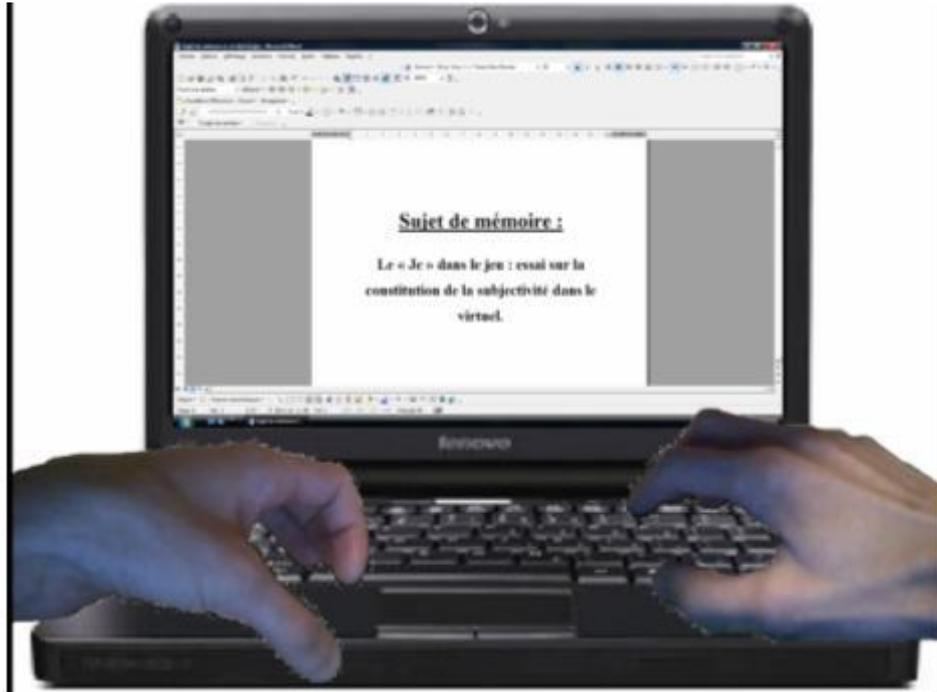


Université de Rouen, Mont Saint Aignan
UFR de Lettres et Sciences Humaines
Département de Philosophie

Année universitaire 2008-2009



Le « Je » dans le jeu :
Essai sur la constitution de la subjectivité dans le virtuel.

MEMOIRE

présenté par

Monsieur Ludovic JOUIS

Directeur de Recherche
(Sous la direction de)

Madame Natalie DEPRAZ

Introduction

La particularité du thème que nous aborderons durant ce travail, les jeux virtuels et en particulier les jeux-vidéo, nécessite de justifier notre engagement dans une réflexion sur ce sujet. De prime abord, si par philosophie nous entendons « recherche de la Vérité », ou toutes grandes notions de cet ordre¹, effectivement, le thème de notre étude ne semble pas mériter qu'une philosophie y porte un quelconque intérêt. Cependant, tenant compte de l'avis du non-philosophe particulièrement méfiant à l'égard de celle-ci, n'y voyant que discours idéalistes détachés de toute réalité pratique ; il apparaît que la mobilisation de thèmes touchant de près le grand public, étranger au propos philosophique, puisse nous émanciper de cet *a priori*. En effet, si la critique la plus récurrente engagée par l'opinion publique à l'égard de la philosophie consiste à dire qu'elle ne parle que de choses abstraites, pourquoi ne pas tenter de montrer qu'au contraire celle-ci est en mesure de parler de choses concrètes ? Il est probable que cette méfiance, qu'éprouve le non-initié, résulte de l'impression d'inaccessibilité que peut renvoyer la philosophie. Cependant, au-delà de la complexité du langage disciplinaire, il semble que certains thèmes, traités par celle-ci, encouragent déjà la mise à l'écart d'un certain type de public². Le thème de notre recherche, nous ne le nierons pas, engage donc notre croyance en ce que la philosophie ne peut résolument pas concevoir son avenir retranché derrière un bastion. Si tant est que ses fortifications la mettent à l'abri de ses opposants, c'est la famine qui la guette à long terme. C'est en vertu de cette croyance imposant que la philosophie se nourrisse de nouveaux domaines expérientiels, explore de nouveaux champs d'application, s'ouvre vers une interdisciplinarité, que nous nous engageons à l'étude de ce thème contemporain et si particulier.

Plutôt que de se demander « Pourquoi choisir de s'intéresser au jeux-vidéo plutôt qu'à autre chose ? » qui ne trouverait probablement de justification que par l'évocation d'un goût personnel, il nous faut préciser comment nous avons été conduits à nous diriger vers ce sujet.

La genèse du projet

L'évolution manifeste des technologies virtuelles dans divers domaines, s'effectuant à vitesse exponentielle, et la médiatisation régulière de celles-ci constituent la première impulsion de notre recherche.

Le paradoxe qu'engagent les dires de l'actualité, concernant les jeux-vidéo, et l'observation des comportements, à l'égard de ceux-ci, a suscité l'interrogation. En effet, il nous semblait incohérent que l'on puisse entendre des critiques radicales allant à l'encontre de cette pratique naissante et, dans un même temps, observer un engouement de plus en plus fort pour cette même pratique. Nous avons pu remarquer que l'actualité, lorsqu'elle s'engageait à parler de ces formes contemporaines du jeu, faisait émerger l'idée du « risque »³ qu'occasionnait cette nouvelle pratique,

¹ C'est du moins cette perspective de la philosophie qui est héritée de PLATON.

² Il y a bien des thèmes qui effraient le non-initié (le transcendantalisme en est un exemple) et on remarque que son intérêt pour la philosophie, lorsqu'il existe encore, s'en tient le plus souvent à des thèmes qu'il estime proche de la réalité de sa vie sociale. Sans avoir connaissance des dimensions doctrinales, on remarque que le non-initié parle avec plus d'aisance de ROUSSEAU (de son contrat social, sans avoir besoin d'en connaître toute la portée) ou encore de MARX (particulièrement de son Manifeste).

³ Cette notion est souvent utilisée, puisqu'on peut juger les jeux-vidéo de pratique à risque. Cependant, il semble que ce soit plus à l'idée de dangers variés et diffus, encore non définis de façon circonscrite, que ce terme renvoie. Dire que les

en particulier lorsqu'il s'agissait des jeux dits « *online* » ayant pour support le WEB⁴. Le risque évoqué, de manière générale, étant l'abandon de la réalité par les joueurs et *a fortiori* de soi-même. Étant cette opinion par la mobilisation de psychologues sur les plateaux de télévision, l'actualité en est vite venue à employer les termes de risque d'identification⁵, d'addiction⁶ ou encore de dépersonnalisation⁷. Néanmoins, en dépit de ces composantes pathologiques évoquées à l'encontre des jeux virtuels, nous avons pu observer leur popularisation dès lors que certaines classes sociales jusqu'alors non initiées se sont dirigées, ces dernières années, vers ce type d'activité. Le jeu vidéo ne s'adresse plus seulement à un public constitué d'adolescents, beaucoup d'adultes développent un intérêt réel pour ceux-ci et, plus étonnant encore, la population des « séniors » commence elle aussi à engager le pas. Nous pouvons en premier lieu penser que ce paradoxe tient au fait que l'actualité s'engage à parler d'un type de jeu différent de celui qui se popularise. Cependant, est-ce suffisant d'établir cette distinction, tenant compte de l'évolution des jeux-vidéo, pour résoudre ce paradoxe ?

Nous ne nions pas que leur statut ait pu évoluer dès lors que nous voyons se développer de plus en plus de jeux, plaçant l'individu dans une position d'attention vis-à-vis de lui-même. En effet, qu'il s'agisse du maintien de sa forme physique ou de son intellect, le joueur d'aujourd'hui juge ses compétences, il s'emploie à maintenir celles-ci et si possible à les renforcer. D'une certaine façon, le jeu est devenu l'espace du bilan de santé et du diagnostic mais fait aussi l'effet d'une cure par laquelle on préviendrait des risques éventuels. Selon cette interprétation le jeu est devenu une pratique active, allant jusqu'à être considéré comme un sport dans certains pays⁸, engageant l'individu à se préoccuper de lui-même (physiquement ou par le fait de penser).

jeux virtuels constituent un risque semble plus correspondre à une opération de « mise en risque » de ceux-ci, c'est-à-dire à l'évaluation, la prévention et la recherche de minimisation de ces dangers.

Encyclopédia Universalis, Notionnaire 1, Notion, France, 2004, p.989-990. Cit : « *Bien qu'étant encore considérés comme des risques [...] les problèmes liés au croisement des activités scientifiques et économiques sont plutôt des menaces tant ils sont marqués par l'incertitude* ». L'incertitude étant différenciée du risque en ce qu'on ne connaît pas l'étendue de celle-ci, c'est-à-dire l'ensemble de ses probabilités (distinction établie par A. N. KOLMOGOROV).

⁴ Abréviation de « *World Wide Web* », littéralement traduisible par la « toile d'araignée mondiale », que l'on peut définir comme étant un système hypermédia permettant d'accéder aux ressources du réseau Internet.

⁵ Sur cette notion d'identification, nous nous en tiendrons à la définition que propose la psychologie à savoir : « *Il s'agit d'un processus par lequel un individu (A) transpose sur un autre (B), d'une manière continue et plus ou moins durable, les sentiments qu'on éprouve ordinairement pour soi au point de confondre ce qui arrive à (B) avec ce qui lui arrive à lui-même et même, quelquefois, de réagir conformément à cette confusion.* ».

⁶ En ce qui concerne la notion d'addiction, celle-ci étant difficile à définir, nous relèverons la définition de Marc VALLEUR – médecin chef du centre médical Marmottan, Paris 17^e – proposée pour l'association « ADOSEN » en avril 2008, à savoir : « *C'est l'intention du sujet concerné à réduire ou cesser une consommation ou une conduite mais sans y parvenir seul. C'est à la fois ce qui définit l'addiction et ce qui légitime l'intervention thérapeutique. Toutes les autres définitions de l'addiction, plus objectives, qui font appel à des grilles, des questionnaires ou des outils d'évaluation ne prennent pas en compte une dimension importante qui est le sujet lui-même. Même si le « déni » reste une problématique importante dans beaucoup d'addictions, les personnes addicts savent mieux que quiconque ce dont elles souffrent et ce qui leur convient le mieux.* ». Consultable à partir de ce lien :

<http://www.adosen-sante.com/interieur.php?page=expert&id=21&quest=231>.

⁷ Bernard GRANGER, Jean NAUDIN, *La Schizophrénie*, Le Cavalier Bleu, Paris, 2006, p. 122.

Concernant le terme de dépersonnalisation, nous reprendrons la définition proposée dans « *La Schizophrénie* » : « *État psychique particulier marqué par un vécu d'étrangeté au cours duquel la personne perd le sentiment de sa propre réalité ou ressent son propre corps comme irréel. Elle est souvent associée dans la schizophrénie à un sentiment d'étrangeté de la réalité extérieure (déréalisation).* ».

⁸ La Corée du Sud a élevé depuis quelques années la pratique des jeux-vidéo au rang de sport national. Nous voyons effectivement les comportements jusqu'alors réservés aux pratiques sportives s'y attacher (jeu en équipe, diffusion télévisée des parties, implication de sponsors, investissement financier dans les équipes, public de supporters, paris, etc.).

Par conséquent, le paradoxe, révélant à la fois une critique soutenue d'arguments psychologiques ainsi qu'un engouement pour les jeux-vidéo, n'aurait pas lieu d'être. Il suffirait de prendre en compte le changement de statut de ceux-ci.

Soit, mais cette affirmation consiste avant tout à penser une transformation du statut des jeux et à poser une dualité entre « nouveau jeu » et « ancien jeu ».

Cette perspective paraît mettre en évidence le fait que les jeux ont dépassé leur vocation initiale. Avant, nous dirait-on, le joueur s'intéressait exclusivement au monde dans lequel se situait son avatar⁹ et à ce qui concernait ce dernier. De ce qui apparaît comme un détachement vis-à-vis de soi au profit d'un autrui fictif, il semblerait justifiable que l'actualité s'engage à parler d'abandon du réel et de soi-même. De même, l'appropriation des actes de l'avatar par l'individu et l'expression de ceux-ci en première personne ne pouvait qu'induire ce que l'actualité qualifie de « phénomène d'identification ». Ce phénomène, conjointement à l'abandon du réel, engageait donc les opposants de la pratique vidéo-ludique à statuer sur le danger d'addiction et de dépersonnalisation relatif à celle-ci.

Soit, mais cette perspective qui élaborerait une typologie des jeux, sauvant leur forme récente au détriment de leur forme initiale, nous apparaît naïve en ce qu'elle prétendrait, nous émanciper du paradoxe relevé, par la formulation d'un nouveau paradoxe. En effet, celle-ci admet que les « anciens jeux » pouvaient faire l'objet de risques, dès lors que le joueur était engagé à ne plus se préoccuper réellement de lui et à s'attribuer en première personne des actes qui concernaient son avatar.

 A/ Je me souviens cette conversation : « *Je ne sais vraiment pas comment tu as fait ! J'étais derrière toi, je te voyais avancer sur les côtés comme si de rien n'était alors que moi, j'étais déjà mort plusieurs fois. Je t'ai vu t'infiltrer derrière les lignes ennemies et j'avais peur que tu te fasses descendre. Après que tu aies récupéré leur arme, j'ai pu avancer beaucoup plus facilement sur la place principale.* »¹⁰.

Or, il est étonnant de penser que le fait de dire « je » puisse engendrer une dépersonnalisation, lorsqu'on considère que l'indexical de première personne paraît, au contraire, être ce par quoi ce caractérise la personnification. Nous voyons donc que la différenciation entre « nouveau jeu » et « ancien jeu » est stérile, se contentant de substituer un paradoxe à un autre.

Nous pouvons d'ores et déjà établir que cette difficulté résulte du présupposé selon lequel : l'attribution en première personne de ce qui ne concerne pas directement un individu dans sa dimension hypostatique (ou substance) conduit au phénomène d'identification, traduisible par l'idée de se prendre pour un autre, et que lorsque ce qui est attribué en première personne caractérise un autrui sans dimension hypostatique réelle, ici en l'occurrence l'avatar, alors nous nous trouvons dans le cas d'une dépersonnalisation. C'est précisément ce présupposé qui doit être interrogé, car il

⁹ Le terme d'avatar renvoie au personnage virtuel que met en action le joueur dans le cadre du jeu. Nous prendrons ce terme dans son usage commun pour le moment. Par anticipation, nous signalons que celui-ci sera redéfini par la suite à l'aune de son origine religieuse, puisqu'il prend effet dans l'hindouisme, afin de résoudre certaines difficultés auxquelles nous serons confrontés.

¹⁰ Ce propos est issu d'une conversation avec un ami au cours de laquelle celui-ci se remémorait une partie de jeu-vidéo [en l'occurrence : *Gear of War*, conception : Cliff BLESZINSKI, édition : Microsoft Games, diffusion : 2006, type : Jeu de tir objectif (caméra dynamique, placée derrière l'avatar elle suit ses mouvements), média : CD-Rom, support : X-BOX. Vidéo consultable à partir de ce lien : <http://www.jeuxvideo.tv/video/gears-of-war.html>]. Celle-ci fait état d'expressions en première personne pour exprimer les actions de l'avatar, ce qui retiendra notre attention par la suite.

insinue l'idée que le « je » doit nécessairement être employé pour désigner le rapport de prédicats à l'individu dans sa dimension matérielle et objective.

Notre pratique comme élément moteur

Le second événement qui a pu nous diriger vers cette étude est de l'ordre d'un cadre personnel et de son observation. En effet, pratiquant de ce type d'activité et ayant l'occasion de côtoyer régulièrement des joueurs, c'est la dimension linguistique déployée au sujet des jeux-vidéo qui nous a interpellés. En effet, il était remarquable de constater que les propos concernant des actes produits dans l'espace virtuel étaient restitués de la même façon que des vécus réels. Quiconque surprend des joueurs discutant de leur activité et se remémorant une de leurs nombreuses parties doit s'attendre à un discours de ce type :



B/ Je venais d'arriver au « Sépulcre » : *« Tu n'as pas eu d'ennuis hier sur le chemin de Fossoyeuse ? Je ne pouvais pas rester pour t'aider, la guilda m'a appelé pour repousser l'Alliance qui s'attaquait aux Moulins-de-Tarren... ».*¹¹

Nous pouvons nous demander, à partir de cet exemple, si l'usage que font les joueurs du pronom personnel « je » signifie que ceux-ci s'identifient dans leur vécu à leur personnage¹² ? Si les joueurs s'expriment ainsi au sein du jeu, ceux-ci continuent à exprimer ce qui concerne leurs avatars sur ce mode, même dans l'espace réel. De fait, pourquoi ne pas tenir cela pour un abus de langage et penser que ces joueurs pourraient, tout autant, exprimer la même chose en utilisant le « il » ? Qu'ils soient dans le réel ou le virtuel, nous pouvons supposer qu'il serait équivalent que ces joueurs disent, par exemple, « il saute » ou même « je le fais sauter » plutôt que « je saute », pour caractériser l'action qu'il commande à leur avatar. Néanmoins, nous voyons qu'en pratique les joueurs ne s'expriment pas en « troisième personne », ce qui nous conduit à penser qu'un joueur, bien qu'il commande à son avatar, ne perçoit pas ce qu'il réalise dans le jeu comme l'exercice d'un contrôle sur une entité fictive.

Nous devons dès à présent évacuer l'argument qui consisterait à dire que la préférence du « je » au « il » tient au réalisme des jeux¹³. En effet, ce phénomène, qui engage le joueur à préfixer un « je » devant des prédicats qui semblent liés à un avatar virtuel, était déjà présent au balbutiement des jeux-vidéo dénués d'un grand réalisme. Il est difficile de croire que le réalisme ou qu'une quelconque ressemblance entre le joueur et son avatar justifie l'utilisation du « je », dès lors que les joueurs s'en tenaient déjà à dire « je » lorsque leur avatar se résumait à n'être qu'un plombier moustachu, un hérisson bleu ou encore un camembert jaune¹⁴. Par ailleurs, si tant est qu'il

¹¹ Ces quelques mots sont issus d'une discussion avec un joueur, celle-ci relatant un événement qui nous était arrivé la veille. Par le biais de nos avatars respectifs, nous nous sommes retrouvés ensemble à un même endroit au sein d'un jeu-vidéo en réseau (en l'occurrence : « *World of Warcraft* », développement : « BLIZZARD Entertainment », diffusion : février 2005 (Europe), type : MMORPG (jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs), média : CD-Rom, support : Windows et Mac.) et nous avons pu échanger à partir d'un forum mis à notre disposition.

¹² Nous précisons au cours de la première section de notre étude la différence qui doit être relevée entre la « personne » et le « personnage », en nous appuyant sur l'étymologie des termes.

¹³ Nous pourrions par exemple penser à la possibilité de choisir l'apparence physique de son avatar que proposent certains jeux. Au début, cette possibilité a fait principalement son apparition dans les jeux-vidéo de sport, en l'occurrence ceux développés par « ELECTRONIC ARTS », pour être généralisée par la suite à d'autres types de jeu.

¹⁴ L'avatar auquel nous faisons référence en parlant de « camembert jaune » est le héros d'un jeu développé par l'entreprise « NAMCO » en 1979 sous le nom de « PAC-MAN ». Concernant le « hérisson bleu », il s'agit de l'avatar du

puisse y avoir une quelconque ressemblance entre le joueur et son avatar, par exemple si l'on suppose qu'un joueur puisse lui-même être un plombier moustachu aimant se vêtir d'une salopette rouge, il est difficile de croire que cela explique le mode d'expression en première personne. En effet, un joueur n'est pas qu'une apparence physique et si l'on s'attache seulement à sa personnalité et à ses centres d'intérêt, il est difficile de croire qu'il y ait une quelconque ressemblance avec ceux de l'avatar qu'il manipule¹⁵. Il nous apparaît donc que la justification par le réalisme et, *a fortiori*, l'idée de plus en plus courante de l'identification entre le joueur et son avatar, ne peut rendre compte du fait que des prédicats concernant une entité fictive au sein d'un monde virtuel soient exprimés égologiquement¹⁶. Voilà donc ce qui a fait l'objet de notre intérêt pour ce thème et a engagé le questionnement dès lors que nous pouvions nous demander, pour quelles raisons les joueurs font état de cette modalité linguistique consistant à exprimer égologiquement des prédicats qui concernent leur avatar ?

De notre approche

Les considérations préliminaires que ne venons d'évoquer, nous ont conduites à relever un paradoxe entre ce qui peut être dit au sujet des jeux-vidéo et les comportements se manifestant à leur égard. En effet, nous avons pu remarquer que ceux-ci faisaient état d'un regain d'intérêt par des classes sociales diverses, bien que l'actualité s'engage au contraire dans une critique dépréciative des jeux-virtuels. Ne pouvant nous en remettre à une typologie naïve pour résoudre ce paradoxe, bien qu'admettant l'évolution du statut des jeux-vidéo ces dernières années, nous devons remettre en question le présupposé consistant à croire que le « je » doit prendre effet dans un rapport entre des prédicats et la dimension hypostatique de l'individu. Tout ceci nous mènera à étudier ce mode de prédication égologique.

Comme il l'aura été compris, la formulation de notre sujet : *Le « Je » dans le jeu : essai sur la constitution de la subjectivité dans le virtuel*, implique déjà une prise de position de notre part. Celle-ci consistera à nous intéresser au rapport qui s'établit entre l'individu et le jeu, plutôt que de nous en tenir à prendre le jeu-vidéo pour une chose en soi qui porterait en lui-même sa propre valeur, positive ou négative.

Pour autant, nous écarterons d'emblée l'argument qui pourrait être évoqué par les partisans du jeu-vidéo, celui consistant à penser qu'il est préférable de se pencher sur l'utilisation qui en est faite. S'il est évident que le jeu-vidéo, comme toute technologie, ne porte pas de valeur en lui-même mais dépend de ce qu'on en fait, cet argument reste trop faible pour soutenir notre propos. En effet, il pourrait nous être reproché de ne pas vouloir supposer que les jeux virtuels fassent état d'une fonction initiale néfaste qui, en certain cas de dérivation, serait dépassée¹⁷. Nous ne ferons donc pas appel à cet argument qui ne s'intéresse qu'à la surface du problème, pour y préférer une réflexion de fond.

jeu-vidéo « *Sonic the Hedgehog* » produit par l'entreprise « SEGA » en 1991. Quant au « plombier moustachu » c'est l'avatar que proposait « NINTENDO » en 1983 dans le jeu « *Mario Bros* ».

¹⁵ La difficulté de l'hypothèse de la ressemblance tient au fait qu'il serait étrange qu'un joueur puisse s'identifier à son avatar, dès lors que les centres d'intérêt d'un avatar – si tant est qu'on puisse dire qu'il en ait – peuvent se résumer par exemple à affronter des tortues et à courir après des champignons, comme c'est le cas dans le jeu « *Mario Bros* ».

¹⁶ Par « exprimé égologiquement » nous entendons que ces prédicats sont exprimés sur un mode égologique, c'est-à-dire qu'ils constituent des propositions préfixées du pronom personnel « je ».

¹⁷ Les technologies de l'armement posent cette difficulté. Leur fonction initiale semble généralement néfaste et ce n'est que par dérivation, dans le cadre de pratique sportive par exemple, que cet aspect peut être dépassé ou du moins amoindri.

Par conséquent, plutôt que de nous demander « qu'est ce qu'un jeu ? », les questions que nous nous poserons auront cette teneur à savoir : « Qui joue ?, Qu'est ce qui est visé à travers le jeu ?, Quel est l'objet du joueur ?, Comment joue le joueur ?, etc. ».

Le titre de notre thème implique une étude du « je » et de la subjectivité que nous devons dès à présent expliciter. En effet, il est à signaler que la subjectivité ne sera pas posée comme une substance¹⁸, mais notre socle initial sera la perspective proposée par E. BENVENISTE : « *C'est dans et par le langage que l'homme se constitue comme sujet ; parce que le langage seul fonde en réalité, dans sa réalité qui est celle de l'être, le concept d' « ego ».* La « subjectivité » [...] se définit [...] comme l'unité psychique qui transcende la totalité des expériences vécues qu'elle assemble, et qui assure la permanence de la conscience¹⁹. ». Nous partirons d'une conception du « je » proposée par ce même auteur et qui consiste à dire : « *Est « ego » qui dit « ego ».* [...] le fondement de la « subjectivité » [...] se détermine par le statut linguistique de « la personne »²⁰.

Par conséquent, le « je » devra être entendu comme une instance du discours, non comme un concept englobant, qui ne possède qu'une référence actuelle. « *C'est dans l'instance du discours où « je » désigne le locuteur que celui-ci s'énonce comme « sujet ».* [...] Il n'y a pas d'autre témoignage objectif de l'identité du sujet que celui qu'il donne ainsi lui-même sur lui-même. »²¹.

Néanmoins, bien que notre sujet nous conduise nécessairement à penser le rapport entre le « je » et la subjectivité ainsi que celui entre le jeu et le virtuel, nous tenterons corrélativement de proposer une approche qui présente le rapport entre le « je » et le virtuel et celui entre le jeu et la subjectivité.

Ce chiasme nous permettra de faire droit au vécu²² de l'individu que la perspective linguistique met de côté. Cela nous permettra de relever qu'au-delà de la dimension opératoire qui se manifeste entre le « je » et les prédicats, l'individu qui s'exprime en première personne « croit » ce qu'il dit. Par conséquent, l'expressivité linguistique sera elle-même vécue²³.

Précisons que malgré l'évocation de la notion de classe sociale, notre propos s'en tiendra à étudier de manière générale le rapport entre l'individu et les jeux. Bien que concédant volontiers l'existence de différences au niveau de la constitution de la subjectivité relatives aux différentes classes sociales ; nous ne nous engagerons pas dans ce type de démarche.

¹⁸ La conception substantielle de la conscience proposée par le cartésianisme pose un « Moi » non soumis au doute. Or cette position pose le « Moi » en tant qu'objet situé, alors qu'il ne s'agit pas d'un objet que nous pourrions observer. Plusieurs auteurs se sont attachés à relever ce problème. J.G.FICHTE : « *Le Moi n'est pas une chose mais un agir* », ou E. KANT : « *L'unité de la conscience, qui est au fondement des catégories, est prise ici pour une intuition du sujet en tant qu'objet, et la catégorie de la substance y est appliquée. (Critique de la Raison Pure).* ».

Encyclopédia Universalis, Notionnaire 1, Notion, France, 2004, p.906-907.

¹⁹ Émile BENVENISTE, *Problème de linguistique générale*, Paris, Gallimard, 1966, Chap. XXI, p.259.

²⁰ Émile BENVENISTE, *Problème de linguistique générale*, Paris, Gallimard, 1966, Chap. XXI, p.260.

Au vue de cette approche faisant droit au langage, la notion de « personne » renvoie ici à la capacité qu'a le locuteur de se poser comme sujet dans son discours par le biais du pronom « je ».

²¹ Émile BENVENISTE, *Problème de linguistique générale*, Paris, Gallimard, 1966, Chap. XXI, p.262.

Par anticipation nous pouvons noter que cette perspective sera reprise par Stéphane CHAUVIER.

²² Précisons que par vécu(s) nous n'entendons pas l'idée d'états psychiques internes au sujet qui se retrouveraient mis à distance d'un objet externe. Nous entendons plutôt – dès lors que toute conscience est conscience de quelque chose qui n'est pas elle-même – la dimension relationnelle du sujet à l'objet, c'est-à-dire la relation noético-noématique par laquelle s'élabore la constitution de signification de toute chose par le sujet.

²³ Nous développerons ce point plus avant dans la deuxième partie de notre travail.

D'une part rappelons que notre perspective est philosophique et non sociologique. De plus, d'une telle approche émergerait la difficulté de déterminer les limites d'une classe sociale²⁴. C'est cette difficulté que nous voulons éviter qui nous conduit à ne pas nous engager sur ce terrain car, quand bien même nous multiplierions les classes, nous ne parviendrions qu'à une subdivision sans pour autant résoudre le problème. En émettant l'hypothèse que ce problème puisse être résolu, cela n'y changerait rien dès lors que nous serions conduits à admettre qu'il doit exister des différences dans la constitution de la subjectivité relative à chaque individu particulier, et nous serions confrontés au problème de devoir traiter une quantité indéfinie de cas.

De même, nous ne nous lancerons pas dans une étude anthropologique prenant en considération les différences culturelles possibles entre les joueurs. Bien que nous reconnaissons que la constitution de la subjectivité doit se faire différemment entre un individu occidental et une personne des pays orientaux, tenant de la différence de leur historicité sociale, nous serions encore une fois ramenés à étudier les choses relativement à la singularité des individus.

De la structure du projet

Au cours de cette analyse, nous soutiendrons l'idée selon laquelle le jeu est une activité sérieuse dans laquelle s'investit le joueur et qu'il est en mesure de dégager l'individu du « ici et maintenant »²⁵ de l'objectivité matérielle du monde.

Notre propos sera organisé en trois parties. La première s'intéressera au jeu en général et nous permettra de mettre en évidence le rapport qui s'établit entre le jeu et le joueur. Afin de rendre compte au mieux de ce rapport, nous nous intéresserons d'abord au rapport entre le réel et le jeu. Par suite, nous étudierons l'approche linguistique du rapport entre le « je » et la subjectivité à partir du propos de S. CHAUVIER²⁶. Celui-ci constituera une première tentative pour appréhender le fait que le joueur, dans le cadre des jeux-vidéo, exprime en première personne des actions concernant son avatar. Bien que, cette perspective rendra compte du phénomène d'identification, nous verrons qu'elle n'est pas en mesure de le résoudre.

La deuxième section de notre étude s'engagera à comprendre la possibilité d'émergence du phénomène d'identification. Pour cela, nous aurons recours à la perspective sartrienne²⁷ tout en faisant droit, conjointement, à des cas pratiques de vécus en première personne dans le cadre de la pratique vidéo-ludique. Cet angle de vue nous permettra de nous intéresser au rapport qui s'établit entre le joueur et l'avatar, mettant en lumière le corps – dans son acception générale – comme point de passage dans ce rapport. Partant de là c'est la dimension de vécu qui sera mise en évidence, posant une conception relationnelle du sujet avec son contexte. Si le problème du phénomène

²⁴ Il est à préciser qu'une typologie de ce genre engage nécessairement la définition d'espaces cloisonnés et rigides dans lesquels classer les individus. Or, ce découpage arbitraire révèle toujours certains vides intermédiaires entre les classes, nous contraignant à ne pouvoir classer certains individus. L'impossibilité de savoir si l'on doit classer un individu dans la classe des adolescents ou des jeunes adultes en est l'exemplification.

²⁵ Pierre LEVY, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, édit. La Découverte, 1998, Chapitre I : Qu'est-ce que la virtualisation ?, p. 17.

Par anticipation nous signalons que cette idée, que nous développerons dans notre troisième section, renvoie à l'idée que le « virtuel » ne peut jamais vraiment être situé et se révèle toujours comme un « hors-là ».

L'idée de sortir du « ici et maintenant » est empruntée à P. LÉVY qu'il mobilise pour déterminer la faculté de déterritorialisation dont fait état le virtuel. Nous mobiliserons le travail de P. LÉVY tout au long de notre étude.

²⁶ Stéphane CHAUVIER, *Qu'est-ce qu'une personne ?*, Paris, Vrin, 2003.

²⁷ Jean-Paul SARTRE, *Esquisse d'une théorie des émotions*, Paris, Hermann, 1995.

d'identification pourra trouver une réponse, celui de la dépersonnalisation et celui de l'addiction se trouveront encore irrésolus.

En dernière analyse, nous nous engagerons à redéfinir le rapport du « virtuel » et du « réel », jusqu'alors envisagé, *a priori*, comme rapport d'opposition. Nous construirons notre propos à partir du travail de P. LÉVY²⁸, ce qui, d'une part, nous permettra de relever les caractéristiques spécifiques au virtuel (en particulier cette idée de déplacement définie par le détachement du « ici et maintenant »). D'autre part, nous verrons que le virtuel n'est qu'une dimension participant d'un processus dynamique de transformation²⁹ défini comme hétérogénéité, c'est-à-dire que toute chose tenant du virtuel pourra à la fois dépasser ce statut et, en même temps, produire de la nouveauté autre qu'elle-même. De plus, nous rendrons compte, par la mobilisation d'exemples, qu'aucune chose ne semble pouvoir s'émanciper de ce processus. Cependant, nous nous réapproprions les termes usités dans cette perspective, car victimes d'une trop grande staticité et peu représentatifs du processus dynamique d'hétérogénéité, y préférant une nouvelle terminologie qui rendra compte de la dynamique³⁰.

Dès lors, nous étudierons ce qu'implique le postulat du jeu-vidéo au sein de ce processus et, *a fortiori*, nous tenterons de comprendre la spécificité de ce cas qui suppose la virtualisation³¹ d'une chose par elle-même virtuelle. Cela nous permettra de nous intéresser à la relation de la subjectivité et du virtuel, au-delà de la conception linguistique ou relationnelle du sujet à l'objet, qui sera de l'ordre de ce que nous pourrions appeler la « subjectivité transitive »³². La tentative consistera à montrer que l'expressivité linguistique par le « je » et la dimension des vécus – tenant de la « croyance » en ce qui est exprimé – se trouveront elles-mêmes prises dans ce processus. Concernant les phénomènes de dépersonnalisation et d'addiction, nous serons enjointes à les comprendre en tant que tentatives d'émancipation de ce processus.

La formulation de notre sujet, *Le « Je » dans le jeu : essai sur la constitution de la subjectivité dans le virtuel*, nous engagera à nous demander, si nous admettons que la capacité de l'individu à former des propositions égologiques est constitutive de sa subjectivité, dans quelle mesure pouvons nous penser que l'individu puisse constituer sa subjectivité dans le virtuel ? En d'autres termes, comment pouvons nous penser la constitution de la subjectivité d'un individu sur la base des prédicats préfixés d'un « je », dès lors que ces mêmes prédicats ne font pas directement référence à l'individu mais à l'entité virtuelle qu'il contrôle ?

²⁸ Pierre LEVY, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, édit. La Découverte, 1998.

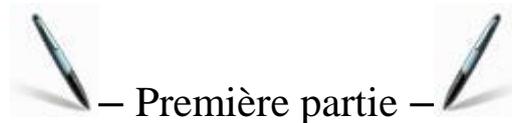
²⁹ Le processus en question engagera les notions de « virtuel », « actuel », « possible » et « réel » définies en tant que *quadrivium* ontologique.

³⁰ Les termes du *quadrivium* initial seront remplacés par ce de « virtualisation », « actualisation », « potentialisation » et « réalisation ».

³¹ Pierre LEVY, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, édit. La Découverte, 1998, Chapitre I : Qu'est-ce que la virtualisation ?, p. 16.

Par anticipation, relevons que par virtualisation nous entendons le passage de l'actuel au virtuel. Ce processus consistant en un déplacement du centre de gravité ontologique de l'objet considéré. Selon P.LÉVY : « [...] au lieu de se définir principalement par son actualité (une « solution »), l'entité trouve désormais sa consistance essentielle dans un champ problématique. ».

³² Cette conception possible sera explicitée par la suite et nous nous contenterons, pour l'instant, d'en rester à son évocation. Il nous semble qu'il serait problématique de donner, dès maintenant, trop de teneur à quelque chose qui ne sera au terme de notre travail qu'une éventualité et une possibilité d'ouverture pour des recherches ultérieures.



Du langage égologique dans le jeu, à l'enjeu de la personne.

Le réel et le jeu : Dépassement du dualisme

Le jeu a pu faire l'objet de précédentes réflexions, d'ailleurs, J. CHATEAU s'y emploie remettant en cause l'idée, partagée de certains poètes et philosophes³³, selon laquelle l'enfance témoignerait d'une grande richesse.

Celui-ci identifie un rapport possible entre le jeu et l'exploration qui le mène à l'idée que le jeu naît de l'exploration, sans affirmer pour autant que toute exploration peut être assimilée à un jeu. Afin de comprendre l'exploration ludique, l'auteur postule en faveur d'une activité primordiale qu'il définit par la notion « d'exploration primitive »³⁴ qui se divise et se complexifie.

À partir de là, J. CHATEAU nous dit que le jeu va venir se greffer sur cette exploration primitive, sans pour autant être aussi primitif³⁵. En effet, l'auteur détermine que le jeu est un comportement supérieur mis en œuvre par des espèces supérieures³⁶. Cependant, cette étape de l'exploration ludique ne distinguant pas nettement le sujet de son objet, limitera ainsi l'activité ludique à n'être qu'une réponse à une situation d'ensemble. Par conséquent, J. CHATEAU s'intéressera particulièrement à la seconde étape de l'exploration ludique, celle ne concernant que le jeu de l'enfant, où le sujet semble être détaché de la chose qu'il se représente³⁷.

³³ Jean CHATEAU, *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant : essai sur la genèse de l'imagination*, 5^{ème} (édit), Paris, Vrin, 1975, Introduction, p. 11.

Cette idée a particulièrement été développée par le romantisme. Nous pouvons aussi la retrouver chez des penseurs comme KIPLING disant que : « *Si l'enfant est déjà un petit d'homme, l'homme n'est jamais qu'un grand enfant* », ou plus tard chez NIETZSCHE : « *L'enfant est innocence et oubli, un renouveau et un jeu, une roue qui roule sur elle-même, un premier mouvement, une sainte affirmation* ».

³⁴ Cette notion est mobilisée afin de comprendre la possibilité que possède tout animal à se dégager de sa dépendance immédiate avec son milieu, cette même dépendance dont font état les végétaux.

³⁵ Avant l'émergence du jeu, la complexification de cette exploration primitive va produire les premières activités dont l'objet sera la recherche d'un résultat plaisant.

³⁶ L'idée d'espèce supérieure caractérisera indistinctement l'enfant, le chien, le chat, ou encore le singe, par opposition à des espèces animales plus éloignées et donc inférieures comme le ver de terre ou l'amibe. Quoiqu'il en soit, ce postulat introductif engageant à admettre une forme de jeu chez les animaux dits supérieurs sera dépassé.

³⁷ Cette seconde étape caractérisera donc le jeu concernant des individus proprement humains.

Définissant le jeu humain comme l'objet principal de son analyse, l'auteur va s'employer à rendre compte du type de connaissance rendue accessible à l'individu par le jeu. En effet, il sera proposé que le jeu propose une connaissance implicite et subjective, là où la science donne accès à une connaissance explicite et objective. C'est précisément à partir de là que nous pouvons voir se profiler le dualisme entre le réel et le jeu.

J. CHATEAU s'engagera à nous dire que : « *La tendance sur laquelle est fondée le jeu de l'enfant [...] conditionne une exploration subjective tournée uniquement vers le Moi.* ». Par conséquent, l'enjeu du jeu sera l'exploration de soi et la possibilité pour l'individu d'exercer ses puissances. C'est-à-dire que c'est la jouissance de soi, ou triomphe interne, qui sera recherché par l'individu. Sur cette base, l'auteur relèvera le caractère égocentrique du jeu enfantin. Cependant, confrontant ce qui est visé dans le jeu par rapport à ce qui est visé dans le réel, nous allons voir le jeu être affublé d'une définition dépréciative.

En effet, après avoir défini que le jeu en tant qu'exploration ludique s'adressant au sujet, l'auteur va aller plus loin en montrant qu'en aucun cas celle-ci n'engage la recherche de l'objectivité. J. CHATEAU admet la mobilisation d'objets dans l'activité ludique, puisque l'enfant en mobilise régulièrement un, dans celle-ci, qui est son propre corps. Cependant, selon lui, qu'il s'agisse de son corps ou d'un objet quelconque qui puisse être mobilisé dans le jeu, l'enfant n'appréhende jamais celui-ci d'un point de vue objectif mais seulement en tant qu'il est ce par quoi il peut exercer ses puissances. De fait, l'objet ne sera que l'occasion pour l'enfant d'un retour sur soi, la manipulation de celui-ci se résumant à l'affirmation subjective³⁸.

En ce sens tout jeu est exploration du Moi, car tout jeu est un essai en vue d'une réussite dont on soit fier, pour étendre et affirmer le Moi. Par conséquent, l'auteur est amené à considérer que le jeu ne laisse aucune place à la curiosité, dès lors que celle-ci doit considérer son objet d'un point de vue extérieur et donc être objective.

Cette perspective nous laisse donc entendre que le réel objectif est de l'ordre du sérieux. Or, si nous considérons que l'objet dans l'exploration ludique n'est pas pris pour lui-même, c'est-à-dire objectivement, mais seulement comme ce par quoi l'enfant peut éprouver sa subjectivité ; le jeu ne doit pas faire état de la curiosité. *A fortiori*, ce que pose implicitement J. CHATEAU c'est que le jeu n'appartient pas au domaine de la vie sérieuse. Par conséquent, nous voyons émerger le dualisme entre réel et jeu qui tient à ce que l'auteur oppose leur valeur, dès lors qu'il attribue au premier la valeur du sérieux et appose au second celle du « non-sérieux ».

Ce dualisme est stérile et ne rend pas justice au jeu car la valeur dépréciative qu'il attribue au jeu ne paraît pas justifiable.

Refuser le dualisme que la tradition cultive entre le réel et le jeu ne consiste, en aucun cas, à nier le fait qu'il existe bien une différence entre l'espace du réel et celui du jeu. En effet, l'espace du réel est soumis aux contraintes rationnelles du temps et de l'espace objectif, et il est celui dans lequel le sujet ne peut échapper aux contraintes du principe de réalité. Le jeu, quand à lui, se situe sur un autre plan, comme le fait remarquer R. CAILLOIS : *le jeu est ainsi « une autre scène », dotée d'un temps et d'un espace propres, sur laquelle le sujet échappe aux contraintes du principe de réalité*³⁹.

³⁸ Jean CHATEAU met en évidence l'exemple d'un enfant mobilisant une valise au cours d'un jeu qui consiste à déplacer celle-ci, à monter dessus, etc. Cela ne manifeste, selon l'auteur, aucune attention objective pour la valise elle-même mais seulement le déploiement de certaines puissances. Dans ce cas particulier, le déploiement dont il est question consiste en ce que l'enfant montre, pour lui-même, qu'il est capable de déplacer la valise et capable de maintenir son équilibre tout en étant perché sur celle-ci.

³⁹ Marc VALLEUR, Jean-Claude MATYSIAK, *Les nouvelles formes d'addiction : l'amour, le sexe, les jeux vidéo*, Paris, Flammarion, 2004, Chapitre V : Prisonniers du jeu, p.175.

Ce propos retranscrit est issu de l'ouvrage de Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.

Or, l'erreur de cette conception tient à ce qu'elle déduit de cette différence de plan, une différence de valeur entre le réel et le jeu.

Si nous nous référons à l'ouvrage de M. VALLEUR et J. C. MATYSIAK⁴⁰, le jeu est souvent sujet à ce genre de détermination négative résultant d'une confusion avec la légèreté, la facilité et la distraction. Cependant, nous observons clairement des joueurs faisant état d'une grande concentration et d'un grand sérieux lorsqu'ils jouent, révélant des efforts parfois comparables à la pratique d'activités sportives ou de certains métiers. Dès lors, si le jeu est exploration du « moi » en vue de son extension et de son affirmation, comme peut l'évoquer J. CHATEAU, alors cela n'engage pas nécessairement qu'il tienne du non sérieux. Au contraire, dans le jeu, relevons que ce qui est réalisé l'est sérieusement. C'est une attention sérieuse du sujet à l'égard de l'exercice de ses propres puissances qui est ici en œuvre.

C'est cette compréhension du jeu en général que nous conserverons dans notre étude dans la mesure où elle désamorce le dualisme engageant l'opposition entre le réel et le jeu. Nous pouvons donc proposer l'idée selon laquelle, le jeu est l'activité par laquelle l'individu s'intéresse avec sérieux à lui-même. De fait, cela nous permet de mettre en évidence que l'individu est renvoyé à lui-même dans sa dimension subjective et que le jeu, de la seconde étape de l'exploration ludique, est un moyen par lequel la problématique du statut de l'individu est éprouvée par l'enfant⁴¹.

Dès lors, nous pouvons établir que le jeu en général ouvre une nouvelle dimension pour l'individu en ce que celui-ci change de statut. En effet, s'il y a bien des individus qui jouent, par le jeu ceux-ci passent du statut d'individu à celui de sujet. Par conséquent, nous allons voir un nouveau questionnement émerger, celui-ci mettant en relief la notion de « personne ».

Si nous prenons l'initiative d'introduire cette notion, la raison en est que ce que nous venons d'éclairer, à savoir le passage du joueur du statut d'individu à celui de sujet, ressemble déjà à une forme de constitution de la subjectivité. Or, nous appuyant sur le propos d'É. BENVENISTE, nous déclarions précédemment que la constitution de la subjectivité trouvait son origine dans le langage. Par conséquent, doit-on penser que le jeu puisse être une prémisse au langage ?⁴²

D'autre part, ayant évoqué que le fondement de la subjectivité était déterminé par le statut linguistique de la personne, en l'occurrence par l'énonciation d'un « je », le jeu pourrait-il être envisagé comme une prémisse à l'émergence de l'idée de « personne » ? Si tel est bien le cas, si le jeu de manière générale fait émerger cette notion, il nous apparaît que le jeu engage un processus de personnification, ce qui invaliderait l'argument du risque de dépersonnalisation souvent mobilisé à l'encontre des jeux-vidéo. De fait, nous nous proposons d'étudier dès maintenant cette possibilité car, quand bien même nous admettrions *a priori* que le jeu en général s'émancipe du phénomène de

⁴⁰ Marc VALLEUR, Jean-Claude MATYSIAK, *Les nouvelles formes d'addiction : l'amour, le sexe, les jeux vidéo*, Paris, Flammarion, 2004.

⁴¹ Selon J. CHATEAU, le premier stade du jeu pose encore le problème de l'indistinction entre le sujet et l'objet. Le second stade semble être une confrontation expérientielle à cette problématique. En effet, à supposer que l'enfant sache qu'il est un individu cela ne suffit pas à le constituer comme sujet. Si un chêne, au sein d'une forêt de chêne, est bien un individu parmi les chênes cela n'en fait pas pour autant un sujet.

De plus, l'apparition de cette tendance à proposer un questionnement général, dont ferait état le jeu ressemble beaucoup à ce que l'on définit par la notion de virtuel. Nous ne nous engagerons pas pour le moment à définir que le jeu en général est déjà de l'ordre du virtuel. C'est seulement à titre d'éventualité qu'il sera bon de garder à l'esprit cette idée.

⁴² Cette question n'est formulée qu'à titre indicatif, c'est-à-dire que nous ne chercherons pas à déterminer qui du « je » ou du jeu est le point originaire de la constitution de la subjectivité. Notre intérêt sera plutôt dirigé vers l'aspect coextensif de ces deux notions, que nous montrerons par la suite, consistant en une ouverture du sujet et en un dégagement du « ici et maintenant ». Peut-être, seulement à un niveau hypothétique, nous pourrions penser une forme de « co-naissance » de ces notions dans la mesure où la pédopsychologie relève l'importance du jeu dans le développement de l'enfant tout autant que le langage.

dépersonnalisation, rien ne nous assure que le jeu-vidéo y soit aussi soustrait dès lors qu'il a pour particularité d'être défini communément comme virtuel.

Par conséquent, nous allons nous intéresser de plus près à la notion de « personne » émergeant par le « je », avant d'appréhender le rapport du « je » au jeu.

De l'émergence de la personne par le « je » :

L'origine du concept de personne.

Voulant nous entretenir à savoir si le jeu en général, et par suite le jeu-vidéo, fait émerger la notion de « personne » comme nous avons pu le supposer, nous devons revenir sur la définition de ce terme. En effet, si le mot de « personne » est d'usage courant, nous pouvons remarquer que la définition qui lui est attribuée reste floue puisque celle-ci se résume souvent en la recherche d'une synonymie, généralement avec l'idée « d'individu humain ». Bien que nous nous accordions en général pour attribuer exclusivement la notion de « personne » à l'être humain, nous sommes pourtant en certain cas confrontés à quelques difficultés.

Tout d'abord, relevons ce que les analyses de Boèce⁴³ ont pu définir concernant le concept de « personne ». L'auteur rappelle que l'origine latine du terme « personne » vient de *persona* et désigne à l'origine le masque que revêt l'acteur de théâtre faisant de lui, durant la représentation, Hécube ou Médée.

Cette origine implique donc que l'acteur peut changer de *persona* et que n'importe quel acteur peut prendre la même *persona*. Implicitement, il nous semble que c'est à l'idée de rôle et, *a fortiori*, à celle de jeu que le terme de *persona* est lié. Quoi qu'il en soit, nous devons remarquer que c'est par dérivation que les latins en sont venus à appeler « personne » tout individu dont ils reconnaissaient la « figure », ou « *forma* » en latin. La *forma* prend donc le statut d'un masque, mais d'un masque dont nous ne pourrions nous défaire, nous enjoignant de ce fait à jouer notre propre rôle.

Du partage paradoxal du « je » et de sa transtemporalité.

L'origine du concept de « personne » en révèle l'ambiguïté dès lors que dans l'usage commun nous l'employons en deux sens, sans pour autant en faire la distinction. En effet, le concept de personne peut identifier l'aptitude d'un être à la conscience de soi, mais celui-ci peut aussi désigner le contenu de cette conscience de soi. D'une part, il suit de cette non-distinction que l'acteur est identifié à son rôle de sorte qu'en tant que personne, nous serions l'acteur à rôle unique. D'autre part, jouer sans cesse cet unique rôle ferait que nous serions nous. Cependant, si nous nous référons à l'expérience de pensée que propose S. CHAUVIER⁴⁴, cette conception se révèle problématique.

Celle-ci met en scène « Docteur Jeckyll » et « Mr Hyde ». Nous pouvons observer qu'en tel cas surgit le paradoxe par lequel il est, dans un même temps, possible de dire que nous avons affaire à

⁴³ BOÈCE, *Courts traités de théologie (Opuscula Sacra)*, Paris, édit. Du Cerf, 1991, p. 43-84.

⁴⁴ Stéphane CHAUVIER, *Qu'est-ce qu'une personne ?*, Paris, Vrin, 2003.

la même personne⁴⁵ et à deux personnes différentes⁴⁶. Ainsi, cette expérience de pensée révèle deux types de conception de la personne que nous pouvons identifier sous les termes de conception « ontologique » et de conception « cognitionniste » de celle-ci. Nous pouvons déjà remarquer que la première conception s'attache à l'être concret capable de la faculté de conscience de soi, là où la seconde s'attache au contenu de la conscience de soi de cet être. Afin de nous dégager du problème que pose cette divergence de conception concernant la personne, S. CHAUVIER va lui-même revenir à ce qu'a pu définir Boèce concernant cette notion⁴⁷.

Ce qui est évoqué à partir de BOËCE⁴⁸, c'est l'idée de la « différence hypostatique » qui engage que toute hypostase soit individuée. En effet, si un homme se distingue de tout autre par son corps et son âme, un arbre se distingue aussi de tout autre arbre ne serait-ce que par l'agencement et la quantité de matière dont il fait état. Dès lors la « différence hypostatique » doit, selon S. CHAUVIER, être comprise comme : « *la différence entre deux entités existantes qui peut se réduire à la simple diversité de la « matière » dont chacune est faite.*⁴⁹ ».

Comme l'auteur le relève, BOËCE pose bien la personne comme étant une hypostase, cependant c'est le mode d'individuation rationnelle dont elle fait état qui fait d'elle une personne. Cependant, ce concept de nature rationnelle se révèle quelque peu flou si nous entendons par là, la capacité d'une créature à faire des inférences valides et à mettre en évidence une logique de la transitivité des préférences⁵⁰. S. CHAUVIER va donc dépasser cette compréhension du mode d'individuation de la personne.

L'auteur va nous émanciper de l'idée que la personne surgit de l'individuation d'une hypostase par sa nature pensante. En effet, la notion de pensée nous met en présence de la difficulté de la différence entre l'acte psychologique de penser et « le pensé »⁵¹, ou autrement dit de la différence entre l'acte et l'objet⁵². Si l'acte psychologique face à un objet doit être identique chez tout individu, l'objet du pensé doit être propre à chacun en vertu de son propre esprit car, en cas contraire, l'individuation se résumerait à une différence d'hypostase. À partir de là, S. CHAUVIER va déterminer que l'existence de la personne implique l'existence d'une catégorie de pensées qui sont nécessairement individuantes, dès lors qu'elles ne peuvent être pensées que par un seul et unique penseur. Ces pensées seront appelées « égologiques » dès lors qu'elles sont formulées en première personne d'où leur préfixation à un « je ».

Dans cette optique, l'auteur va postuler en faveur de l'idée qu'une personne est une hypostase dont la personnalité est constituée par des propositions égologiques. De fait, c'est dans la

⁴⁵ Ce constat tient à ce qu'il s'agit de la même conscience de soi, puisque renvoyant au même corps et à la même âme, et qu'il ne s'agirait que d'un changement de personnalité.

⁴⁶ Le rôle ayant changé et chaque personne se définissant par un rôle unique et constant, il serait possible de voir deux personnes différentes dans le cas présent.

⁴⁷ Nous ferons ici abstraction du cadre religieux dans lequel s'est déployée cette réflexion sur la notion de personne, dès lors qu'il ne se révèle pas pertinent pour notre étude.

⁴⁸ BOËCE, *Courts traités de théologie (Opuscula Sacra)*, Paris, édit. Du Cerf, 1991, p. 43-84.

⁴⁹ Stéphane CHAUVIER, *Qu'est-ce qu'une personne ?*, Paris, Vrin, 2003, Chap. I : *La personne et son hypostase*, p. 20.

⁵⁰ La notion de « nature rationnelle » engage que la préférence de A à B et de B à C doit nécessairement conduire la personne à préférer A à C. Or, une personne peut très bien préférer C à A et cette préférence qui serait prise pour un manquement à la rationalité, nous conduirait à remettre en question le fait que cette personne est une personne.

⁵¹ Nous employons le terme « le pensé » pour évoquer l'objet de la pensée.

⁵² Les perspectives phénoménologiques, à partir d'Husserl, rendent compte de cette distinction en s'élevant contre l'illusion d'immanence. En effet, elles refusent l'idée de l'existence de cette sorte de « théâtre intérieur » à la conscience dans lequel les représentations des objets résideraient dans une stabilité incorruptible. Elles mettent, au contraire, en évidence une relation du sujet et de l'objet établit en vue de la constitution d'une signification par une conscience intentionnelle constituante, relation désignée par le terme « d'acte noético-noématique ».

mesure où un individu sera capable de préfixer un « je » à une gamme de prédicats qu'il pourra être une personne.

L'argument consistera en premier lieu à évacuer l'interprétation selon laquelle « je suis une personne en vertu de ma faculté de conscience de soi ». En effet, si la conscience de soi est nécessaire aux personnes, elle ne leur est pas suffisante, en ce qu'un individu pourrait très bien avoir conscience de lui et, en même temps, ne pas avoir conscience qu'il traite des informations censées le concerner par un « il » alors qu'elles devraient l'être par un « je »⁵³. En d'autres termes, selon l'auteur, prendre conscience qu'il est des informations nous concernant ne suffit pas, il faut aussi que ces informations soient traitées comme faisant référence à soi. Ainsi, ce qui est proposé par S. CHAUVIER, c'est la compréhension qu'une personne s'individue par son hypostase et que celle-ci est « ré-individuée » par la capacité à l'égologie qui en même temps constitue son essence.

Cette position consistant à dire qu'une personne doit traiter les informations la concernant sur le mode égologique, que de cette façon que celles-ci constitue son essence, nous renvoie à notre expérience de pensée. En effet, si nous étions précédemment aux prises entre conception « ontologique » et conception « cognitionniste », concernant Docteur Jeekyll et Mr Hyde, nous voyons clairement que la position de l'auteur se dirige vers la seconde.

Si l'essence d'une personne est constituée des informations qu'elle traite égologiquement, alors cette personne est ce qu'elle dit être en première personne. Dès lors, Docteur Jeekyll et Mr Hyde, sont bien deux personnes distinctes. Cependant, nous sommes confrontés au problème de rendre compte de la transtemporalité de la personne.

En effet tout individu, changeant au cours de sa vie, est amené à ne plus formuler les mêmes propositions égologiques. Alors peut-on considérer qu'un enfant n'est plus la même personne dès lors qu'il devient adulte ?

S. CHAUVIER montre que ce changement n'engage pas un changement de personne. Il explique effectivement que l'identité transtemporelle de la personne est assurée par la disponibilité permanente d'une mélodie égologique héritée de la vie de notre hypostase et par le souvenir d'autrui à notre sujet⁵⁴. Bien que cet argument puisse faire l'objet d'objection, dans la mesure où il engage l'idée de confiance en la mémoire d'autrui, l'auteur le justifie en posant que nous ne sommes pas nous-mêmes plus en mesure de nous assurer de la véracité des souvenirs nous concernant.

Le propos de l'auteur consiste donc à poser que l'individu est une personne et reste cette même personne en vertu du fait qu'il dispose d'une gamme de prédicats stables qu'il peut préfixer d'un

⁵³ C'est l'exemple d'*ŒDIPE Roi* de SOPHOCLE qui est mobilisé afin de montrer cette possibilité. Celui-ci met en évidence qu'Œdipe est en mesure de parler de lui-même sans se traiter comme un « je ». Autrement dit, il peut parler de lui-même comme d'un autre, lorsqu'il recherche le meurtrier de Laïos qui n'est autre que lui-même. Nous avons traité ce problème dans un précédent travail – consultable à partir de ce lien : <http://www.homeros.fr/spip.php?article59> . – cependant, nous étions à l'époque encore confrontés à la difficulté de savoir si Œdipe, lorsqu'il parle du meurtrier de Laïos, n'a pas conscience de lui sans penser en première personne. Cela impliquait le rapport du langage et de la pensée, et nous nous en étions tenus à dire que traiter linguistiquement des informations qui nous sont propres en troisième personne, revenait à ne pas penser à soi en première personne. C'était là une mauvaise induction, peut-être issue du mot hégélien « c'est dans les mots que nous pensons » [thèse développée dans : HEGEL, *Philosophie de l'esprit*, § 463.]. Or, il nous semble aujourd'hui que cela révèle seulement qu'Œdipe, tout en ayant conscience de lui, pense que les informations concernent quelqu'un d'autre mais, en aucun cas, qu'Œdipe se pense lui-même comme un autre.

⁵⁴ Contrairement à LOCKE qui s'engage à résoudre le problème de la transtemporalité de la personne par le recours à nos propres souvenirs, S. CHAUVIER écarte cette possibilité dès lors qu'elle ne tient pas compte de l'individualité de deux personnes au sein d'une même hypostase. Selon lui, Docteur Jeekyll et Mr Hyde pourraient très bien se souvenir d'un même lieu ou événement, cependant ils seraient tous deux des personnes individuelles distinctes dès lors que cette information serait traitée par un « je » distinct.

« je ». Nous pourrions, effectivement, parler d'un changement de personne si la mélodie égologique, ou gamme de prédicats égologisables, venait à changer radicalement. Dès lors, le « je » est condition de possibilité d'une vie subjective en tant qu'il ouvre le Moi, réserve de prédicats, à toute une gamme de prédicats prête à être égologisée et, *a fortiori*, il détermine l'essence de la personne. Cependant, si nous sommes ce que nous exprimons en première personne, qu'en est-il lorsque des prédicats ne nous concernant pas sont pour autant préfixés d'un « je » ?



Du « je » dans le jeu.

Nos réflexions préliminaires ont montré que dans le cadre de notre thème d'étude, nous pouvions observer qu'un individu puisse rapporter des prédicats ne le concernant pas, *a priori*, en première personne. En effet, nous avons pu remarquer que dans le cadre du jeu-vidéo, le joueur s'engageait à rapporter des prédicats en première personne, bien qu'ils fassent état des actions de son avatar. Comment pouvons-nous comprendre ce paradoxe à l'aune de la théorie développée par S. CHAUVIER ?

Comme nous l'avions supposé, le jeu en général révélait un aspect qui nous engageait à penser qu'il mobilisait nécessairement la notion de « personne ». Cependant, nous avons émis quelques réserves avant de nous engager à évacuer l'idée de la possibilité d'un phénomène de dépersonnalisation dans les jeux-vidéo. Si nous nous en tenons à penser la dépersonnalisation en tant que perte du sentiment de sa propre réalité, nous pouvons supposer que S. CHAUVIER nous enjoindrait à refuser cette possibilité. En effet, quelque soit la nature des prédicats rapportés au « je », quelque soit la nature de l'information attribuée au sujet, dès lors que celle-ci est traitée égologiquement ; il nous faut admettre que nous sommes en présence d'une personne. Par conséquent, que les informations concernent un avatar sans réelle hypostase ne devrait pas nous engager à penser que le joueur est conduit à ressentir son propre corps comme irréel, il semble être nécessairement une personne dans la mesure où il traite celles-ci égologiquement.

Si nous admettons, pour l'instant, que le joueur ne soit pas affecté par le phénomène de dépersonnalisation, du moins pas en raison du fait qu'il préfixe les prédicats concernant son avatar à un « je », ne pouvons-nous pas penser qu'il s'agit là au moins d'un phénomène d'identification ?

Nous en tenant à ce que dit S. CHAUVIER, le « je » ouvre le Moi aux prédicats constitutifs de la mélodie égologique de celui-ci et, en retour, définit l'essence de la personne. De plus, selon lui, le « je » n'est jamais soumis à l'erreur d'identification⁵⁵. S'il admet que nous puissions rapporter des prédicats ne nous concernant pas à un « je », ceci ne tient qu'à une erreur de « transfert ». Il nous faut comprendre que la conception que propose S. CHAUVIER est analogue à ce qui pourrait se passer dans le disque dur d'un ordinateur. En effet, celui-ci nous explique que le Moi est ce que nous pourrions considérer comme le fichier nous concernant directement et que, d'une certaine façon, il n'est qu'un seul type de « clic » qui puisse l'ouvrir, à savoir le « je ».

⁵⁵ Par erreur d'identification nous entendons ce qui consisterait en ce qu'un sujet exprime en première personne des prédicats qui ne le concernent pas, mais concernent une autre personne.

Stéphane CHAUVIER met en évidence cette impossibilité de l'erreur d'identification avec l'exemple de David Halliday qui dirait : « je suis un battant et un angoissé », alors que ces prédicats concernent son père. Cependant, David ne se prendrait, ni ne s'identifierait, à son père. L'auteur s'engage à définir que : « *David n'a pas ouvert à son insu le fichier de son père : il a glissé dans son propre fichier une partie du contenu du fichier de son père.* ».

Stéphane CHAUVIER, *Dire « Je » : Essai sur la subjectivité*, Vrin, Paris, 2001, p. 238.

De plus, en retour, le « je » paraît être défini comme le « clic » capable d'ouvrir un seul type de fichier, à savoir le Moi. Dès lors, une erreur d'identification n'est pas envisageable, dans la mesure où cela nous engagerait à penser que le « je » peut ouvrir un autre type de fichier et se relier à son contenu. Pour cette raison, S. CHAUVIER postule en faveur d'une erreur de transfert, de telle sorte que l'information entrante qui devait se retrouver dans un fichier « A », par exemple, se retrouve malencontreusement dans le fichier « Moi ».

En appliquant cette perspective à notre sujet d'étude, nous pourrions dire que les prédicats qui devaient initialement être rangés dans le fichier « Avatar », se sont malencontreusement retrouvés dans le fichier « Moi ». Le joueur ne serait donc pas soumis au risque du phénomène d'identification, mais à une erreur de transfert.

Soit, mais bien que faisant abstraction de la difficulté de cette analogie⁵⁶, nous ne faisons que nous émanciper du problème de l'identification pour lui en préférer un autre. Nous devons donc, à présent, montrer les limites de la théorie de la constitution de la subjectivité par la formulation de propositions égologiques.

Des limites de la théorie de l'égologie

Nous pouvons définir dès maintenant que le problème majeur que semble révéler cette théorie est de l'ordre de la possibilité de l'internalisme⁵⁷ auquel elle renvoie. Nous venons de voir que la mobilisation de celle-ci ne nous permettait pas de nous dégager du problème de l'identification mais seulement de le déplacer. Voyons maintenant, d'une manière plus générale, à quel autre problème celle-ci nous destine.

En premier lieu, nous avons la sensation que cette perspective résume le sujet à n'être qu'un « gouffre à prédicats ». Il transparait l'idée d'une absorption, et *a fortiori* d'une prise de possession, du monde. De plus, ce sujet paraît fonctionner en interne puisque composant avec les prédicats donnés, celui-ci s'emploie à la construction d'une forme de combinatoire des prédicats. Or, nous pouvons nous demander : qu'est-ce donc que ce sujet si ce n'est une machine de Turing ou, tout au plus, un automate probabiliste⁵⁸ ?

⁵⁶ La difficulté tient au fait que les prédicats semblent posséder une autonomie naturelle les engageant à savoir, la plupart du temps, dans quel fichier ils doivent prendre place puisque le « je » ne paraît pas intervenir dans ce rangement. Si tel était le cas, si c'était le sujet lui-même qui déplaçait abusivement les prédicats, nous devrions admettre que le « je » ait accès à d'autres fichiers que le fichier « Moi ».

⁵⁷ Par internalisme nous entendons cette position qui envisagerait le sujet exclusivement du point de vue des opérations internes à l'esprit, intervenant entre les données entrantes de la sensibilité (input) et les données sortantes du comportement (output). Le problème de cette perspective, nous allons le développer, pourrait consister à dire que nous sommes en présence d'un sujet qui vit en lui-même dans son propre esprit ou, pour les théories résumant la conscience à un câblage neuronal complexe, un sujet qui vit « dans sa tête ».

Nous avons pu converser avec Stéphane CHAUVIER, durant le colloque sur *l'Individu* qui s'est tenu à l'université de Mont-Saint-Aignan le Jeudi 9 avril 2009, et évoquer cette difficulté, relative à l'internalisme, que présente en particulier l'ouvrage : « *Qu'est-ce qu'un jeu ?* ». S. CHAUVIER convenait que cet ouvrage, étant l'un de ces premiers écrits, ne prenait pas encore toute la mesure de l'interaction avec le monde et de la relation intersubjective.

⁵⁸ Denis FISETTE et Pierre POIRIER, *Philosophie de l'esprit : psychologie du sens commun et sciences de l'esprit*, Anthologie, Paris, Vrin, 2002, Hilary PUTNAM, art. *La nature des états mentaux*.

Travaux du « deuxième » PUTNAM dans sa période fonctionnaliste, mettant en évidence l'idée de « machine de Turing » et « d'automate probabiliste » pour une compréhension du fonctionnement de l'esprit.

Le sujet que nous propose S. CHAUVIER semble effectivement capable d'induction⁵⁹ mais qu'en est-il de la capacité d'abduction⁶⁰ caractéristique d'un sujet ? En effet, nous pouvons nous poser la question dès lors que la perspective qui nous est proposée enjoint le sujet à ne produire, au mieux, que ses propres boucles de rétroaction, mais n'engage apparemment pas celui-ci à être capable de risquer une hypothèse explicative ou à chercher de l'information à partir de données vagues.

Le fonctionnalisme⁶¹, et *a fortiori* le computationnalisme qui n'en est que sa radicalisation, a pu faire l'objet de cette critique consistant à relever le problème de l'exclusivité de l'activité interne au sujet, au détriment de l'interaction avec son contexte⁶². En effet, si le computationnalisme a échoué jusqu'à être abandonné par son instigateur, en l'occurrence H. PUTNAM, cela tient au fait qu'il n'était pas en mesure de rendre compte de l'interaction du sujet avec le monde et des relations interindividuelles, dès lors qu'il posait l'esprit tel un « super calculateur ».

Le développement continu de l'informatique, ne remet d'ailleurs pas en cause l'échec du computationnalisme. Au contraire, il montre le fait que la fonction initiale de calculateur qui caractérisait les ordinateurs a été dépassée, dérivée et ouverte vers d'autres utilisations. L'expérience ne nous montre donc pas que le computationnalisme était une méthode de compréhension de l'esprit qui serait tenable mais bien au contraire, en observant les ordinateurs se démarquer de leur fonction initiale dès lors que des individus les mobilisent différemment, l'expérience justifie que le sujet ne fonctionne pas en interne.

Le sujet est ouvert sur le monde et il ouvre ce qu'il utilise vers de nouvelles fonctions.

Le problème de la perspective que propose S. CHAUVIER semble tenir au fait qu'elle met en évidence un sujet qui s'approprie le monde sous forme de prédicats, un sujet qui « avale » le monde au lieu de le créer. Par création, nous entendons que le sujet donne de la signification au monde et à ses objets avec lesquels il est mis en relation. En effet, le sujet est toujours dans une relation noético-noématique avec le monde, et le monde est toujours un monde vécu au regard des significations que lui appose le sujet. Ce rapport ouvre sur autre chose que le monde objectif lui-même et ce que le sujet dégage du « ici et maintenant » de l'objectivité, c'est le monde lui-même. Si l'attribution de prédicats, en première personne, est nécessaire à la constitution du sujet, elle ne peut être suffisante. D'abord parce que nous pourrions nous demander où se trouvent les prédicats lorsque nous ne les formulons pas⁶³ ? Mais surtout parce que le « je » doit disposer, en plus, de cette

⁵⁹ Nous entendons la capacité du sujet à établir un jugement, à produire des inférences valides, à partir de données précises en sa possession.

⁶⁰ Nous entendons la capacité du sujet à proposer des hypothèses à partir de données vagues ou même inexistantes.

⁶¹ Il est question d'une conception qui pose entre des états sensoriels distincts et des comportements un système de transitions probables. Refusant de s'en tenir à une explication de ce qui se passe, entre la sensation et le comportement qui la suit, en faisant appel à l'idée « d'état cérébral » ou à celle de « disposition comportementale ».

Le refus de la première tient à ce que la délimitation de son champ d'application n'est pas celui d'une espèce précise et cette perspective reste dans l'attente de lois psychologiques applicables à l'ensemble des espèces. Le refus de la seconde tient à ce qu'elle s'engage dans une lapalissade (ex : *La disposition de X à se comporter comme si X éprouvait de la douleur*) mais ne nous apprend rien. Le postulat d'états fonctionnels, développé par le Fonctionnalisme, propose au moins une identification probable.

⁶² Denis FISETTE et Pierre POIRIER, *Philosophie de l'esprit : problèmes et perspectives*, Anthologie, Paris, Vrin, 2003, Hilary PUTNAM, art. *La signification de la « signification »*.

Travaux du PUTNAM post-fonctionnaliste remettant en question les limites du fonctionnalisme pour y préférer une conception reposant sur l'inter-individualité et l'interaction avec le monde.

⁶³ Le même type de question a pu être formulé à l'encontre du « mythe de l'intériorité », engageant à savoir ce que devenaient nos souvenirs lorsque nous n'y pensions pas.

faculté d'ouverture créatrice⁶⁴, ce pouvoir de déraciner du « ici et maintenant ». Par conséquent, nous devons abandonner la perspective de S. CHAUVIER car, bien qu'elle nous sauve du problème de dépersonnalisation dans les jeux-vidéo, elle ne résout pas le problème de l'identification. De plus, elle se révèle limitée dès lors qu'elle n'envisage pas le pouvoir d'ouverture dont fait état le sujet par le « je ».



Avant de nous engager vers une autre perspective pour comprendre le rapport qui s'établit entre le jeu et le joueur, ainsi que l'implication de celui-ci, nous pouvons résumer ce que nous avons jusqu'alors établi.

Le déploiement de cette analyse a pu dépasser la caractérisation dépréciative attribuée au jeu, pour montrer que le jeu engageait l'individu à prêter une attention sérieuse vis-à-vis de lui-même en tant que sujet. Nous avons vu émerger la notion de personne qui semblait, éventuellement, faire reculer l'idée d'une possibilité de dépersonnalisation dans le jeu-vidéo. Bien que le phénomène de dépersonnalisation n'ait pas été radicalement écarté, nous avons pu supposer que le phénomène d'identification ne semblait pas se produire dans le cadre du jeu-vidéo et qu'il fallait probablement parler « d'erreur de transfert ». En effet, en disant « je » le joueur ne pouvait être qu'une personne quelque soit la véracité des prédicats qu'il s'attribuait.

Cependant, la perspective égologique ne nous a pas donné la possibilité de dépasser le problème de l'identification, dès lors que la notion « d'erreur de transfert » n'expose pas explicitement dans quelle mesure les prédicats concernant l'avatar pouvaient être glissés dans le fichier « Moi », dès lors que le « je » était posé comme la clef de ce dernier incompatible avec tout autre fichier.

Si cette analyse met en évidence que le jeu fait émerger la personne et pose un sujet faisant état d'un pouvoir d'ouverture, de déracinement du « ici et maintenant », comment peut-on comprendre les phénomènes d'identification, de dépersonnalisation et d'addiction qui paraissent mettre en exergue l'idée d'un enfermement ?

⁶⁴ Nous entendons par la notion de « pouvoir d'ouverture » la capacité du sujet à être en relation avec le monde et avec autrui par le biais du « je ». En effet, le langage est une possibilité de donation de sens par le sujet à un objet de son expérience, donation de sens qui ouvre l'objet au-delà de son objectivité silencieuse. Cependant cette capacité à signifier suppose quelqu'un à qui l'on veut signifier (même dans le cas où, pourrait-on dire, nous nous parlons à nous même ; nous ne faisons qu'adopter alternativement la position du locuteur et celle de l'auditeur). Il semble donc qu'il y'ait une ouverture à l'égard d'une autre et celle-ci semble engager le « je » puisque selon E. BENVENISTE : « *La conscience de soi n'est possible que si elle s'éprouve par contraste. Je n'emploie « je » qu'en m'adressant à quelqu'un, qui sera dans mon allocution un « tu ».* C'est cette condition de dialogue qui est constitutive de la personne, car elle implique en réciprocité que je deviens « tu » dans l'allocution de celui qui à son tour se désigne par « je ». [...] La polarité des personnes, telle est dans le langage la condition fondamentale [...]. C'est dans une réalité dialectique englobant les deux termes et les définissant par relation mutuelle qu'on découvre le fondement linguistique de la subjectivité. ».

Émile BENVENISTE, Problème de linguistique générale, Paris, Gallimard, 1966, Chap. XXI, p.260.



Du joueur dans sa transposition, au jeu comme expérience authentique.

 C/ Je me souviens que : « *Je venais d'arriver, par le bateau, en haut de la tour située dans la clairière de Tirisfal. Bien que j'aurais dû me diriger vers Fossoyeuse, je décidais de faire un petit tour à Brill, un petit village non loin de là, situé au nord. De toute façon, étant donné que je devais attendre Doly – lui ayant promis de l'accompagner à visiter la capitale – et qu'elle mettrait probablement du temps avant de me rejoindre ; je pouvais me permettre cette escapade. Il faisait encore un temps de chien, les averses incessantes accompagnant l'épaisse brume qui recouvrait le paysage, mais j'aimais cette atmosphère.*

Une fois arrivé à Brill, je m'étais rendu dans l'établissement à l'entrée du village. Je fus surpris, cette taverne étant habituellement vide, d'y trouver un groupe de personnes assis autour d'une table. Certains d'entre eux braillaient pour qu'on vienne les servir, bien qu'il fût évident que personne ne se déplacerait pour leur apporter quoi que ce soit. Je pris le temps de m'asseoir, moi-même, à une table. De là où j'étais, je pouvais voir ce que ces gens se disaient et je fus surpris de découvrir qu'ils jouaient. En effet, ils semblaient mettre en œuvre une espèce de « jeu de rôle » où l'un d'entre eux développait un scénario auquel les autres répondaient, faisant comme si ce qu'ils disaient était possible. Soudain, une autre personne vint se joindre à eux. Apparemment, il venait apporter un objet au « scénariste », comme si cela attesterait qu'il avait bien exécuté une tâche précise qui lui aurait été confiée. »⁶⁵.

La mobilisation de ce cas pratique nous semble pertinente, en ce qu'elle peut nous permettre d'interroger la possibilité d'un enfermement du sujet qu'occasionneraient les jeux virtuels, au sein de leur propre espace.

En effet, nous remarquons, dans ce cas précis, que les joueurs s'engagent à jouer à ce qui semble être un « jeu de rôle », au sein même d'un jeu qui est en l'occurrence le MMORPG⁶⁶ « *World of Warcraft* ». D'une certaine façon, en ne se limitant pas à suivre les possibilités qu'offre le programme qu'ils utilisent mais en allant au-delà, les joueurs jouent à un jeu dans le jeu. Ce fait paradoxal peut, certes, nous conduire à penser que ce redoublement de l'engagement dans le virtuel traduit un enfoncement encore plus profond dans son espace. Ainsi, nous pourrions penser que le joueur, qui effectue déjà une forme de redoublement de sa personne par le biais du personnage virtuel qu'il incarne, met en place le redoublement d'un redoublement et s'enfonce encore plus profondément dans le virtuel⁶⁷. De fait, si l'hypothèse que le jeu présente un caractère aliénant pour le joueur s'avérait vraie, alors, ce cas pourrait en être l'exemplification et/ou se présenter comme une réponse à un phénomène de dépersonnalisation, en tant que réponse au sentiment d'étrangeté éprouvé par rapport à sa propre réalité.

⁶⁵ Ce cas pratique a pu être relevé à partir de notre pratique personnelle de jeux online. En l'occurrence, il s'agit ici d'un exemple relevé à l'issue d'une partie se déroulant dans l'univers proposé dans le jeu « *World of Warcraft* ». « *World of Warcraft* », développement : « BLIZZARD Entertainment », diffusion : février 2005 (Europe), type : MMORPG, média : CD-Rom, support : Windows et Mac.

⁶⁶ Un MMORPG est un jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs.

⁶⁷ Ce cas pourrait être rapproché de l'idée d'un acteur qui dissimulerait son visage sous un masque et en apposerait un second sur celui déjà posé.

Cependant, nous pourrions tout aussi bien penser que ce cas fait état d'un détachement de la part des joueurs vis-à-vis du jeu. En effet, pourquoi ne pas supposer qu'il s'agit d'une attitude consistant à considérer que le jeu n'est qu'un outil et, ainsi, que les joueurs manifestent le réinvestissement du jeu virtuel, en le détournant de sa fonction initiale ?



La composante émotionnelle du jeu-vidéo.

Le cas pratique que nous venons d'exposer pourrait, théoriquement, justifier l'idée que les jeux virtuels peuvent mettre en évidence des phénomènes d'aliénations, si nous prenons, par exemple, appui sur une perspective sartrienne pour étudier celui-ci.

Afin d'éviter qu'on nous reproche l'utilisation arbitraire et artificielle du propos sartrien – en particulier celui développé dans « *l'Esquisse d'une théorie des émotions* »⁶⁸ – comme éclairage possible de notre objet de recherche, nous devons préciser en quoi la mobilisation de celui-ci est justifiable.

D'une part, c'est la dimension émotionnelle, dont font état les jeux-virtuels, qui peut nous engager à établir ce lien. En effet, celle-ci est relatée comme la résultante de « l'excitation » que S. TISSERON définit comme l'une des deux polarités du jeu, au côté de la notion de « contrôle »⁶⁹. S. TISSERON évoque l'idée que les jeux font état de deux polarités que sont « l'excitation » et « le contrôle ». Son propos consiste à relever que certains jeux – en particulier les « FPS »⁷⁰ – privilégient la première polarité⁷¹. D'autres, dès lors qu'ils nécessitent que le joueur donne en permanence du sens à ce qui lui arrive dans le jeu, s'attachent plus à la seconde polarité⁷². Cependant, l'auteur admet que le joueur est le plus souvent confronté à une tension entre ces deux polarités⁷³.

D'autre part, nous pouvons supposer un lien possible entre le propos que développe Sartre dans « *l'Esquisse d'une théorie des émotions* » et les jeux virtuels en nous appuyant sur un type de

⁶⁸ Jean-Paul SARTRE, *Esquisse d'une théorie des émotions*, Paris, Hermann, 1995.

⁶⁹ Serge TISSERON, Michaël STORA, Sylvain MISSONNIER, *L'enfant au risque du virtuel*, Dunod, Paris, 2006, Chapitre I : *Les quatre ressort d'une passion*.

⁷⁰ Le terme « FPS » est l'idiome technique pour « *first-person shooter* » qui caractérise les jeux dont l'interface fonctionne selon le mode de la vue subjective, en première personne. De fait, les actions du personnage sont proches de la réalité (il peut courir, s'accroupir, prendre des objets, etc.) et cette impression de réalité est renforcée par la vue du personnage qui se limite à ne percevoir de celui-ci que ses mains et ce qu'il tient dans celles-ci (certains jeux de ce type font exception en ce qu'ils permettent aussi, de voir les pieds et en partie les jambes du personnage.).

⁷¹ Nous pouvons identifier le jeu « *Painkiller* », un FPS édité par « DREAMCATCHER » en avril 2004, comme l'un des représentants de ce type de jeu.

En raison du gameplay (c'est-à-dire la façon dont le joueur est amené à jouer à celui-ci), des événements qui s'y produisent, ainsi qu'à la technologie employée pour l'aspect graphique et l'interactivité entre le joueur et son environnement virtuel ; ce type de jeu mobilise une grande intensité émotionnelle.

Serge TISSERON évoque que cette intensité tient moins au contenu du jeu, qu'il soit violent ou non, qu'au fait qu'il privilégie le pôle de l'excitation engageant le joueur à tenir constamment ses sens en alerte (la vue paraît être le sens le plus mobilisé mais l'ouïe prend une place de plus en plus importante, avec le développement des atmosphères sonores, et les joueurs deviennent de plus en plus attentifs à d'éventuels bruits de pas, par exemple, ou même aux silences trop pesants.).

⁷² À cette catégorie de jeux nous pouvons rapporter « *Oblivion* » (quatrième opus de la série des jeux de rôle « *The Elder Scrolls* ») édité par « 2K GAMES » en mars 2006.

⁷³ Bien que les FPS soient principalement portés vers la polarité de l'excitation sensorielle, nous devons remarquer que les utilisateurs de ce type de jeux donnent tout de même du sens au monde, ainsi qu'à ses constituants, dans lequel ils évoluent. En effet, il n'est raisonnablement pas possible pour un joueur de progresser dans un FPS, si celui-ci ne constitue pas la signification du monde dans lequel il évolue. Si celui-ci n'a pas établi, par exemple, le fait qu'il existe des rapports entre l'ambiance sonore du jeu et les événements qui s'y produisent, il ne sera jamais en mesure d'anticiper l'apparition d'un ennemi et sa localisation à partir d'un bruit précis qui la précède.

comportement qui se déploie chez l'individu, aussi bien dans le cadre de l'émotion que lorsqu'il joue, et qui consiste à « faire comme si ». Nous pouvons identifier cette attitude dans le cas pratique que nous venons d'exposer : « [...] ils semblaient mettre en œuvre une espèce de « jeu de rôle » [...], faisant comme si ce qu'ils disaient était possible. ».

Avant tout, il nous faut rappeler quelle conception nous propose SARTRE afin d'envisager une éventuelle hypothèse qui éclaircirait cette attitude du « faire comme si ». Nous situerons le contexte d'émergence de son propos en relatant à quelles traditions l'auteur s'oppose, afin d'écartier définitivement les conceptions de l'émotion qui ne conviendraient pas à notre propre travail.

De l'émotion au jeu : La parenté de structure de la conscience.

De l'émergence de la perspective sartrienne.

SARTRE, à l'encontre des conceptions de la psychologie classique, refuse l'idée qui consisterait à envisager l'émotion seulement comme un fait, parmi d'autres, apparaissant sous la modalité du désordre et de l'accidentel. La raison en est qu'une telle approche, qui se veut empirique, ne met en évidence que l'existence des émotions et leur observabilité mais ne nous apprend rien sur elles. En effet, que l'on soit intellectualistes, définissant que l'émotion explique la conduite émotionnelle, ou que l'on soit partisan de l'approche périphérique, posant la conduite émotionnelle comme explicative de l'émotion ; nous ne faisons qu'opérer une clôture du fait sur lui-même, sans jamais rien apprendre d'autre que nous ne sachions déjà⁷⁴. Cependant, SARTRE retiendra de la *Gestalt theorie* (psychologie de la forme) le postulat d'une finalité de l'émotion⁷⁵, de telle sorte qu'il s'agira d'une action sur soi visant à transformer les conditions de résolubilité d'un problème. Néanmoins, cette approche se révélera encore trop limitée pour une compréhension de l'émotion car, bien qu'elle mette en évidence que la forme initiale d'un problème est détruite au profit d'une autre, celle-ci n'explique pas comment une nouvelle forme se substitue à la première.

Dès lors, il sera question pour l'auteur de s'intéresser à l'intervention de la conscience dans ce processus, elle seule étant en mesure de détruire et de créer des formes.

Partant de là, c'est la perspective que propose la psychologie-psychanalytique qui intéressera SARTRE, en ce qu'elle s'engage à montrer que tout état vaut pour autre chose que lui-même. Sous cet angle psychanalytique, l'émotion aurait une signification d'ordre fonctionnel où elle se résumerait à n'être qu'un moyen par lequel les tendances inconscientes se satisferaient, symboliquement, pour rompre une tension insupportable. Or, c'est sur la localisation de l'organisation synthétique des conduites dans l'inconscient, *a fortiori*, sur la constitution de l'émotion au sein de celui-ci, que SARTRE émettra des réserves. En effet, l'auteur notera que cette conception isole le signifié du signifiant, dans la mesure où le premier est posé dans l'inconscient quand le second est situé au niveau de la conscience, ce qui nous confronte au paradoxe de ne

⁷⁴ Jean-Paul SARTRE, *Esquisse d'une théorie des émotions*, Paris, Hermann, 1995, p.16.

La théorie intellectualiste consisterait, par exemple, à dire : « Je pleure, parce que je suis triste » ; la théorie périphérique, quand à elle, consisterait à dire : « Je suis triste, parce que je pleure ».

⁷⁵ Cette idée semble déjà présente chez JANET puisque celui-ci définit que l'émotion est une tentative, du sujet, d'échapper à une conduite supérieure, jugée trop difficile, en ayant recours à une conduite inférieure, plus accessible et permettant tout de même de libérer la tension psychique. Cependant, JANET reste peu explicite et, c'est donc chez les disciples de KÖLHER, à savoir LEWIN et DEMBO, que SARTRE reconnaîtra le postulat explicite d'une finalité de l'émotion.

pouvoir définir comment la conscience peut se constituer en signification, tout en n'étant pas consciente de la signification qu'elle constitue.



De la conscience constituante au monde magique.

C'est à partir de là que SARTRE développera sa conception d'une psychologie-phénoménologique, posant l'émotion comme la forme organisée de l'existence humaine. Le premier postulat de l'auteur consistera à poser le caractère irréfléchi de la conscience émotionnelle, en vue de montrer que le sujet n'est pas conduit, en première instance, à faire retour sur lui-même lorsqu'il ressent une émotion⁷⁶. De fait, à partir de l'hypothèse de la finalité de l'émotion, SARTRE définira que cela consiste bien à éluder un problème considéré comme trop difficile. Cependant, il ne s'agira pas de proposer une conception réflexive de la difficulté par, et pour, le sujet mais au contraire, celle-ci sera appréhendée par l'individu comme un attribut qualitatif faisant partie intégrante du contexte⁷⁷. Par conséquent, ce que l'émotion met en jeu, en tant qu'elle s'exprime selon une modalité irréfléchie de la conscience, c'est la transformation du monde lui-même.

Cette transformation du monde par la conscience émotionnelle, et *a fortiori* des choses qui le constituent, que SARTRE met en évidence par l'exemple de l'individu qui tenterait de saisir une grappe de raisin⁷⁸, nous intéresse particulièrement. En effet, l'auteur nous dit que, suite à cette appréhension par la conscience irréfléchie, la qualité appréhendée comme intrinsèquement liée au monde engage l'individu à le concevoir autrement et à se comporter en conséquence, moins pour agir réellement que pour justifier l'attribution de cette nouvelle qualité : « *Elle [la conscience émotionnelle] cherche à conférer à l'objet par elle-même, et sans le modifier dans sa structure réelle, une autre qualité, une moindre existence, ou une moindre présence (ou une plus grande existence, etc.). [...] dans l'émotion, c'est le corps qui, dirigé par la conscience, change ses rapports au monde pour que le monde change ses qualités.* »⁷⁹. Par conséquent, il semble qu'il s'agisse là de ce que nous définissons, au préalable, comme une attitude consistant à « faire comme si ».

Cependant, SARTRE relève que l'exemple dont il use, bien que conférant un caractère magique au monde – ici, en l'occurrence, au raisin –, peut encore être envisagé comme une comédie. En effet, dans cet exemple nous pourrions concevoir que l'individu n'est pas sincère et qu'il « fait comme si », tout en sachant que la qualité du monde est tout autre. Or, il nous faut entendre que dans le cadre de l'émotion urgente et intense, il n'est point de demi-sincérité. Bien qu'incantatoire, la conduite de l'individu est exécutée avec sérieux et, donc, nous pouvons dire que celui-ci s'engage à « faire comme si » sans avoir conscience de « faire comme si ». En d'autres termes, la conscience ne se déployant pas sur le mode réflexif, l'individu est dans le « faire comme si » mais il n'a

⁷⁶ Jean-Paul SARTRE, *Esquisse d'une théorie des émotions*, Hermann, Paris, 1995, p.69-77.

SARTRE, par l'acte d'écriture, montrera qu'il n'est pas nécessaire de mobiliser un processus réflexif de la conscience pour comprendre nos attitudes. Montrant qu'il n'est pas besoin d'avoir conscience du mouvement de notre main pour écrire et que, sans être inconscient, l'acte d'écriture est une structure actuelle de la conscience qui n'est pas conscient de lui-même ; il posera une parenté entre cette structure et celle de l'émotion.

⁷⁷ Nous retiendrons ce refus de la dimension réflexive de la conscience en ce qu'il se révélera éclairant pour notre propre travail. Par anticipation, nous pouvons signaler qu'un joueur sursautant de peur devant un jeu vidéo n'est pas non plus dans une attitude réflexive ; il n'a pas initialement conscience d'avoir peur d'un événement virtuel, c'est la conscience du surgissement d'un événement effrayant – portant en lui-même cette qualité – dans son champ visuel, dont il est question.

⁷⁸ Jean-Paul SARTRE, *Esquisse d'une théorie des émotions*, Paris, Hermann, 1995, p.82-83.

⁷⁹ Jean-Paul SARTRE, *Esquisse d'une théorie des émotions*, Paris, Hermann, 1995, p.81-82.

conscience que du « faire ». D'ailleurs, c'est un des liens de parenté que nous pourrions établir entre l'émotion et ce qui se passe sur le terrain du jeu virtuel, anticipant cette possibilité par résonance avec le propos sartrien lui-même dès lors qu'il laisse entendre que : « *Si l'émotion est un jeu, c'est un jeu auquel nous croyons* »⁸⁰.

Jeu-vidéo sous l'éclairage sartrien

Si nous revenons sur notre cas pratique, nous appuyant sur l'idée que les joueurs font comme si ce qu'ils disaient dans l'espace virtuel était possible, nous pouvons émettre l'hypothèse que nous sommes en présence d'une transformation du monde virtuel dans lequel les joueurs jouent. En effet, bien qu'un espace virtuel ne soit pas régi par des lois physiques, tout jeu-vidéo est soumis aux lois de la programmation qui le constitue et limite la possibilité d'action des joueurs. Dès lors que dans un jeu-vidéo tout n'est pas permis ; ne pouvons-nous pas penser que les joueurs attribuent à cet espace virtuel la qualité, intrinsèquement liée, d'être trop rigide ?

Si c'est bien de cette façon que le monde virtuel, devant lequel se positionnent les joueurs de notre exemple, est appréhendé par la conscience alors, nous pourrions comprendre leur attitude consistant à « faire comme si ». De plus, si les joueurs manifestent, par la mise en œuvre d'un « jeu de rôle » au sein même d'un espace virtuel, une conduite incantatoire rendue effective par leurs paroles, alors nous pourrions penser que la qualité qu'ils attribuent à cet espace est sincère et engage une structure de la conscience proche de celle de la conscience émotionnelle sartrienne. Par conséquent, nous serions amenés à postuler en faveur d'une conscience qui s'exprimerait sur un mode irréfléchi dans le cadre de notre cas pratique, transformant l'espace virtuel qui lui fait face en un « espace virtuel magique » et adaptant les conduites des joueurs à ce nouvel espace en vue de justifier cette transformation. Cependant, nous devons relever la particularité de ce cas pratique, puisqu'il fait état de la mise en œuvre d'un jeu au sein même d'un jeu⁸¹. Or, ce premier jeu, dans lequel prend place la production d'un « jeu de rôle », n'est-il pas lui-même un monde de substitution qui viendrait remplacer le monde réel ?



De la conscience face au mode immédiatement magique.

Voilà la question qui se pose peut-être la plus souvent à l'égard des jeux-vidéo, à savoir s'ils n'engagent pas celui qui les pratique à s'enfermer dans un monde fictif révélant, ainsi, une certaine forme d'abandon du réel ?

Comme nous l'avons vu, les jeux-vidéo font état d'une polarité dite « d'excitation » qui engage une composante émotionnelle. Dès lors, nous pourrions supposer que la conscience se déploie selon une modalité irréfléchie face au jeu, comme dans le cadre de l'émotion. De fait, les jeux-vidéo pourraient être considérés comme un moyen par lequel les joueurs s'émanciperaient du monde réel, appréhendé comme trop difficile. Ainsi, comme pour l'émotion, tout état de conscience face au jeu virtuel pourrait valoir pour autre chose que lui-même. Cependant, dans le cas des jeux-vidéo, la conscience ne s'engage pas à produire un nouveau monde par transformation du réel, au contraire, c'est un nouveau monde qui s'impose directement à elle. Par conséquent, au regard d'une perspective sartrienne, comprendre cette particularité nous dispose à rejoindre la considération de

⁸⁰ Jean-Paul SARTRE, *Esquisse d'une théorie des émotions*, Paris, Hermann, 1995, p.82.

⁸¹ « *World of Warcraft* », développement : « BLIZZARD Entertainment », diffusion : février 2005 (Europe), type : MMORPG online, média : CD-Rom, support : Windows et Mac.

SARTRE selon laquelle : « [...] certaines réactions brusques d'horreur et d'admiration qui nous saisissent parfois devant des objets apparus tout à coup. Par exemple un visage grimaçant apparaît soudain et se colle à la vitre de la fenêtre ; je me sens envahi de terreur.⁸² ».

Dans ce cas précis c'est le monde lui-même qui se révèle à la conscience comme magique, alors qu'on l'attendait comme rationnel. Ainsi, la conscience qui s'attend à un visage « rationnel », celui d'un homme qui serait en mouvement en dehors de la pièce et s'apprêterait à entrer dans celle-ci, est confrontée à un visage qui se donne immédiatement à elle dans une fixité passive. Par conséquent, la fenêtre et la distance – qui dans un monde rationnel, sont des défenses rationnelles – cessent d'être opérantes puisque ce visage se présente comme non-rationnel et, *a fortiori*, celles-ci se transforment pour devenir la trame de fond de ce visage et être elles-mêmes constitutives de l'horreur. En effet, pour être horrifié, il faut que le visage apparaisse comme immédiatement menaçant et cela n'est possible que dans la mesure où la conscience s'engage à détruire les structures protectrices contre celui-ci. Fenêtre et distance cessent d'être des ustensiles nécessaires pour devenir respectivement le cadre de l'horreur et son fond unitaire⁸³.

Au vue de cette approche, nous pourrions considérer qu'il en est de même dans le cadre des jeux-vidéo et que, de manière générale, le jeu pose un monde qui se présente immédiatement comme magique à la conscience, là où celle-ci l'attendait comme rationnel. De fait, cela nous permettrait de concevoir qu'un joueur puisse jouer pendant des heures sans se préoccuper du fait que ses actions, dans le jeu, ne soient pas toujours logiques, ni même effectives. Dans ce monde, puisque la logique du monde rationnel n'aurait pas prise, la préoccupation du joueur consisterait à agir conformément aux lois du monde virtuel – celles posées par la programmation –.

De plus, cette conception nous engagerait à reconnaître que le joueur ne se situe pas dans une position réflexive⁸⁴, mais bien que c'est sous la modalité irréfléchie que se déploie sa conscience et, *a fortiori*, que celui-ci se situe dans le « faire comme si » tout en ayant conscience que du « faire ». Par conséquent, nous pourrions dire que la relation qui existe entre le joueur et le jeu-vidéo, au-delà du fait qu'elle mette en évidence une activité qui consiste à jouer, révèle que le joueur croit à ce qu'il joue.

S'il en est ainsi, nous sommes enclin à penser que l'ustensilité logique des objets, par lesquels le jeu-vidéo est possible, sont eux-mêmes transformés. De fait, le contour de l'écran deviendrait le cadre de ce monde magique et l'écran en serait la trame de fond. Par conséquent, annulant l'ustensilité dont ces objets disposent dans le monde réel, nous pourrions considérer que le joueur se trouve happé dans le jeu. Dès lors, les jeux-vidéo pourraient être considérés comme un moyen par lequel la conscience peut s'échapper de la réalité du monde rationnel et cette perspective pourrait, peut-être, nous permettre de comprendre ce que certains entendent lorsqu'ils disent que

⁸² Jean-Paul SARTRE, *Esquisse d'une théorie des émotions*, Paris, Hermann, 1995, p.106.

⁸³ Pour comprendre cette disparition de l'ustensilité des objets, SARTRE établit une comparaison avec le rêve. En effet, il met en évidence que dans un monde rationnel les objets entretiennent entre eux un rapport logique et que certains peuvent être autant d'ustensiles de défense face à un danger (un pistolet par exemple). Cependant, dans le monde onirique toutes menaces qui y figurent se présentent sous une forme qui répond aux lois de ce monde, c'est-à-dire qu'une menace se déploiera selon une modalité onirique.

⁸⁴ En effet, en pratique, le joueur joue sans faire, au moment où il joue, retour sur ce qu'il fait. Le joueur, d'une certaine façon, vit le monde virtuel qui lui fait face et les événements qui s'y produisent sans interroger la validité effective de son action et/ou la logique de celle-ci. Si le joueur avait cette attitude, il ne serait déjà plus en train de jouer. D'ailleurs nous pouvons considérer que le joueur a cette attitude lorsqu'il décide de mettre son jeu en pause mais cela ne fait que confirmer que, au-delà du jeu, c'est sa propre action qu'il met en suspend, ainsi que son statut de joueur.

« les jeux-vidéo engagent une forme d'enfermement et de repli sur soi-même de la part du joueur »⁸⁵.

De plus, si les jeux-vidéo font état de ce caractère consistant à engager le joueur dans un abandon du réel au profit d'un enfermement dans le virtuel, notre cas pratique révélerait, par sa particularité, un redoublement de cet effet. À l'évidence, dans un premier temps, les joueurs seraient conduits à s'enfermer dans l'univers virtuel de *World of Warcraft* et, par suite, ils intensifieraient cet enfermement, se dégageant de la rigidité du programme constituant le jeu, par la mise en œuvre d'un « jeu de rôle » au sein de celui-ci. Néanmoins, nous ne pouvons nier que d'un point de vue physique, ne serait-ce que par son corps⁸⁶, le joueur se situe toujours dans le monde réel et nous pouvons nous demander si la conception sartrienne est l'éclairage le plus juste pour comprendre la relation entre le joueur et le jeu-vidéo ?



Du problème de l'enfermement nécessaire

Dans « *l'Esquisse d'une théorie des émotions* », SARTRE s'engage à dire : « *Nous affirmons seulement que toutes [les émotions] reviennent à constituer un monde magique en utilisant notre corps*⁸⁷ comme moyen d'incantation. »⁸⁸.

Le rapport de la conscience émotionnelle et du corps est illustré avec l'exemple de la peur. La perspective sartrienne s'engage à dire que la conscience, dans ce cas, ne vise qu'à nier par une conduite magique le monde qui lui fait face. La fuite est la conduite incantatoire que la conscience fait adopter au corps, pour nier le monde. Cependant, si l'objet dangereux du monde persiste, la conscience s'engage à disparaître elle-même magiquement en poussant le corps vers la conduite qu'est l'évanouissement.

Si cette conception pose le corps de telle sorte qu'il semble soumis à la conscience, nous devons signifier que la conscience subit elle-même les effets de sa propre création. En effet, bien que la conscience produise un monde magique et engage le corps dans des conduites incantatoires adéquates à ce nouveau monde, celle-ci n'est pas consciente de son propre subterfuge dans la mesure où elle se déploie sur le mode irréflecti. Par conséquent, SARTRE remarque que la conscience émotionnelle n'est positionnelle que face au monde qui se transforme pour devenir magique mais, pour autant, elle n'est pas consciente d'elle-même thétiqument, comme se transformant pour fuir la difficulté du monde⁸⁹. Ce qui est donc mis en évidence c'est que la

⁸⁵ Ce type de discours est couramment prononcé à l'encontre de l'utilisation des jeux-vidéo.

⁸⁶ Nous employons ici le terme « corps » au sens général et non conceptuel. Bien qu'on puisse nous reprocher d'user de facilité, plutôt que de définir de quel corps nous parlons, il ne nous semble pas utile pour notre propos d'avoir une approche conceptuelle de ce terme. D'ailleurs, notre position personnelle nous engage à penser qu'il est vain de vouloir choisir entre *Leib* et *Körper*. En effet, il est douteux qu'il existe, dans les faits, une scission aussi radicale qui poserait un corps objet foncièrement différent du corps vécu, puisqu'il nous semble qu'il s'agisse toujours corrélativement des deux et non de l'un ou l'autre. Cette dualité nous semble n'être que l'effet d'un idéalisme conceptuel dans lequel s'engouffre le classicisme phénoménologique français, de certains métaphysiciens, proche d'une béatitude à l'égard de la phénoménologie allemande. Cette position a d'ailleurs pu faire l'objet de débats, durant le colloque sur *l'Individu* qui s'est tenu à l'université de Mont-Saint-Aignan le Jeudi 9 avril 2009, où J-P. CLÉRO relevait qu'il ne s'agissait que d'une forme de fictionnalisme du terme « corps » et qu'il était peu probable que les allemands l'entendent eux-mêmes de cette façon. En outre, la philosophie allemande semble rester prudente face à ce dualisme, en posant assez souvent la notion dans sa co-extensivité, à savoir : « *Leib-Körper* ».

⁸⁷ Il en va ici du corps dans son double statut d'être à la fois, corps objet et corps sujet (ou vécu).

⁸⁸ Jean-Paul SARTRE, *Esquisse d'une théorie des émotions*, Paris, Hermann, 1995, p.93.

⁸⁹ Jean-Paul SARTRE, *Esquisse d'une théorie des émotions*, Paris, Hermann, 1995, p.100-101.

L'idée que la conscience soit positionnelle face au monde nous engage à dire que c'est le monde, et sa transformation, qu'elle a devant elle comme objet. De plus, dire d'elle qu'elle est non-thétique d'elle-même nous engage à comprendre

conscience croit au monde qu'elle crée, elle s'y absorbe nous dit SARTRE, et elle devient captive d'elle-même.

Soit, mais c'est justement sur ce point que nous éprouvons certaines difficultés. En effet, si cette conscience est conduite à sombrer, par elle-même, en elle-même ; la réalité humaine dont nous parle l'auteur semble consister en un engagement à s'anéantir. De fait, il nous est difficile de comprendre comment un individu pourrait cesser d'être ému – d'avoir peur, par exemple – puisque le processus irréflecti de la conscience engage celui-ci à s'enfoncer toujours plus dans le monde magique. SARTRE répond à cette difficulté en formulant la possibilité pour la conscience d'échapper à sa propre activité par une réflexion purifiante, cependant, celui-ci reste peu explicite concernant les conditions d'effectuation de ce processus salvateur. D'ailleurs, l'auteur concède que la réflexion est le plus souvent complice de l'émotion et, de fait, elle engage généralement la conscience à s'appréhender comme un objet du monde et donc, dès lors que ce monde est devenu magique, à avoir une appréhension magique d'elle-même.

Ces difficultés qui subsistent dans l'ouvrage de SARTRE, nous engagent à abandonner cette approche pour notre propre travail car, contrairement à ce que révèle la pratique, elles nous engageraient à dire que les jeux-vidéo conduisent à un enfermement de la conscience presque sans retour. Le détachement du réel, dont ferait état cette conscience, et l'auto-fascination, dans laquelle elle s'engagerait, poseraient les phénomènes de dépersonnalisation et d'addiction comme des conséquences nécessaires de la pratique des jeux-vidéo. Or, il n'en est pas ainsi puisque certains joueurs peuvent jouer partiellement sans abandonner leur vie réelle, ni même éprouver de quelconque sensation de manque lorsqu'ils ne jouent pas. D'ailleurs, il est peu probable que ces phénomènes soient très répandus chez la population des « gamers »⁹⁰, c'est du moins ce que s'engagent à dire certains psychiatres⁹¹.



De la relation entre joueur et avatar



De l'origine de la notion d'avatar.

Si nous ne pouvons nier la possibilité de voir des phénomènes de dépersonnalisation et d'addiction émerger suite à la pratique des jeux-vidéo, pour autant, les faits ne nous permettent pas de penser qu'ils soient une conséquence nécessaire de celle-ci. Si l'opinion publique est encline à penser que le joueur se détache de la réalité, allant jusqu'à s'oublier lui-même, par le biais de son avatar ; il semble que nous puissions remettre ce présupposé en question, en précisant l'origine même du terme « avatar ».

qu'elle n'a pas conscience de sa propre structure. De fait, cette conscience n'est pas en mesure de reconnaître que c'est elle qui attribue des qualités magiques au monde qui lui fait face et, *a fortiori*, le transforme.

⁹⁰ Le terme « gamer » est souvent utilisé pour désigner des individus qui ont une pratique régulière, voir même intensive, des jeux-vidéos. On peut parfois utiliser le terme japonais « otaku » mais, comme nous le faisait remarquer Shin NAGAI (professeur de philosophie à Tokyo à la Toyo University), ce terme est plus ambigu car il est aujourd'hui décliné, en particulier par les amateurs de manga (bande dessinée japonaise), pour désigner un hobby généralement pratiqué en intérieur, et peut même être péjoratif en désignant des personnes repliées sur elle-même et ne vivant que pour leur passion.

⁹¹ Revue Sciences Humaines, n° 152, Auxerre, août-septembre 2004, Art : *Les sociabilités des joueurs en ligne*, N. AURAY ; S. CRAIPEAU ; M-C. LEGOUT, p.38-42.

Dans cet article, MARC VALLEUR (psychiatre et médecin-chef de l'hôpital Marmottan) confiait lors d'un entretien que : « [...] même chez les joueurs acharnés, je n'en ai jamais vu qui confondaient le monde du jeu avec celui de la réalité. [...] Il est probable que [...], les dépendances ne devraient concerner [...], que 1 à 3% de la population. » .

Ce terme trouve son origine dans l'hindouisme et désigne chacune des incarnations du dieu Vishnu⁹², c'est donc l'idée d'une incarnation associée à une transformation qui est en jeu dans ce terme. D'ailleurs, Théophile GAUTIER, auteur d'œuvres littéraires fantastiques, s'intéresse à cette notion à travers une de ces nouvelles⁹³. L'auteur y met en scène Octave de Saville, un jeune homme épris d'amour pour la comtesse Labinska, qui fera la rencontre d'un étrange médecin, nommé Balthazar Cherbonneau. Le médecin, instruit des secrets des brahmes, donnera à Octave la possibilité de s'incarner dans le corps de l'époux de la comtesse, le compte Olaf Labinski, afin de pouvoir l'approcher et la séduire.

Ainsi, l'origine du terme « avatar », de même que la nouvelle de T.GAUTIER, nous propose d'appréhender celui-ci comme une incarnation s'effectuant conjointement à une transformation. De fait, il semble qu'il soit moins question d'un oubli de soi, que de l'expression de soi sous une autre modalité qui se situerait au-delà de notre corporéité initiale. Si Vishnu ne cesse pas d'être Vishnu en dépit de ses multiples incarnations, de même qu'Octave ne cesse pas d'être lui-même mais vit seulement à travers le corps d'un autre ; nous pouvons penser que dans le cadre des jeux-vidéo, loin de se perdre, le joueur accède à une nouvelle modalité de vécu.



Le joueur et son milieu.



D/ Je me souviens qu'il était déjà tard : « *Je venais d'arriver dans la capitale oubliée et elle était là. Je la regardais, agenouillée, les mains jointes comme si elle priait ; elle baignait dans une apaisante atmosphère. Mais soudain, descendu des cieux, il fondit sur elle pour la transpercer de part en part.*

Elle venait de s'affaisser délicatement sur la lame qui la traversait encore et je la regardais, hésitant à faire quoi que ce soit, la gorge sèche, la boule au ventre, comme perdu... Alors, je vis l'auteur de l'acte, celui-ci que j'avais jusqu'alors admiré, qui me regardait en affichant un sourire méprisable. Il venait d'extraire son arme du corps de celle que rien ne pourrait, à présent, plus sauver.

Je sentais monter en moi l'impatience de tuer celui qui était devenu, en quelques secondes, l'ennemi annoncé. Énervé de ne pas pouvoir avancer la scène, malgré des « clics » frénétiques, quelle fut ma surprise quand je découvris que je n'affronterais pas mon ennemi. Je fus pris de colère, jurant à tout va et faisant les cent pas dans la pièce, alors que le corps d'Aeris, comme plongé dans un profond sommeil, descendait au fond des flots. »⁹⁴.

Si la perspective que nous proposons durant notre première partie se révélait limitée, proposant une conception linguistique où la personne était définie par l'ensemble des prédicats qu'elle pouvait préfixer d'un « je », et si la perspective sartrienne ne répondait pas à nos attentes, dans la mesure où elle donnait trop de pouvoir à la conscience au point de sombrer en elle-même ; il semble que nous devrions relever que la pratique des jeux-vidéo engage le joueur dans une expérience authentique.

⁹² Le terme « avatar » est issu du sanscrit « avatara » qui signifie « la descente ». D'où : « la descente sur la terre d'un être divin, en particulier, l'incarnation de Vishnu », J. PICOCHÉ, *Dictionnaire étymologique du français*, Robert, Les usuels de poches.

⁹³ Théophile GAUTIER, *Récits fantastiques*, Paris, Flammarion, 1981, (2007), nouvelle : *L'Avatar*, p.273-375.

⁹⁴ Ce cas pratique est issu de notre propre pratique du jeu Final Fantasy 7 et concerne notre appréhension de la scène concernant la mort d'Aeris, personnage féminin dont la relation ambiguë avec Clad (le héros) oscille entre amour et amitié. Vidéo consultable à partir de ce lien : <http://www.gamekult.com/blog/vidok/47250/KULT+Aerith.html>.

Final Fantasy 7, conception : Yoshinori KITASE, édition : Squaresoft, diffusion : 1997, type : RPG (Role Playing Game ou Jeu de rôle), média : CD-Rom, support : Playstation, Windows.

Si nous nous permettons d'employer cette idée, c'est que nos cas pratiques (C et D) mettent en évidence la mobilisation de la première personne pour s'exprimer mais, pour autant, il ne semble pas que nous devions nous restreindre à dire qu'il ne s'agit là que de l'assimilation de certains prédicats à un « je ». Si nous pouvons supposer que les jeux-vidéo procurent à l'individu, en tant que joueur, une nouvelle gamme de prédicats égologisables ; nous devons nous demander dans quelle mesure l'individu « égologise » ces prédicats qui pourtant se déploient dans un espace virtuel et concernent son avatar ?

Nos expériences vidéo-ludiques, au-delà d'éclairer le fait que le joueur s'exprime en première personne, mettent en évidence le fait que, par son avatar, le joueur est plongé dans un monde qui dispose de sa propre cohérence. Loin de prédiquer par un « je » n'importe quel événement du jeu, le joueur prend conscience d'une certaine forme de rationalité qui régit l'univers dans lequel il évolue et ne s'attribue que certains prédicats. En effet, celui-ci fait l'expérience de son milieu⁹⁵, de l'espace et du temps qui le constituent, et il fait l'épreuve de ses propres puissances au sein de ce monde. Il est effectivement peu probable, par exemple, qu'un joueur s'obstine à jeter son avatar dans l'eau s'il a pu, après quelques essais, se rendre compte que celui-ci ne peut pas nager. D'ailleurs, comme le remarque B. SAMPER dans son analyse posant le jeu-vidéo, en tant que forme artistique, comme une exploration du sensible ; dans cette pratique s'exerce une volonté de percer « le voile des apparences » proche d'un questionnement d'ordre métaphysique. Cela peut être relevé à plusieurs niveaux puisqu'il peut s'agir du joueur qui va chercher à voir ce qui se trouve au-delà du décor, en utilisant une erreur de programmation, et se retrouver devant un néant absolu⁹⁶ (souvent représenté par une trame unitaire bleue ou noire) ; où d'un joueur qui s'engagera dans la recherche d'un monde parallèle, matérialisé dans *Super Mario Bros*⁹⁷ par la « Warp Zone » (zone secrète). De fait, si le joueur dit « je » c'est qu'il a conscience d'une certaine gamme de prédicats qu'il peut formuler de la sorte et qui se rapporte aux puissances mises en œuvre dans l'univers virtuel, dont il connaît consciemment la propre rationalité.

⁹⁵ Notre premier cas pratique (C) semble le mieux illustrer ce fait puisque nous étions engagés, au cours de la pratique de ce jeu, à situer géographiquement des constructions (par exemple : La tour dans la clairière de Tirisfal, le village de Brill, ou encore Fossoyeuse la capitale) ce qui met en évidence l'idée de distance.

De même, l'évocation du fait que nous devions attendre un autre joueur, Doly en l'occurrence, et qu'il nous était permis d'aller à Brill en l'attendant ; cela nous enjoint à identifier une composante temporelle de cet espace virtuel. Ainsi si l'idée de distance vérifie le postulat d'une forme de rationalité, au sens de rapports d'ordres spatiaux, et que l'attente implique celle du temps ; le jeu n'est pas pour autant plongé dans un déterminisme strict. En effet, dans ce même exemple, nous pouvons relever la possibilité d'événements plus ou moins prévisibles comme le changement des conditions atmosphériques mais, plus encore, la possibilité d'événements imprévisibles comme la présence des joueurs dans la taverne et, surtout, l'activité à laquelle ceux-ci se livrent dans ce lieu.

Bruno SAMPER – artiste et webdesigner francophone, lauréat de la bourse créateur 2004 suite à la création du jeu « *Profusion* », un jeu d'aventure multi-joueurs se déroulant à l'échelle microscopique – dans le cadre d'un projet un partenariat entre ARTMEDIA VIII et l'OLATS (L'Observatoire Léonardo des Arts et des Techno-Sciences) met en évidence cet aspect du jeu-vidéo. Consultable à partir de ce lien internet :

http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_bSamper.html, ou à partir du site de Chloé DELAUME (dans la rubrique « Simsologie »/expérience en cours) qui se livre à une étude en première personne à la pratique du jeu « *les Sim's* », accessible depuis ce lien : <http://www.chloedelaume.net/>.

⁹⁶ Le milieu cinématographique fait aussi état de ce genre de problématique, *Dark City* en est un exemple mais aussi *Passé Virtuel*.

Dark City, réalisation : Ales PROYAS, production : Mystery Clock Cinema et New Line Cinema, genre : Fantastique, durée : 1h35, 1998.

Passé virtuel, réalisation : Josef RUSNAK, production : Roland EMMERICH Columbia-TriStar film, genre : Fantastique, durée : 1h40, 1999.

⁹⁷ *Super Mario Bros*, conception : Shigeru MIYAMOTO, édition : NINTENDO, diffusion : 1985, type: jeu de plateforme, média : cartouche/disquette, support : NES/FAMICOM (Nintendo Entertainment System/Familial Computer).

Cependant, l'utilisation de cette gamme de prédicats ne traduit-elle pas encore une forme d'émancipation du réel ? Celle-ci n'engage-t-elle pas le joueur à l'abandon de sa propre réalité physique ?

L'Avatar comme transposition du corps

De la dimension comportementale dans le jeu.

Ce qui doit nous intéresser, à présent, c'est la place que prend le corps dans la pratique des jeux-vidéo. Nous pourrions croire que le jeu-vidéo serait un moyen par lequel la conscience transcenderait la corporéité et, *a fortiori*, se transcenderait elle-même par la transformation de sa propre structure. Or, nous expérience vidéo-ludique, présentée par le second cas (D), nous engage à penser que le corps n'est nullement abandonné dans cette activité.

En effet, ce cas pratique met en évidence la manifestation de l'émotion face au jeu. Il s'agit ici de mépris, d'énervement et de colère mais, au-delà de la composante émotionnelle, nous devons relever la dimension comportementale qui se déploie dans cette expérience. Si la conscience semble émue, nous devons noter que le corps n'en est pas moins passif puisque c'est à l'activité de celui-ci que font référence les termes : « *la gorge sèche, la boule au ventre* » ou même, « *jurant à tout va et faisant les cent pas dans la pièce* ». L'expression « *malgré des clics frénétiques* » renvoie aussi au corps, dans la mesure où elle caractérise le mouvement produit par les mains sur les boutons de la manette de jeu (*gamepad*).

Cependant, afin d'éviter que l'on nous reproche de tomber dans une forme de subjectivisme, nous mobiliserons d'autres témoignages – en première personne – relatifs au même événement vidéo-ludique. Nous précisons que ces témoignages ont fait état de quelques corrections, en particulier, concernant l'orthographe et la syntaxe de ceux-ci.



Témoignage a) : « *je trouve la mort d'Aeris [...] choquante, ça fait deux jours [...] et je n'arrive pas à rejouer à ff7 (final fantasy 7). Je n'étais pas particulièrement attaché à ce personnage mais il y avait une telle histoire, une telle musique, que ça m'a fait pleurer et je n'ai pas honte de le dire.* »



Témoignage b) : « [...] *au moment où j'ai fait le jeu [joué au jeu], il y a maintenant 10ans, je suis passé aussi par les larmes.* »⁹⁸



Témoignage c) : « [...] *la première fois que j'ai vu le visage d'Aeris, j'avais 7ans, j'étais en Angleterre et, bien sûr, je ne comprenais rien au jeu, ni à l'intrigue (puisque c'était en anglais). Cependant, le visage de cette jeune femme a tout de suite accroché mon cœur et mon regard. Depuis, je ne la quitte plus. Je me souviens aussi avoir pleuré et pleuré encore, parfois, lors de cette tragique scène où la vie la quitte.* »⁹⁹

⁹⁸ Ces deux témoignages (a et b) sont ceux d'internautes laissés sur un forum en ligne, à savoir le forum général sur le site internet *JeuxVidéo.fr*. Consultable à partir de ce lien : <http://www.jeuxvideo.fr/forum/forum-general/ff7-mort-de-aeris-id3674-page1.html>.

⁹⁹ Ce témoignage (c) est issu des commentaires postés sur un « blog » (Site Web personnel tenu par un ou plusieurs utilisateurs, ou blogueurs, qui s'expriment librement à l'aide d'articles ou billets. De nombreux blogs permettent en plus

Si ces cas pratiques révèlent bien la manifestation d'émotions différentes, engageant des comportements différents, ce qui nous importe n'en reste pas moins l'évocation de la présence du corps. Notre propos ne s'engagera donc pas à produire une typologie des émotions et des comportements présents dans le jeu, ni même à leur causes, mais il consistera seulement à montrer que le corps n'est pas abandonné dans la pratique des jeux-vidéo¹⁰⁰.

La présence du corps paraîtrait peut-être une évidence pour certains puisque les jeux-vidéo mobilisent l'activité des mains, des yeux, de l'ouïe et bien plus de parties encore, depuis les dernières générations de jeux virtuels¹⁰¹. Cependant, loin de nous réapproprier quelque chose dont nous nous serions nous-mêmes privés jusqu'alors, notre argumentation sur la présence du corps tend à montrer que celui-ci n'est pas là que mécaniquement, présent dans un rapport de stimulus-réponses¹⁰².

Le joueur ne s'engage pas à employer le pronom personnel « je » parce que sa conscience le conduirait à oublier son corps au profit de sa croyance en le « corps » de l'avatar. Il ne s'agit pas d'une conduite incantatoire comme le proposerait la perspective sartrienne, mais bien d'un comportement. Nous entendons qu'assimiler l'attitude du joueur à une conduite incantatoire reviendrait à identifier des phases, que nous pourrions désigner comme phase du corps réel et à laquelle suivrait une phase du corps virtuel. Or, cette conception ferait état d'une structure primaire où le corps se contenterait de répondre aux stimuli de la conscience, en changeant de phase, proche d'une théorie de la réflexologie de Pavlov.

C'est la limite que semblerait poser une perspective sartrienne en ce qu'elle parle de conduite, là où ce qui est en jeu tient du comportement. C'est-à-dire, d'un corps dont la structure est plus que la juxtaposition de ses phases et qui est en mesure de se livrer à un très grand nombre de transpositions¹⁰³. Par conséquent, nous sommes conduits à penser que, plutôt qu'abandonner son

aux visiteurs de commenter ces billets) concernant le personnage d'Aerith, sur le site internet *GameKult*. Consultable à partir de ce lien :

<http://www.gamekult.com/blog/vidok/47250/KULT+Aerith.html>.

¹⁰⁰ Un article diffusé sur le site internet de GNT (Génération Nouvelles Technologies) relevait l'implication du corps dans l'activité vidéo-ludique : « *La maison **Bowen Research**, qui se spécialise dans le comportement des consommateurs dans le contexte des nouvelles technologies, a effectué une étude qui dévoile que deux joueurs sur trois auraient un impact émotionnel dans les jeux vidéo aussi grand ou sinon plus grand que les films, les livres ou la musique. [...] Le titre qui aurait provoqué le plus d'émotion serait Final Fantasy avec la scène de la mort d'Aeris dans l'épisode VII. Une scène qui aurait fait verser quelques larmes à plusieurs joueurs.* ». Consultable à partir de ce lien :

<http://www.generation-nt.com/impact-émotionnel-envers-jeux-actualite-8552.html> .

¹⁰¹ Nous faisons ici référence à une nouvelle génération de jeu qui engage une plus grande mobilisation du corps que « l'ancienne génération ». C'est la *Wii* (*Wii*, éditeur : NINTENDO, type : console de salon 7^{ème} génération, 2006.) qui a innové dans ce domaine puisqu'elle propose, via la manette de jeu équipée de la technologie « Bluetooth » (technologie radio courte distance destinée à simplifier les connexions entre les appareils électroniques) alliée à un accéléromètre (capteur qui, fixé à un mobile ou tout autre objet, permet de mesurer l'accélération de ce dernier), des jeux simulant le mouvement que devrait produire le corps s'il réalisait réellement cette activité (par exemple : un joueur devra produire un mouvement demi-circulaire pour mettre en action son avatar au sein d'une simulation de tennis).

¹⁰² Revue Sciences Humaines, n° 178, Auxerre, janvier 2007, Art : *Les jeux-vidéo sont-ils bons pour le cerveau ?*, Celia HODENT-VILLAMAN, p.18.

Cit : « *Ils sont souvent [les jeux-vidéo] jugés « abrutissants » et ont la réputation d'enfermer certains de leurs utilisateurs dans une pratique toxicomaniaque conditionnée (appuyer sur tel bouton en réponse à telle stimulation).* ».

¹⁰³ Maurice MERLEAU-PONTY, *La Structure du comportement*, Paris, PUF, 5^{ème} édition, 1963, (1^{ère} édition 1942), p.30.

L'auteur s'engage à montrer cette possibilité de transposition du corps en mettant en évidence l'exemple de l'écriture au tableau qui ressemble à celle sur le papier. Cet exemple montre qu'en dépit d'une position différente du corps et du fait que les muscles mobilisés ne soient pas les mêmes, celui-ci s'adapte à son contexte. Le corps est donc posé comme un système d'équivalence.

corps réel au profit d'un corps virtuel posé par l'avatar, le joueur opère une transposition de son corps au niveau de l'espace virtuel.



Des vécus du corps transposé au « je ».

De fait, si le joueur joue sans se préoccuper que les actions qu'il produit ne tiennent pas du réel ; il semble que sa conscience se déploie sur le mode irréfléchi. Néanmoins, cela n'implique pas nécessairement que sa conscience l'engage à abandonner le réel mais, plutôt, qu'elle accompagne le corps dans son processus de transposition. D'ailleurs, l'expérience de la motricité pourrait exemplifier notre propos puisque lorsque nous marchons, nous n'avons pas besoin de prendre conscience des mouvements qu'effectuent nos jambes, ni même de l'agencement de nos muscles au cours du déplacement ; notre conscience accompagne notre corps. Ainsi, il semble qu'il existe une intentionnalité plus discrète qui se déploie dans cette activité, une intentionnalité qui n'est pas celle de la conscience mais qui procède du corps lui-même¹⁰⁴. Par conséquent, dans le cadre du jeu-vidéo, il est probable que les actions que produit le joueur soient de l'ordre de cette intentionnalité – entendu qu'il y ait transposition du corps au niveau du virtuel – et que la conscience s'en tienne à accompagner le corps transposé, dans ses actions.

L'avatar est l'occasion pour le joueur de s'incarner dans un nouveau type d'espace et, corrélativement, le joueur est pris dans un processus de transformation dès lors qu'il transpose son corps dans le virtuel. Si l'avatar est appréhendé comme la transposition du corps réel du joueur, lui conférant ainsi de nouvelles qualités dans un nouveau monde, alors c'est à de nouveaux types de vécus qu'est conduit le joueur¹⁰⁵. Par cette transposition, le joueur sort du « ici et maintenant » de la modalité corporelle auquel il est tenu dans le réel et, corrélativement, la conscience qui accompagne le corps prend en considération l'apparition d'une nouvelle gamme de prédicats qui doit être traitée en première personne. De fait, ces vécus le concernant directement, il semble que nous puissions comprendre ce qui engage le joueur à exprimer par un « je », une gamme de prédicats qui, *a priori*, concernerait l'avatar. Si le joueur dit « je », il semble que ce soit parce que c'est à lui-même, dans sa transposition, que la gamme prédicative renvoie.



À partir de là, il apparaît que nous puissions remettre en question le phénomène d'identification qui peut être imputé au jeux-vidéo. Si notre première partie, mettant en œuvre la perspective de S. CHAUVIER, nous engageait à dire qu'il n'y a pas de possibilité d'erreur d'identification dès lors que la prédication en première personne n'y est pas soumise ; celle-ci se révélait tout de même restreinte à cause de la supposition implicite d'une autonomie des prédicats.

¹⁰⁴ Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p. 172-174.

Merleau-Ponty fait état de cette forme d'intentionnalité corporelle : « *Le mouvement n'est pas la pensée d'un mouvement et l'espace corporel n'est pas un espace pensé ou représenté. [...] mouvoir son corps c'est viser à travers lui les choses, c'est le laisser répondre à leur sollicitation qui s'exerce sur lui sans aucune représentation. La motricité n'est donc pas comme une servante de la conscience [...]* ».

¹⁰⁵ Bruno SAMPER fait état de ces nouveaux types ou modalités de vécu. Il remarque que dans le cadre de certains FPS : « *Le jeu va tellement vite que l'on assiste à une dislocation de l'espace et des figures, [...]. Dislocation au sens propre, puisqu'il faut littéralement désintégrer ses adversaires et le décor, mais aussi au figuré car le cerveau n'a presque plus le temps de recomposer l'espace perçu. L'espace devient alors une composition rythmique...* ». Ainsi, nous pouvons voir que les joueurs peuvent être conduits à vivre un nouveau type de mobilité à laquelle est corrélée un nouveau type de perception. Nous pourrions caractériser cette mobilité « d'hyper motricité » qui serait liée à une « hyper perception ». Consultable à partir de ce lien : http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_bSamper.html .

Cependant, nous pouvons tout de même refuser l'idée d'une identification dans le jeu-vidéo dans la mesure où le joueur ne se prend pas pour son avatar, il s'en tient à transposer son corps par le biais de celui-ci. La transposition n'est pas à considérer comme une identification.

Pour tenter de le comprendre, nous devons signaler que le joueur ne s'engage pas dans une synthèse d'identification. En d'autres termes, celui-ci ne s'engage pas à retenir des vécus qui précèderaient ceux qu'il a au cours du jeu. En effet, si tel était le cas, ces vécus seraient posés comme des instants séparés les uns des autres que le joueur réassemblerait par une synthèse, qui se résoudrait à n'être qu'une forme de juxtaposition. Or, comme nous l'avons vu concernant l'idée de phases, le tout est plus que la juxtaposition des parties. De fait, il n'y a effectivement pas d'erreur d'identification pour cette raison que le joueur n'opère pas de synthèse d'identification mais, plutôt, une synthèse de transition¹⁰⁶.

La conscience du joueur ne se situe pas dans une attitude positionnelle par rapport à des vécus, ou instants, temporellement identifiés comme antérieurs à ceux qui se produisent au cours du jeu. La transposition de son corps, du réel au virtuel, relate une synthèse de transition où le flux temporel des vécus s'écoule au sein même du joueur.

Cependant, si notre propos peut mettre en évidence que la conscience, déployée sur le mode irréfléchi, accompagne le corps dans sa transposition et, nous semble-t-il, que le joueur n'est pas sujet au phénomène d'identification dès lors qu'il opère une synthèse de transition ; quelques difficultés semblent persister. En effet, si la perspective sartrienne nous gêne, dans la mesure où nous étions conduits à identifier les phénomènes de dépersonnalisation et d'addiction comme des conséquences nécessaires de la pratique vidéo-ludique, pour autant, nous ne pouvons pas nier le fait que ces phénomènes peuvent émerger au cours de cette activité.

L'un des enjeux sera, à présent, de nous demander comment ces phénomènes peuvent surgir et s'ils sont spécifiquement liés à la pratique des jeux-vidéo ?

¹⁰⁶ Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p. 479-485. Merleau-Ponty, à l'encontre du paradoxe que pose la « synthèse passive » du temps par HUSSERL, propose cette conception d'une synthèse de transition : « Il y a bien des synthèses d'identification, mais seulement dans le souvenir exprès et dans l'évocation volontaire du passé lointain [...]. Pour avoir un passé ou un avenir, nous n'avons pas à réunir par un acte intellectuel une série d'*Abschattungen*, elles ont comme une unité naturelle et primordiale, c'est le passé ou l'avenir lui-même qui s'annonce à travers elles. [...] le temps dans l'expérience primordiale que nous en avons n'est pas pour nous un système de positions objectives à travers lesquelles nous passons, mais un milieu mouvant qui s'éloigne de nous [...]. Il n'est pas besoin d'une synthèse qui réunisse du dehors les *tempora* en un seul temps, [...]. [...] si la conscience du temps était faite d'états de conscience qui se succèdent, il faudrait une nouvelle conscience pour avoir conscience de cette succession et ainsi de suite. [...] Encore une fois, la « synthèse » du temps est une synthèse de transition, c'est le mouvement d'une vie qui se déploie, et il n'y a pas d'autre manière de l'effectuer que de vivre cette vie [...]. ».



– Troisième partie –



Du joueur dans le virtuel, à la subjectivité en virtualisation.

De la présence du virtuel

Il est incontestable que le « virtuel » investit nos sociétés, ne serait-ce qu'au niveau du développement de nouvelles technologies. Sa mobilisation allant du plus haut niveau, tel qu'à la N.A.S.A.¹⁰⁷, jusqu'à celui du particulier ; nous pouvons constater que son champ d'application recouvre de nombreux domaines. En effet, de l'astronomie à l'histoire en passant par la médecine, le virtuel constitue un outil par lequel il devient possible de simuler ce qui se trouve, *de facto*, hors de notre portée.

Cependant, bien que la mobilisation de celui-ci puisse être estimée comme assez récente, nous pouvons remarquer que le virtuel est depuis longtemps un objet de fascination. Si nous voyons aujourd'hui le milieu cinématographique¹⁰⁸ s'emparer de ce thème déjà, bien avant, la littérature¹⁰⁹ s'y intéressait. D'ailleurs, il est intéressant de voir que l'idée de dangers, liés au virtuel, est aussi reprise par ces milieux. Nous pourrions, par exemple, citer « *Vidéodrome* »¹¹⁰ ou encore « *eXistenZ* »¹¹¹ du réalisateur D. CRONENBERG. En effet, concernant « *eXistenZ* », le réalisateur nous place d'emblée dans le thème du virtuel puisqu'il met en place un scénario où les

¹⁰⁷ *National Aeronautics and Space Administration* (« Administration nationale de l'aéronautique et de l'espace »). C'est l'agence gouvernementale responsable du programme spatial des États-Unis d'Amérique.

¹⁰⁸ De façon non exhaustive nous pouvons citer quelques références :

« *Passé virtuel* » (*Passé virtuel*, réalisation : Josef RUSNAK, production : Roland EMMERICH Columbia-TriStar film, genre : Fantastique, durée : 1h40, 1999.).

« *Le cobaye* » (*Le cobaye*, réalisation : Brett LEONARD, production : New Line Cinema, genre : Science-fiction, durée : 1h48, 1991).

« *Tron* » (*Tron*, réalisation : Steven LISBERGER, production : Walt Disney Pictures, genre : Fantastique, durée : 1h36, 1982).

¹⁰⁹ Philip. K. DICK, *Le dieu venu du centaure*, Titre original : « *The three stigmata of Palmer ELDRITCH* », Flammarion, Paris, 1969, (première édition : 1964).

Nous mobiliserons cet ouvrage dans ce qui va suivre pour les besoins de notre étude. Nous pouvons signaler, bien que nous ne le mobiliserons pas que ce même auteur s'est intéressé au thème du virtuel prenant pour angle d'attaque la problématique de la justice dans l'ouvrage « *Rapport minoritaire* » (Titre original : *The Minority Report*) publié en 1956 et adapté par la suite au cinéma, par Steven SPIELBERG, en 2002 sous le titre : « *Minority Report* ».

¹¹⁰ *Vidéodrome*, réalisation : David CRONENBERG, production : Filmplan, genre : Fantastique, durée : 1h28, 1983.

« *Vidéodrome* » s'engage dans une critique de la manipulation de la société qu'opéreraient les médias par le biais de la télévision, bien que plus axé sur le problème du contrôle par l'image, il semble être une prémisse aux dangers évoqués à l'égard du virtuel en ce qu'il y a déjà une l'évocation d'une forme d'empiètement du « monde télévisuel » sur le monde réel.

¹¹¹ *eXistenZ*, réalisation : David CRONENBERG, production : Alliance Atlantis Motion Picture Production, genre : Science-fiction, durée : 1h36, 1999.

protagonistes, engagés dans une enquête, sont conduits à jouer à une nouvelle forme de jeu-vidéo nommé « *eXistenZ* ». Celui-ci est très spécial puisque son support est de type organique et le joueur, s'y reliant à partir de ce qui ressemble à un cordon ombilical qu'il branche dans un port fixé dans sa colonne vertébrale, peut jouer dès lors que le programme est téléchargé dans son cerveau. Nous pouvons relever que le problème que met en évidence ce film est le danger « d'enfermement », puisque la scène finale nous conduit à nous demander si les protagonistes sont bien sortis du jeu ou non (d'ailleurs, les protagonistes eux-mêmes ne semblent pas savoir s'ils ont vraiment réintégré la réalité).



Le virtuel sous l'éclairage littéraire.

Il est tout aussi intéressant de s'intéresser à l'ouvrage de P. K. DICK intitulé « *Le dieu venu du centaure* » que cite M. VALLEUR dans son étude sur les nouvelles formes d'addictions¹¹². Si l'enjeu de notre propos ne consiste pas à étudier la présence éventuelle du virtuel dans cet ouvrage, cependant, nous pouvons remarquer que certains passages font écho à ce que nous avons pu relever jusqu'alors.

Dans cet écrit, l'évocation d'une préférence pour un monde virtuel au détriment du monde réel nous semble pertinente. En effet, celle-ci s'engage à poser la question de la légitimité de l'enfermement dans le virtuel, dès lors que ce nouvel univers peut se révéler « meilleur » – en ce sens qu'il se présente comme plus agréable et moins difficile – que le monde réel. Entendons qu'il n'est pas question d'une préférence de l'imaginaire contre la réalité, les personnages ne sont pas dans le « faire comme si ». Ceux-ci hallucinent une nouvelle réalité.

Si dans le cadre présent, les protagonistes s'enferment dans un monde de poupée idyllique¹¹³ par le biais de figurines, suite à une prise de drogue douce (le *D-LISS*), pour oublier la dureté de la planète morne sur laquelle ils ont été exilés ; nous pouvons émettre l'hypothèse selon laquelle le phénomène d'enfermement dans les jeux-vidéo tiendrait d'une « volonté consciente »¹¹⁴ d'échapper au monde réel jugé plus monotone, ou contraignant, que le monde virtuel.

De plus, un des autres éléments qui pourrait retenir notre attention est l'apparition de ce personnage, Palmer ELDRITCH, apportant avec lui une nouvelle drogue (le *K-PRISS*) plus dure que l'ancienne. Dotés de cette nouvelle drogue, les protagonistes n'auront plus besoin d'un substitut matériel pour entrer dans le « monde halluciné » puisque tout semble se passer dès lors dans leur esprit. Ce nouveau monde, ayant P. ELDRITCH pour démiurge, apparaît au protagoniste non moins « vrai » que le monde réel. D'ailleurs, le lecteur est lui-même pris par ce sentiment inquiétant d'indistinction entre le réel et le monde d'ELDRITCH, dès lors qu'il devient difficile de déterminer si certains passages se situent dans le monde réel ou dans celui du démiurge. Pourrions-nous identifier cette forme de redoublement de l'hallucination, au redoublement de l'engagement dans le virtuel dont faisait état notre cas pratique (C) cité dans notre seconde section ?

Un dernier point pourrait être relevé dans l'ouvrage de P. K. DICK, nous l'illustrerons par ces citations :

¹¹² Marc VALLEUR, Jean-Claude MATYSIAK, *Les nouvelles formes d'addiction : l'amour, le sexe, les jeux vidéo*, Flammarion, Paris, 2004, Chapitre V : Prisonniers du jeu, p.171-173.

¹¹³ Dans le monde en question, très proche de celui des poupées très connu développé par l'entreprise MATTEL, ce sont des poupées qui font office d'avatars.

¹¹⁴ Par « volonté consciente » nous tenons à spécifier qu'il ne s'agirait pas d'une fuite vis-à-vis d'un monde perçu trop difficile par une conscience se déployant sur le mode irréfléchi, comme il était question au cours de notre précédente partie, mais bien d'un engagement qui mobiliserait une attitude réflexive de la conscience.



Citation 1° : « *Tu es Sam REGAN, colon sur la planète Mars. Profite bien de ton temps de translation [...].* »¹¹⁵.



Citation 2° : « *Considérez par exemple la doctrine médiévale qui oppose la substance aux apparences, déclara la petite fille d'un ton plaisant. Mes apparences sont celles de cette enfant ; mais ma substance, comme le vin et l'hostie dans la transsubstantiation...* »¹¹⁶.

Nous pouvons remarquer que la première citation met en évidence le fait que l'individu est encore en mesure, du moins de manière vague, d'avoir accès à son statut dans le monde réel bien qu'il soit dans le « monde hallucinatoire ». Il semble donc que le protagoniste fasse état, bien que cela soit faible, d'une forme de maintien de son vécu qui précéderait sa situation dans ce « monde hallucinatoire ». De fait, celui-ci semble capable d'une identification.

Au contraire, avec la seconde citation nous remarquons que la petite fille n'est pas identifiée de sorte qu'il est difficile de savoir à qui nous avons affaire. Si ceci est, du moins, l'impression du lecteur ; nous pouvons relever que le propos semble lui-même impliquer que cette enfant ne s'identifie pas. En effet, dans la mesure où le propos va jusqu'à rendre fuyantes ses propriétés physiques d'enfant féminin en les caractérisant d'apparences, c'est autre chose qui caractérise ce personnage. Ainsi, il nous semble que c'est cette dimension intangible elle-même qui se pose comme cette autre chose caractéristique. Par conséquent, il apparaît que non seulement nous ne pouvons identifier ce personnage mais que, en plus, c'est une dimension essentielle de celui-ci que d'être tout en ne s'inscrivant pas dans un processus d'identification.

Revenant à notre sujet d'étude nous pouvons nous demander si la première citation ne fait pas état d'une synthèse d'identification par la mobilisation du terme « *translation* », là où la seconde tiendrait plutôt d'une synthèse de transition rendue par le terme « *transsubstantiation* ». Si nous émettions cette hypothèse, *a fortiori*, ayant déterminée précédemment que le joueur effectue une transposition de son corps dans l'espace vidéo-ludique – ce que nous avons défini comme procédant de la synthèse de transition – ; nous pourrions supposer que le jeu-vidéo fait état d'un aspect proche de celui présenté dans la seconde citation.

À partir de cette idée, ayant retenu que cette citation fait référence au « monde hallucinatoire » déployé grâce au K-PRISS, nous pouvons nous demander si cette proximité ne tient pas à ce que, dans ses effets, la pratique des jeux-vidéo pourrait se rapprocher de la consommation de drogues dures. Cette possibilité pourrait permettre, nous semble-t-il, de comprendre les phénomènes de dépersonnalisation et même si, du moins, nous nous en tenions à rapprocher la pratique vidéo-

¹¹⁵ Philip. K. DICK, *Le dieu venu du centaure*, Titre original : « *The three stigmata of Palmer ELDRITCH* », Flammarion, Paris, 1969, (première édition : 1964), p. 58.

Ce passage fait référence à un protagoniste en pleine hallucination qui, suite à une prise de D-LISS et bien qu'étant dans le « monde des poupées », voit ce message lui rappelant son statut d'origine.

¹¹⁶ Philip. K. DICK, *Le dieu venu du centaure*, Titre original : « *The three stigmata of Palmer ELDRITCH* », Flammarion, Paris, 1969, (première édition : 1964), p.116.

La petite fille en question n'est autre que P. ELDRITCH qui a pris une nouvelle apparence. Pour autant, il n'y a rien qui puisse nous permettre de certifier, au moment où nous lisons ce passage, qu'il s'agit bien d'ELDRITCH. Le doute subsiste car cette petite fille, qui surgit brusquement, n'est pas identifiée. Ce passage fait référence au monde hallucinatoire qui se passe de support matériel, entièrement dans l'esprit des protagonistes, et qui suit la prise de K-PRISS.

ludique de la consommation de drogues douces ; nous pourrions peut-être envisager une compréhension des phénomènes d'addictions¹¹⁷.

Nous allons voir que, si tant est que l'ouvrage sur lequel nous venons de nous appuyer puisse faire écho avec le cadre des jeux virtuels, le rapport entre le jeu-vidéo et le propos de P. K. DICK ne tient pas d'un parallélisme avec les drogues dans leurs effets.



De la sociabilité par le virtuel.

Il nous faut revenir sur cette notion d'addiction, avant de répondre aux questions qui ont pu être suscitées à la suite du rapprochement entre le propos de P. K. DICK et les jeux-vidéo.

Tout d'abord, nous devons signaler que l'idée selon laquelle le jeu-vidéo engagerait nécessairement le joueur dans l'isolement, le repli sur lui-même, et l'abandon de la réalité n'est pas tenable. En effet, nous constatons que les jeux-vidéo et les consoles constituent des objets de rencontres et d'échanges. C'est un moyen par lequel les joueurs ont la possibilité de communiquer et, même, de communiquer au sein même de leur pratique¹¹⁸. D'ailleurs, S. TISSERON relève qu'un des aspects de la relation entre le joueur et le jeu tient à la recherche de la rencontre avec un autrui¹¹⁹. C'est principalement les jeux en lignes qui font l'objet de cette possibilité qui se déploie souvent en plusieurs temps (nous précisons que la totalité des étapes n'est pas toujours effectuée) :

- 1° – Les joueurs vont dialoguer ensemble au sein même du jeu, par le biais d'un forum, mais s'en tenir à parler de choses relatives au jeu et de leurs propres exploits sous l'identité de l'avatar.
- 2° – Les joueurs, toujours dans l'espace virtuel, vont parler de problèmes qui tiennent du monde réel mais conservent encore l'identité de l'avatar.
- 3° – Les joueurs vont parler de leur vraie identité (âge, lieu d'habitation, profession, etc.)
- 4° – Les joueurs vont se rencontrer dans l'espace réel.

Nous pouvons aussi relever, à partir des conclusions d'une équipe de sociologue du G.E.T (Groupe des écoles de télécommunication) suite à une étude sur la sociabilité des joueurs, que l'isolement n'est pas une conséquence nécessaire du jeu et que celle-ci est même plutôt assez rare¹²⁰. Leur étude montre que cette pratique favorise la sociabilité en ce qu'elle mobilise des lieux sociaux (salles de jeux) où se réalise l'apprentissage de celle-ci. Elle révèle qu'il existe aussi des « formes stabilisées » de rassemblement en ligne¹²¹. De plus, elle remarque aussi des moments où les joueurs se retrouvent physiquement (par exemple au cybercafé ou durant des championnats). Cette sociabilité peut aussi être identifiée par le comportement des joueurs au sein même du jeu, vis-à-vis des autres joueurs. En effet, l'espace du jeu étant conçu comme hostile, ces sociologues

¹¹⁷ Rappelons que l'addiction se caractérise par la disposition d'un individu à reconnaître l'objet de sa dépendance et à vouloir s'en détacher sans y parvenir de lui-même.

¹¹⁸ Notre cas pratique (B) montre cette possibilité, puisqu'il mobilise une discussion se déroulant au sein même de « *World of Warcraft* », par le biais d'un forum.

¹¹⁹ Serge TISSERON, Michaël STORA, Sylvain MISSONNIER, *L'enfant au risque du virtuel*, Dunod, Paris, 2006, Chapitre I : *Les quatre ressorts d'une passion*, Chapitre III : *Le virtuel, une relation*.

¹²⁰ Revue Sciences Humaines, n° 152, Auxerre, août-septembre 2004, Art : *Les sociabilités des joueurs en ligne*, N. AURAY ; S. CRAIPEAU ; M-C. LEGOUT, p.38-42.

¹²¹ Il s'agit de « guilde » ou de « clan » selon l'échelle de coordination.

relèvent que des pactes d'entraide et des rituels d'entraide prennent forme dans cette activité. Cela est encore plus remarquable si nous regardons la relation des joueurs expérimentés avec les joueurs débutants, puisque l'on peut voir se déployer une forme de bienveillance à l'égard de ces derniers¹²² (possiblement en vue de disposer de nouvelles recrues dans l'avenir).

Enfin, d'autres éléments témoignent de cette « sociabilité » en ce que les jeux, ceux en lignes, font état d'une organisation sophistiquée fondée sur l'établissement d'une division sociale du travail particulièrement réglée.

Maintenant, nous devons évoquer que le phénomène d'addiction n'a, jusqu'alors, pas été établi en dépit des études menées sur la question. Nous pouvons relever le propos de M. VALLEUR : « *Disons-le clairement : nous n'avons pas connaissance de dépendance ou d'addiction aux jeux-vidéo parmi les enfants, mais certains abus, certaines pratiques frénétiques témoignent d'un malaise et souvent d'un dysfonctionnement au sein du cercle familial.*¹²³ ». D'ailleurs, l'auteur remarque que dans certains cas, ce qui pourrait pourtant être désigné comme addiction ne l'est pas, en vertu d'une valorisation sociale. Les championnats d'échecs en sont une illustration et la pratique de ces jeux est considérée positive comme l'est la pratique intensive d'un sport.

De plus, nous devons mettre en évidence que le terme addiction lui-même est problématique par son assimilation, habituelle, aux drogues et à la toxicomanie. En effet, comme nous avons pu le voir, le jeu-vidéo fait état de deux polarités à savoir : celle de « l'excitation » qui révélait une composante émotionnelle et celle du « contrôle » qui devait être entendu comme la recherche de signification. Aussi, nous avons admis que le joueur dans sa pratique était toujours placé dans une tension entre ces deux pôles. Par conséquent le terme addiction au sens strict n'est pas applicable au jeu-vidéo. Effectivement, nous devons relever cette différence notable entre les drogues et les jeux-vidéo, consistant à mettre en relief le fait qu'il n'y pas de recherche de signification dans la consommation de drogues¹²⁴. La polarité du « contrôle » n'est pas présente dans la prise de drogue, tout au contraire, il semble qu'il s'agisse d'une perte de contrôle au profit d'une pure excitation sensorielle. Quoiqu'il en soit, nous pouvons dire que le terme d'addiction se révèle peu adapté et qu'il vaudrait peut-être mieux parler de pratique abusive.

Par conséquent, si nous devons établir un lien entre le jeu-vidéo et le propos de P. K. DICK, celui-ci ne peut se situer au niveau d'un parallélisme entre les jeux et les drogues.



Du virtuel thérapeutique.

Si le phénomène d'addiction, entendu au sens strict, semble pouvoir être écarté ; il nous reste néanmoins le problème du phénomène de la dépersonnalisation à appréhender. Bien que ce phénomène, tenant de la pathologie psychologique, puisse être mobilisé à l'encontre des jeux-vidéo, de récentes études sur les technologies virtuelles dans leur rapport au cerveau¹²⁵ des joueurs révèlent un paradoxe.

¹²² À partir du jeu World of Warcraft ; nous avons pu, nous-mêmes, au cours de notre propre pratique relever ce caractère bienveillant des initiés vis-à-vis des novices.

¹²³ Marc VALLEUR, Jean-Claude MATYSIAK, *Les nouvelles formes d'addiction : l'amour, le sexe, les jeux vidéo*, Paris, Flammarion, 2004, p. 194.

¹²⁴ Serge TISSERON, Michaël STORA, Sylvain MISSONNIER, *L'enfant au risque du virtuel*, Dunod, Paris, 2006, Chapitre I : *Les quatre ressorts d'une passion*.

¹²⁵ Revue Sciences Humaines, n° 178, Auxerre, janvier 2007, Art : *Les jeux-vidéo sont-ils bons pour le cerveau ?*, Celia HODENT-VILLAMAN, p.18-23.

Ces études remarquent que la pratique de jeux-vidéo d'action modifie l'ensemble des capacités visuelles attentionnelles, de telle sorte que l'attention visuelle des joueurs fatigue moins vite que celle des non-joueurs. Optimisation du champ visuel et amélioration de l'attention visuelle sélective ; le jeu semble agir sur la plasticité du cerveau (c'est-à-dire sur sa capacité à se modifier).

Cependant, le fait le plus étonnant réside, selon nous, dans la mobilisation du virtuel dans le cadre psychothérapeutique¹²⁶.

Des études sur la simulation d'environnements sonores « tridimensionnels » sont actuellement mises en pratiques dans le cadre du traitement des phobies. Permettant de recréer à volonté des situations de conflit sensoriel propre aux phobies comme la peur des chiens ou l'agoraphobie¹²⁷. Concernant ce même type de traitement nous pouvons relever ce propos : « [...] *l'être humain activ[e] les mêmes zones du cerveau (aires motrices) lorsqu'il exécute réellement une action et lorsqu'il la simule mentalement. [...] l'exposition en réalité virtuelle reviendrait pour le cerveau à une exposition in vivo. [...] les patients s'habituent à avoir une perception plus sécurisante [...] dans l'environnement virtuel, mais cette simulation mentale pourrait aussi avoir un impact sur la perception [...] dans le monde réel.* »¹²⁸.

Tout autant, les travaux de Michaël STORA¹²⁹ mettent en évidence l'intérêt du virtuel et en particulier des jeux-vidéo. En effet, ce psychanalyste et psychologue clinicien mène depuis quatre ans des séances de psychothérapie, chez l'enfant, en mobilisant la pratique des jeux-vidéo.

Si toutes ces récentes études présentent un intérêt pour le virtuel dans le cadre de thérapie et de psychothérapie, il nous semble quelque peu paradoxal que, dans un même temps, on assimile les jeux-vidéo au phénomène de dépersonnalisation. Le paradoxe tient à ce que d'un côté on pose les jeux-vidéo comme des causes possibles de phénomènes de l'ordre de pathologie psychologique et, d'un autre, ceux-ci sont posés comme des moyens possibles pour amoindrir certaines pathologies, elles aussi, d'ordre psychologique.

Si cette situation nous semble paradoxale, nous n'entendons pas pour autant qu'elle soit impossible. En effet, nous ne pouvons pas nier que le même type de paradoxe peut surgir dans le cadre de dépendance puisque l'addiction à certaines substances, par exemple des drogues souvent composées d'éléments pharmaceutiques, peut être amoindrie par la prise de substances médicales. De fait, ce à quoi nous pouvons nous en tenir, pour l'instant, consiste à dire qu'il est difficile de reconnaître la présence du phénomène de dépersonnalisation, et *a fortiori* de le comprendre, au sein des jeux-vidéo. Si nous ne nions pas radicalement qu'il puisse survenir dans cette pratique, nous pouvons du moins supposer qu'il s'agit d'un phénomène marginal.

La mobilisation du cadre littéraire nous avait orientés vers cette approche expérientielle, consistant à comprendre les phénomènes d'addiction et de dépersonnalisation à partir de l'hypothèse d'un parallélisme entre jeu-vidéo et drogue. Celui-ci, nous venons de le voir, s'est révélé peu éclairant dès lors que le jeu-vidéo, contrairement aux drogues, faisait état de la polarité du « contrôle » et, de plus, la mobilisation de celui-ci au niveau thérapeutique rendait difficile la compréhension des dangers pathologiques dont on l'accuse.

¹²⁶ Revue La Recherche, n° 427, février 2009, Cahier de L'INRIA, p.73-76.

¹²⁷ Etudes menées par Isabelle VIAUD-DELMON, chercheur au C.N.R.S et neuropsychologue, et Nicolas TSINGOS, chercheur INRIA Équipe-Projet Rêves travaillant sur la synthèse et la spatialisation des sons, et sur l'interaction entre son et image pour les mondes virtuels interactifs.

¹²⁸ Revue Sciences Humaines (Les Grands Dossiers), n° 15 Trimestrielle, Auxerre, juin/juillet/août 2009, Art : *Les thérapies en réalité virtuelle*, Roland JOUVENT et Natacha BOX, p.74-75.

¹²⁹ Serge TISSERON, Michaël STORA, Sylvain MISSONNIER, *L'enfant au risque du virtuel*, Paris, Dunod, 2006, Chapitre IV : *Jeu-vidéo, un nouvel enjeu thérapeutique*.

Le Monde 2, Dossier, n°141, 28 octobre 2006, Art : *Jeux-Vidéo : Et si c'était bon pour les enfants ?*, Pascale KREMER, p.22-27.

Cependant, il nous semble que le cadre littéraire que nous avons présenté pourrait, tout de même, être éclairant de par l'idée de « *transsubstantiation* » qui semble faire écho à la synthèse de transition que nous évoquions au terme de notre précédente section.

Du virtuel à la virtualisation.

Redéfinir le virtuel.

Si tout au long de ce travail nous nous sommes tenus à prendre le terme « virtuel » dans un sens général¹³⁰, pouvant aussi bien renvoyer à un espace différent de celui du réel ou encore pour caractériser un certain type de technologie, il nous faut pourtant interroger cette notion. Nous pouvons donc, dès maintenant, proposer une définition du virtuel à partir du propos de P. LÉVY¹³¹. Celui-ci nous enjoint à comprendre que c'est à l'actuel que s'oppose le virtuel, là où le possible est en rapport avec le réel. Il nous faut comprendre que le possible est ce qui se réalisera sans que rien ne change dans sa détermination ou dans sa nature, en ce sens il est donc comme le réel excepté qu'il lui manque l'existence. Or, le virtuel n'est pas comme l'actuel, il est un nœud de forces accompagnant n'importe quelle entité et qui appelle un processus de résolution : l'actualisation. De fait, le virtuel doit être envisagé comme un questionnement général qui appelle une solution particulière non déterminée faisant de l'actuel un surgissement.

Nous intéressant au cadre du jeu, nous pouvons remarquer que l'idée d'un questionnement général se manifeste dans celui-ci. En effet, nous en tenant au jeu en général, nous avons noté que le jeu mettait l'enfant dans une position de questionnement, dès lors qu'il était confronté à la problématique consistant en la détermination de son propre statut en tant qu'individu. Sur ce point, il nous apparaît que le processus de résolution à ce questionnement n'est autre que l'appréhension qu'il peut avoir de lui-même, au cours de cette pratique, en tant que sujet. Si nous centrons notre réflexion sur le cas des jeux-vidéo, il est aussi des éléments qui ressemblent à ce type de questionnement général. En effet, nous pourrions identifier les questionnements d'ordre métaphysique dont font état les jeux-vidéo, que B. SAMPER décrit dans son travail¹³², à cette problématique générale attendant sa résolution. Qu'il s'agisse du questionnement sur d'éventuels « arrières mondes », comme l'illustre la « Warp Zone », ou de lever le voile des apparences comme dans l'attitude du joueur consistant à regarder ce qui se passe au-delà du décor ; il en résulte bien l'idée générale d'une interrogation sur le caractère fini, ou non, du monde quel qu'il soit. De plus, la transposition du corps qu'effectue le joueur par le biais de l'avatar semble, elle aussi, tenir d'une dimension problématique visant une résolution. En effet, bien que tout individu ne se pose pas nécessairement la question du rapport du corps et de la personne de façon explicite, nous ne pouvons nier que tout individu, étant nécessairement un être incarné, se confronte à cette

¹³⁰ Nous ne voulions pas dès le départ introduire une définition strictement théorique dans la mesure où notre propos s'évertue à être le plus parlant possible pour un public non initié à la philosophie. Pour cette raison, nous nous sommes concentrés sur l'acception générale du terme ce qui, *a fortiori*, nous permet de montrer, à ce même public, que la notion ne va pas de soi et mérite d'être interrogée. Cependant, relevant les difficultés qui restent encore présentes à ce niveau de l'étude que nous menons, il devient nécessaire que nous nous engagions à circonscrire la notion de « virtuel » et à définir clairement à quoi renvoie celle-ci.

¹³¹ Pierre LÉVY, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, édit. La Découverte, 1998, Chapitre I : Qu'est-ce que la virtualisation ?, p. 13-14.

¹³² Article de Bruno SAMPER, « Les artistes et le jeu-vidéo ». Consultable à partir de ce lien : http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_bSamper.html

problématique. Celui-ci est, au moins, conduit à dire qu'il est physiquement ce corps mais, dans un même temps, que cela n'est pas le tout de sa personne bien que ce soit uniquement cette dimension qui se révèle tangible.

Par conséquent, si le jeu-vidéo est bien virtuel comme nous avons l'habitude de le définir, c'est-à-dire dans sa manière d'être, nous voyons qu'il s'inscrit dans un processus de virtualisation c'est-à-dire dans une dynamique de changement et de dégageant du « ici et maintenant »¹³³.

D'ailleurs, S. MISSONNIER remarque aussi cette dynamique de changement puisqu'il mobilise, dans le cadre de son étude, le propos de G. DELEUZE (*L'actuel et le virtuel*, C. PARNET, 1996) : « *L'actuel et le virtuel co-existent, et entrent dans un étroit circuit qui nous ramène constamment de l'un à l'autre.* » ; ou encore celui de R. ROUSSILLON (*La métapsychologie des processus et la transitionnalité*, 1995) : « *Si la métapsychologie cherche à décrire l'état des forces en présence dans l'appareil psychique [...], elle a besoin de pouvoir rendre compte des processus de mutation et de passage, donc de la suspension momentanée de ses catégories structurales et de ses effets quant à l'appropriation subjective de la réalité psychique.* »¹³⁴.

De fait, le jeu-vidéo semble bien rendre compte de ce processus entendu – nous référant au propos de P. LÉVY – comme la découverte d'une question générale se rapportant à une entité quelconque, la mutation de celle-ci vers cette interrogation et la redéfinition de l'actualité initiale en tant que réponse à une question particulière.

Il nous semble donc que le lien que nous supposons entre le jeu-vidéo et le propos développé dans l'ouvrage de P. K. DICK¹³⁵ se situe au niveau de la résonance en le processus de virtualisation, dont font état les jeux-vidéo, et l'idée de « *transsubstantiation* » évoqué par l'un des protagonistes de l'histoire. Ainsi, il nous est permis de nous demander, bien que P. LÉVY détermine que la virtualisation n'est pas une déréalisation au sens d'une transformation de la réalité en un ensemble de possibles, si ce n'est pas cette caractéristique du jeu-vidéo qui est en cause lorsqu'on l'accuse de provoquer des phénomènes d'addiction et/ou de dépersonnalisation. En d'autres termes, il nous faut nous demander si ce caractère est une spécificité du jeu-vidéo.



Jeux virtuels et jeux dans la virtualisation.



Le jeu de rôle comme cas pratique :

Nous allons nous intéresser au cas des jeux de rôle¹³⁶ à partir du propos que développe S. CHAUVIER¹³⁷.

L'auteur, reprenant la notion de *Mimicry*¹³⁸ de R. CAILLOIS (développée dans : *Les jeux et les hommes*, à la page 61), s'intéresse au rapport entre les jeux de rôle et le drame théâtral. Il remarque que, dans les deux cas, c'est la personne dans sa dimension physique qui prend part dans cette

¹³³ Pierre LEVY, *Qu'est-ce-que le virtuel ?*, Paris, édit. La Découverte, 1998, Chapitre I : Qu'est-ce que la virtualisation ?, p. 13-14.

¹³⁴ Serge TISSERON, Michaël STORA, Sylvain MISSONNIER, *L'enfant au risque du virtuel*, Paris, Dunod, 2006, Chapitre II : Psychopathologie-psychanalytique du virtuel quotidien.

¹³⁵ Philip. K. DICK, *Le dieu venu du centaure*, Titre original : « *The three stigmata of Palmer ELDRITCH* », Flammarion, Paris, 1969, (première édition : 1964).

¹³⁶ Précisons ici que nous parlerons des jeux de rôle au sens strict et non des jeux de rôle virtuel désignés par les termes RPG ou MMORPG.

¹³⁷ Stéphane CHAUVIER, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, 2007, *Drames et jeux de rôle*, p. 63-71.

¹³⁸ Stéphane CHAUVIER, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, 2007, *Drames et jeux de rôle*, p. 64.

Par Mimicry, nous entendons les jeux dans lesquels : « *le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même* ».

pratique. Cependant, il remarque aussi que des jeux institués, comme le jeu de l'oie, pourrait tout aussi bien être joués via le corps des personnes, enfilant par exemple un costume d'oie pour jouer au jeu de l'oie, ce qui nous conduit au problème de savoir si tout jeu peut être assimilé au drame. Tout au contraire, bien que les joueurs soient des supports vivants de drames dès lors qu'ils endossent un rôle et incarnent un personnage, aucun jeu ne peut se résoudre à être un drame. En effet, le drame est ce que l'auteur définit comme une « partition saturée », c'est-à-dire que l'acteur n'a pas la possibilité de décider du destin du personnage qu'il interprète. Celui-ci doit se contenter de jouer la partition du drame, *la faire vivre, lui donner corps et voix*¹³⁹. A la différence, dans le jeu de rôle, le jeu dépend des décisions du joueur et des lancés de dès effectués, de sorte que le jeu est une partition ouverte complétée par le joueur. Ainsi, même le jeu de rôle ne peut être assimilé au drame.

Cependant, le rapprochement de ces deux cadres n'est pas sans intérêt puisqu'il met en évidence le fait que, là où l'individu n'est qu'un acteur dans le drame, le jeu de rôle pose l'individu à la fois comme acteur et comme auteur. En effet, le joueur est acteur en ce qu'il ne poursuit pas un but naturel mais celui assigné par le jeu et, en même temps, auteur en ce que ce sont ses décisions et initiatives qui se déploient dans le jeu¹⁴⁰.

Par inférence, et suite à nos précédentes remarques, nous pouvons dire que si le joueur s'exprime par un « je » dans le jeu de rôle, cela tient au fait qu'il rapporte directement des prédicats à sa propre personne sans qu'il soit question d'une identification malencontreuse avec son personnage. Cependant, nous pouvons nous demander si ce type de jeu fait état du caractère de virtualisation que nous identifions au niveau des jeux-vidéo.

Nous devons remarquer que le jeu de rôle n'est pas exempt de l'accusation selon laquelle il engendrerait des phénomènes de dépersonnalisation. Nous pouvons aussi remarquer qu'il révèle cette dimension du déplacement hors du « ici et maintenant », dans la mesure où il propose aux joueurs de développer des décisions et des initiatives hors d'un contexte réellement présent. Nous pouvons noter que, implicitement, c'est au questionnement général qui consisterait à se demander si nous sommes ce que nous sommes en vertu de notre corps, de notre contexte socio-historique, de notre espace et de notre temps, que revoie cette pratique. Implicitement, il n'est pas improbable qu'en endossant le rôle d'un « Orc »¹⁴¹, le questionnement plus profond soit de l'ordre de l'identité personnelle et consiste à se demander : « *Serais-je le même si mon corps était celui d'un Orc, que je vivais au temps des Orcs et dans le pays des Orcs, sous la gouverne du roi des Orcs ?* ».

En l'occurrence, si nous admettons cette dimension de la virtualisation dans le jeu de rôle, ne justifions-nous pas l'idée selon laquelle les dangers psychopathologiques tiennent de cette dimension dès lors que le jeu de rôle, comme le jeu-vidéo, est soumis à l'accusation de pratique engageant des formes de dépersonnalisation ?

¹³⁹ Stéphane CHAUVIER, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, 2007, *Drames et jeux de rôle*, p. 67.

¹⁴⁰ Stéphane CHAUVIER, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, 2007, *Drames et jeux de rôle*, p. 68-69.

« [...] les agents de cette pratique nous apparaissent ou peuvent nous apparaître comme des personnes naturelles investissant dans cette pratique leur capacités naturelles tout en poursuivant des buts qui sont moins leurs buts que ceux que la pratique à laquelle il participent leur assigne. ».

¹⁴¹ Un « Orc » est un personnage mythologique qui apparaît dans les contes et légendes nordiques, au même titre que les « Nains ». Ces personnages sont souvent repris dans le cadre de jeu de rôle où le scénario se déploie dans l'univers médiéval-fantastique. Nous pouvons aussi retrouver l'évocation de ce type de créature dans la littérature avec l'œuvre de J. R. R. TOLKIEN. (par exemple : John Ronald Reuel TOLKIEN, *Le Silmarillion*, Paris, Pocket, 2004, première édition : George Allen et Unwin Ltd, 1977, traduction française : Christian BOURGEOIS, 1978.).

Le jeu d'échecs comme cas pratique :

Si nous voulons pouvoir répondre à cette question, il nous semble qu'il faille nous intéresser au cas de jeux qui ne font pas l'objet de cette accusation et qui, *a priori*, ne semble pas faire état du processus de virtualisation. Pour cela, nous allons maintenant nous pencher sur le cas du jeu d'échecs.

A priori le joueur d'échecs, pratiquant ce qu'il est coutume d'appeler les jeux « intelligents » au sens où ceux-ci mobilisent l'activité de l'intellect dans une dimension logique et rationnelle, ne semble pas confronté aux problèmes des dangers psychopathologiques. Si tant est que nous parlions d'addiction au niveau du jeu d'échecs, celle-ci est perçue comme positive en vertu d'une attribution sociale qui consiste à transposer le jeu d'échecs au niveau de la pratique sportive et son éventuelle pratique intensive à la valeur compétitive de celui-ci. Cependant, ne pourrait-on pas supposer qu'un joueur d'échecs puisse se détacher de la réalité au profit du jeu, avoir un sentiment d'étrangeté vis-à-vis de sa propre réalité ?

Cette idée peut paraître improbable en ce que le jeu d'échecs fait état d'une pratique qui semble être de l'ordre du possible et du réel. Nous voulons signifier que ce qui se produit dans le cadre de ce jeu est déjà déterminé à l'avance en tant que probabilité, puisque ce jeu fait état d'un nombre de pièces limité et d'un nombre de cases tout autant limité. Au jeu d'échecs, c'est de combinaisons ou de combinatoire dont il est question et, de fait, cette pratique semble bien plus soumise au risque qu'au danger en ce que l'ensemble des combinaisons possibles pourrait être défini. Cependant, l'auteur S. ZWEIG se livre pourtant à ce questionnement dans son ouvrage intitulé « *Le joueur d'échecs* »¹⁴².

Dans cet ouvrage, au cours de la deuxième section du livre après que le narrateur se soit progressivement effacé derrière le personnage de CZENTOVIC (le champion du monde d'échecs aux attitudes gauches et incapable de dire quoi que ce soit sur les échecs sans disposer d'un échiquier devant lui), l'auteur relate l'histoire d'un personnage nommé « Dr. B. ».

Ce personnage suite à son arrestation par la Gestapo se retrouve séquestré pendant un temps indéfini dans une chambre d'hôtel. Dépossédé de montre ou de quoi écrire, celui-ci ne sera plus en mesure de déterminer le temps qui passe. Privé de tout, ce personnage va pourtant parvenir, lors d'une sortie pour un interrogatoire, parvenir à s'approprier un livre¹⁴³. Cependant, celui-ci se retrouvera déçu de découvrir qu'il s'agit d'un manuel d'échecs réunissant cinquante parties jouées par des maîtres en la matière.

A partir de là, le « Dr. B », en dépit du fait qu'il soit seul, va tenter de jouer aux échecs. D'abord en s'aidant de sa couverture quadrillée pour représenter le damier et de mie de pain pour représenter les pièces, le « Dr. B » va vite en venir à jouer mentalement. C'est-à-dire à retenir aussi bien les coups qu'il engage que ceux qu'engage son adversaire fictif. Dès lors, ce personnage rend compte du problème en s'adressant au narrateur :

« Comment un seul et même cerveau pourrait-il à la fois savoir et ne pas savoir quel but il se propose, et, en jouant avec les blancs, oublier sur commande son intention et ses plans, faits la minute précédente avec les noirs ? Un pareil dédoublement de la pensée suppose un dédoublement complet de la conscience, une capacité d'isoler à

¹⁴² Stefan ZWEIG, *Le joueur d'échecs*, Paris, Librairie Générale Française, 1997.

¹⁴³ Stefan ZWEIG, *Le joueur d'échecs*, Paris, Librairie Générale Française, 1997, p.60-62.

*volonté certaines fonctions du cerveau, comme s'il s'agissait d'un appareil mécanique.*¹⁴⁴ ».

La suite du texte mentionne que le cerveau du « Dr. B » se séparait en « cerveau blanc » et « cerveau noir » et celui-ci continue son récit :

*« Il y avait un homme en moi qui voulait à tout prix avoir raison, mais il ne pouvait s'en prendre qu'à cet autre moi contre qui je jouais [...]. A peine une partie était-elle finie qu'une moitié de moi-même recommençait à défier l'autre [...] l'un des deux adversaires que j'abritais était toujours trop lent au gré de l'autre. Ils se harcelaient [...] je me houspillais moi-même [...] cet état d'esprit était déjà tout à fait pathologique.*¹⁴⁵ ».

Si cela tient en effet de la fiction, nous pouvons admettre tout au moins la valeur que pourrait avoir cet écrit en tant qu'expérience de pensée. En effet, cette approche nous montre que dégagé de son support matériel et de la condition selon laquelle le jeu doit mettre en présence deux joueurs, et donc deux cerveaux¹⁴⁶, le jeu d'échecs pourrait révéler des dangers d'ordre psychopathologique.

Ce qui se passe pour le « Dr. B » ressemble au déplacement de la réalité de sa chambre morne vers un univers de cases et de pièces, teinté en noir et blanc. Si l'échiquier et les pièces sont déplacés du monde réel en vertu de leur absence, le joueur lui-même est déplacé de sa dimension unitaire pour devenir duel à la fois joueur blanc et joueur noir.

De plus, nous pourrions supposer que le questionnement général dans cette expérience de pensée serait de l'ordre de la place de l'individu dans l'espace et le temps. En effet, ce que le « Dr. B » cherche à fuir dans le texte ressemble moins à l'espace ou au temps objectifs qu'à la perception qu'il en a. Autrement dit, c'est dans leur dimension de vécu, en tant que cet espace est vécu comme morne et ce temps comme indéfini, que le « Dr. B » est renvoyé. Ce questionnement semble donc de l'ordre du rapport entre le temps objectif et la durée¹⁴⁷, impliquant la recherche de la situation de l'homme dans ce rapport. Par conséquent, la pratique du jeu d'échecs par « Dr.B » devient la résolution de ce questionnement comme émancipation actuelle de ce à quoi l'homme est soumis, à savoir la durée.

Suite à cette digression par d'autres formes de jeu, nous pouvons noter que la dimension de virtualisation n'est pas une caractéristique propre du jeu-vidéo.

De fait, nous ne pouvons dire que la virtualisation est liée aux phénomènes psychopathologiques d'une part parce que tout type de jeu semblerait être vecteur de ces phénomènes mais surtout, entendu que le virtuel est un nœud de forces accompagnant n'importe quelle entité, parce que tout pourrait être vecteur de ceux-ci.

¹⁴⁴ Stefan ZWEIG, *Le joueur d'échecs*, Paris, Librairie Générale Française, 1997, p.69.

¹⁴⁵ Stefan ZWEIG, *Le joueur d'échecs*, Paris, Librairie Générale Française, 1997, p.72-75.

¹⁴⁶ Signalons qu'une partie entre un joueur humain et une intelligence artificielle fait encore état de deux joueurs et non d'un seul.

¹⁴⁷ Henri BERGSON, *L'évolution créatrice*, Paris, Puf, 2007, première édition : 1941, Chapitre I : *De l'évolution de la vie mécanisme et finalité, la durée*, p. 2-7.

Le propos de BERGSON s'emploie à montrer qu'il n'y a pas de discontinuité des états psychologiques comme la psychologie classique l'entendrait. Les états psychologiques ne peuvent être pensés à partir d'une identification par découpage arbitraire des portions d'un temps objectif. Citation : « *Mon état d'âme, en avançant sur la route du temps, s'enfle continuellement de la durée qu'il ramasse ; il fait, pour ainsi dire, boule de neige avec lui-même.* ».

La virtualisation dans le processus hétérogénéique de transmutation.

Des jeux virtuels dans la virtualisation.

Nous devons à présent remarquer que la terminologie, engageant le virtuel, l'actuel, le possible et le réel, cristallise encore trop ce qui doit être compris comme un processus dynamique. Cela rend donc difficile la compréhension de l'effectuation de la transmutation des modes d'être.

Si nous voulons rendre compte de celle-ci, il nous faut préférer les termes de virtualisation, d'actualisation, de potentialisation et de réalisation qui témoignent des modalités changeantes se succédant continuellement de l'être.

Toute chose dont la modalité d'être est la virtualisation rend compte d'un problème général attendant le surgissement d'une solution particulière – non prédéterminée – par l'actualisation. Cependant, la virtualisation peut être réifiée au rang de potentialisation dès lors qu'on envisage un « ce qui peut arriver » de façon déterminée sans changement de nature, ni de détermination ; c'est-à-dire par le passage de la chose qui existe à la chose qui insiste. De même, l'actualisation peut être réifiée au rang de réalisation, dès lors que l'on passe de la chose qui arrive à la chose qui résiste¹⁴⁸.

De plus, selon la perspective proposée par P. LÉVY, il ne faut pas entendre le processus de virtualisation comme une « dématérialisation » mais plutôt comme un « désubstantialisation », ce qui fait écho à notre hypothèse concernant le propos de P. K. DICK avec la notion de « *transsubstantiation* ». Quoiqu'il en soit restons-en pour l'instant à l'idée de « désubstantialisation » et relevons ce que celle-ci implique.

Ce qui se trouve mis en jeu dans ce processus relève de ce que nous définirons par des mutations associées, à savoir l'association de la déterritorialisation, de l'effet Mœbius et l'interpénétration du public et du privé. C'est à partir de cela que nous pouvons comprendre que la virtualisation est un processus hétérogénéique¹⁴⁹.

Le phénomène de « déterritorialisation » renvoie à l'idée d'un désengagement du « ici et maintenant » que nous avons évoqué à plusieurs reprises durant ce travail. « L'effet Moebius » doit, quand à lui, être entendu comme le passage de l'intérieur vers l'extérieur et celui de l'extérieur vers l'intérieur. Enfin par « l'interpénétration du public et du privé » nous entendons que des éléments privés vont se retrouver mis en commun et que, corrélativement, il se produit une intégration subjective d'éléments d'ordre public.

Revenant sur le cas du jeu vidéo, il nous semble que ces trois mutations sont présentes. La déterritorialisation est avérée puisque nous avons vu que la pratique vidéo-ludique faisait état d'un dégageant du « ici et maintenant » déployé à différents niveaux.

De plus, dans la mesure où nous observons que ce qui est posé en avant dans la pratique du jeu vidéo n'est pas le corps du joueur mais sa subjectivité, entendu que le jeu paraît être un espace propice à la constitution de celle-ci, il nous semble donc que ce qui est de l'ordre de l'interne bascule à l'extérieur, considérant que l'espace virtuel est externe à l'individu. Corrélativement, la dimension physique du joueur, c'est-à-dire son corps réel, semble d'une certaine façon basculer à l'intérieur puisque sa présence est sous-jacente à celle de l'avatar et celui-ci n'est manifeste qu'en

¹⁴⁸ Pierre LEVY, *Qu'est-ce-que le virtuel ?*, Paris, édit. La Découverte, 1998, Chapitre IX : Le quadrivium ontologique : la virtualisation, une transformation parmi d'autres, p. 136.

¹⁴⁹ Pierre LEVY, *Qu'est-ce-que le virtuel ?*, Paris, édit. La Découverte, 1998, Chapitre IX : Le quadrivium ontologique : la virtualisation, une transformation parmi d'autres, p. 23.

« [...] la virtualisation est toujours hétérogène, devenir autre, processus d'accueil de l'altérité. ».

vertu de l'intentionnalité opérante qu'il déploie, ainsi que par la synthèse de transition. Par conséquent, l'effet Mœbius nous semble aussi présent dans le jeu-vidéo.

Concernant l'interpénétrabilité du privé et du public, nous pouvons noter que le joueur intègre à sa subjectivité des éléments qui sont de l'ordre du jeu, et donc publics, en traitant ceux-ci comme des vécus qui lui sont propres. Dans un même temps, les actions du joueur de l'ordre du privé, dans la mesure où il peut les effectuer à partir de sa chambre et seul derrière son ordinateur, peuvent devenir publics dès lors que d'autres joueurs peuvent observer, à travers le jeu et par le biais de l'avatar, ce que celui-ci fait.



Du « je » et de la subjectivité dans la virtualisation.

Nous avons jusqu'alors défini que le jeu et l'utilisation du pronom personnel « je » mettaient tous deux en évidence la constitution de la subjectivité, le premier en vertu du fait qu'il engage le questionnement sur le statut de l'individu et le second, en tant que c'est dans l'interlocution que nous pouvons nous déterminer comme sujet.

Le rapport de la subjectivité au virtuel nous a menés à prendre en considération qu'il fallait entendre et voir les choses sous un angle processuel. Ce processus dynamique que nous avons qualifié de virtualisation, révélant un caractère hétérogénéité dans la mesure où il était question du dépassement d'une situation initiale au profit d'une altérité, a été défini comme pouvant s'appliquer à toute entité. De fait, il nous est possible de dire que la subjectivité n'est pas exempte de ce processus et qu'en son sein, elle se constitue par le détachement de sa propre situation initiale et dans une disposition à l'altérité.

Cependant, il reste un point que nous devons éclairer et qui consiste, si l'on admet l'accusation portée à l'encontre des jeux-vidéo, à nous demander comment des phénomènes d'addiction et de dépersonnalisation pourraient avoir lieu dans la mesure où tout semble conduire à dire qu'il n'y a là que processus de constitution.

Nous l'avons dit le langage est un point d'ancrage constitutif de la subjectivité. Cependant, nous devons nous inquiéter du propos de P. LÉVY concernant l'idée de la virtualisation par le langage.

Concernant le langage, il faut en effet remarquer que la grammatisation détache des significations originaires liées à des situations particulières en vue d'obtenir des éléments conventionnels, ce qui constitue déjà un degré minimal de virtualisation en ce que chacun des éléments peut s'actualiser en une variété indéfinie d'occurrences.

La seconde étape de la virtualisation par le langage est la dialectique, en ce qu'elle manifeste une capacité de torsion ou d'hétérogénéité du réel. Dès lors qu'elle nous met en présence d'un interlocuteur, elle nous engage mutuellement à intégrer le point de vue de l'autre et, par conséquent, nous sommes virtuellement dans une attitude de substitution.

Enfin, le dernier stade de ce *trivium*, est la rhétorique en ce qu'elle détache, comme la grammaire, ses objets de leur situation particulière mais en plus, parce qu'elle déploie ceux-ci dans un autre corps de signification. Par elle, ses objets deviennent virtuellement constitutifs d'un monde autonome et, selon P. LÉVY, la rhétorique produit : « l'ouverture d'un vide au milieu du réel ». Par conséquent, la rhétorique appartient à un *trivium* linguistique qui lui-même s'inscrit dans le *quadrivium* ontologique comme mode de virtualisation, aux côtés des trois autres modalités d'être que sont l'actualisation, la potentialisation et la réalisation.



Par conséquent, le joueur qui s'exprime en première personne, dans l'allocution avec un autrui, s'engage déjà dans un processus de virtualisation dès lors qu'il s'agit d'un acte de langage. Cependant, étant donné que le jeu opère aussi l'effectuation du processus de virtualisation, le joueur se retrouve dans une forme de redoublement de ce processus. De fait, si le « je » et les jeux sont isolément propices à la constitution de la subjectivité par dépassement de sa situation initiale et par le déploiement vers l'altérité, nous pourrions supposer que la corrélation de ces deux cadres intensifie le dégagement de la situation initiale ainsi que l'entreprise d'altérité.

Il est donc possible d'émettre l'hypothèse selon laquelle, en vertu de cette corrélation, l'intensité du processus redoublé de constitution de la subjectivité pourrait lui-même engendrer une sensation d'étrangeté de la part de l'individu vis-à-vis de lui-même. La dépersonnalisation pourrait donc tenir d'une sorte d'accélération trop brusque du processus constituant de la subjectivité, sans possibilité de ressaisir sa propre réalité. Cependant, cette hypothèse ne nous semble pas valide en ce que le joueur, bien que sa conscience se déploie sur le mode irréfléchi lorsqu'il joue, est en mesure d'avoir une position réflexive. Si ce n'est pour regarder comme par derrière sa propre réalité, celui-ci la met en œuvre lorsqu'il fait une pause ou même lorsque quelque chose dans son environnement réel vient le déranger. En dernier lieu, nous devons relever que son corps lui-même rappelle sa conscience à adopter un mode réflexif, puisque les phénomènes de fatigue et de faim engagent celui-ci à se détacher de son jeu.

A partir de là, nous pensons que le phénomène de dépersonnalisation se révèle marginal car l'acte réflexif, sortant le joueur du jeu, devrait « ralentir » le processus d'échappement et la quête d'altérité de la conscience. Ainsi le redoublement devrait cesser et avec lui le sentiment d'étrangeté vis-à-vis de sa propre réalité. Or, la dépersonnalisation semble être un état assez constant d'étrangeté ce qui nous conduit à penser qu'un tel phénomène soit très rare dans le cadre des jeux-vidéo et que s'il s'y déploie, c'est en vertu d'autres composantes qui ne tiennent pas du jeu lui-même.

Si nous devons en dernier lieu admettre l'idée d'une addiction au sens strict, il nous semble que celle-ci pourrait résulter, *a contrario* de la dépersonnalisation, d'une tendance à réitérer « l'accélération » du processus de constitution de la subjectivité. Nous pouvons supposer que l'intensité du détachement de l'objectivité, celle du monde réel et celle de notre propre corporéité, pourrait être vécue comme une sorte de transe proche de certaines drogues ou de la sensation excitante qu'éprouve des individus qui se trouvent dans un grand huit. L'addiction consisterait à stabiliser cette sensation en vue de la conserver afin quelle dure, identique à elle-même.

Cependant, nous devons rappeler que la virtualisation fait partie prenante d'un processus hétérogénéique au côté de l'actualisation, de la potentialisation et de la réalisation. Ce processus, dans lequel transite toute entité, consiste en une transmutation des modes d'être ou modalités d'être de l'entité. Par conséquent, l'addiction qui consisterait à tenter de cristalliser ce processus, poserait un joueur qui ne jouerait plus. En effet, si le jeu est un espace d'ouverture vers l'altérité et un moyen de dégager la subjectivité de sa situation initiale, stopper le processus de virtualisation consisterait à mettre fin à cette ouverture et à ce dégagement. En d'autres termes, dans un tel cas le joueur serait amené à ne plus jouer.

Pour cette raison, il nous semble peu probable que nous puissions parler d'addiction au sens strict au niveau de la pratique des jeux-vidéo.



Conclusion.



Résumé de notre étude.

Au terme de cette étude, nous pouvons nous engager à dire que le jeu-vidéo, en tant que jeu en général, renvoie l'individu au questionnement sur son statut lui permettant de se déterminer comme sujet. Corrélativement, nous pouvons dire que le « je » est aussi constitutif de la subjectivité dès lors que le postulat de soi en tant que sujet s'établit dans le langage et, plus particulièrement, dans la communication avec autrui.

Le jeu-vidéo, contrairement à l'idée commune, ne s'engage pas à isoler l'individu mais, tout au contraire, engage le joueur à s'ouvrir vers autrui aussi bien pendant la pratique elle-même qu'en dehors de celle-ci. De plus, loin d'être enfermé dans le jeu, d'abandonner la réalité du monde et sa propre réalité physique, le joueur se livre à une transposition de son corps au niveau de l'espace virtuel où il appréhende un nouveau monde, possédant ses propres lois, et où il fait l'expérience de nouveaux types de vécus à partir de sa nouvelle modalité d'être.

La critique à l'égard des jeux virtuels consistant à les accuser d'engendrer des phénomènes psychopathologiques a pu être mise à l'épreuve. Notre démarche première a consisté à écarter la possibilité d'une identification entre le joueur et son avatar, bien qu'il s'exprime en première personne pour parler des actions de ce dernier, dans la mesure où le « je » ne pouvait pas faire l'objet d'erreurs d'identifications et renvoyait nécessairement à la personne. Cette perspective purement linguistique se révélant insuffisante, nous avons montré qu'il n'y avait pas d'identification possible en vertu du fait que, dans la pratique du jeu, la conscience du joueur se déploie sous une modalité irréfléchie et qu'il n'y a pas de synthèse d'identification. Dans cette mesure, la synthèse étant de l'ordre d'une transition, il nous a été permis de dire que l'identification n'était pas possible.

L'addiction et la dépersonnalisation se sont révélées plus difficile à traiter. Cependant, nous avons été conduits à émettre des réserves concernant l'addiction à partir du fait que celle-ci ne s'inscrit pas dans la recherche d'une constitution de signification, alors que le jeu fait état de la polarité du « contrôle » entendue comme donation de sens. Le phénomène de dépersonnalisation a, lui aussi, fait l'objet de réserve dans la mesure où des études récentes, consistant à pratiquer des séances de psychothérapie à partir du virtuel et des jeux-vidéo eux-mêmes, rendaient paradoxale l'idée qu'une même pratique puisse à la fois être thérapeutique et pathogène. Malgré ces éléments, nous ne nous sommes pas, pour autant, engagés à nier radicalement la possibilité d'émergence de tels phénomènes et nous avons entrepris de les comprendre à partir du processus de virtualisation.

La mise en évidence du processus de virtualisation – modalité d'être d'une entité quelconque, aux côtés de l'actualisation, la potentialisation et la réalisation – a révélé qu'il participait d'un *quadrivium* ontologique et était hétérogénéité. Cette hétérogénéité a pu être mise en évidence par la dynamique de transmutation dont la virtualisation faisait état, tenant de trois mutations corrélatives qu'étaient la déterritorialisation, l'effet Möbius et l'interpénétrabilité du public et du privé. Cette perspective nous a engagés à relever que le jeu-vidéo disposait de cette dimension virtualisante en ce qu'il faisait état de ces trois types de mutation.

De plus, entendu que le pronom personnel « je » était une occurrence linguistique, nous avons pu définir qu'il faisait aussi état de la dimension virtualisante en ce que le langage se révèle être un *trivium* dans lequel grammatisation, dialectique et rhétorique sont des étapes successives de virtualisation. Ce *trivium* s'insérant d'ailleurs au sein du *quadrivium* ontologique.

Cette observation nous a engagés à dire que le joueur, par son expression en première personne dans le jeu-vidéo, bénéficiait corrélativement de deux cadres pour la constitution de sa subjectivité. Nous avons, de ce fait, émis l'hypothèse selon laquelle la subjectivité du joueur serait conduite à un redoublement de sa tendance à se dégager de sa situation initiale et de sa tendance à rechercher l'altérité.

Partant de là, nous avons supposés que ce redoublement engageait une intensification du processus de constitution de la subjectivité. Cette intensification probable a été mise à l'épreuve, en tant qu'elle pouvait peut-être rendre compte des phénomènes psychopathologiques sur lesquels nous émettions quelques réserves. Cela nous a amenés à penser que la dépersonnalisation, comme sentiment d'étrangeté vis-à-vis de sa propre réalité, pourrait tenir de « l'accélération » subite du processus de constitution de la conscience engageant, par le même effet, une « accélération » du dégagement de la situation initiale de la subjectivité et de l'engagement vers l'altérité.

De même, concernant l'addiction, nous avons émis l'hypothèse que l'intensification en question pouvait en être la cause, cette idée consistant à concevoir que le redoublement du processus de constitution de la conscience pouvait, lui-même, placer l'individu dans un état de transe. Cependant, suivant cette voie, nous avons déterminé que la dépersonnalisation ne pouvait tenir de cette intensité du processus, dans la mesure où le joueur, ne serait-ce que par son corps et les phénomènes physiologiques de celui-ci, était conduit à adopter une position réflexive vis-à-vis de lui-même. Dès lors, le joueur étant en mesure de s'émanciper du jeu, le redoublement devrait cesser d'être effectif, puisqu'un des cadres de constitution de la subjectivité serait annulé. Or, la dépersonnalisation tenant d'une psychopathologie qui semble persistante, nous avons supposé que l'intensification évoquée ne pouvait pas rendre compte de celle-ci et qu'elle ne devait être qu'un phénomène marginal dans la pratique des jeux-vidéo.

De même, l'addiction révélant une tentative de cristallisation du processus de virtualisation semblait mise en défaut, dès lors que cela engageait de mettre un terme à l'ouverture de la subjectivité vers l'altérité et au détachement de sa situation initiale. Par conséquent, l'intensification supposée ne pouvait pas rendre compte de l'addiction dans la mesure où cette approche conduirait à poser un joueur qui ne joue plus.



De notre entreprise.

Il nous semble que nous devons rendre compte de notre approche aussi bien du point de vue de notre méthodologie, que des supports mobilisés et de la forme rédactionnelle de ce mémoire. Nous tenons à rappeler que nous avons pour préoccupation de proposer une approche qui soit en mesure de toucher un public assez large, et non pas de réserver exclusivement ce propos à un public initié à la philosophie. De fait, en dépit de certains passages très théoriques mais non moins nécessaires, nous nous sommes préoccupés de proposer des cadres pratiques qui pouvaient être partagés par chacun. La mobilisation de cas pratiques, d'expériences en première personne, de témoignages et de certains supports (tels que la littérature, le cinéma et les jeux-vidéo) a été mise en place dans le cadre de cette préoccupation.

Par rapport à une conception pluridisciplinaire, et même interdisciplinaire, qui nous paraît être le terrain de la philosophie et ce vers quoi sa pratique doit tendre ; nous nous sommes employés à appréhender notre thème de recherche à partir d'éclairages divers et variés.

Enfin, en vertu du thème lui-même et de l'idée de déplacement et de transmutation qui ressort au terme de l'étude de celui-ci, il nous est apparu cohérent de le traiter aussi selon cette idée. En effet, si la mobilisation de cas pratiques en première personne et l'utilisation de supports autres

que des manuels philosophiques peuvent faire écho à cette idée, nous sortant du formalisme d'une pensée classique impersonnelle et emprunte d'une rigidité philosophique presque frustrante ; nous devons admettre que la forme rédactionnelle de ce mémoire est elle-même imprégnée de cette tendance.

Par sa forme ce mémoire s'engage à sortir le lecteur, du mémoire lui-même. De la mise en abîme de la page de présentation aux divers effets consistant à « faire comme si » ce n'était déjà plus un écrit que le lecteur tenait entre ses mains, nous voulions que ce travail soit transposé au-delà de lui-même et s'inscrive lui-même dans le processus de virtualisation que nous avons tenté de décrire.

D'ailleurs, concernant cette idée de virtualisation qui encourage un processus d'ouverture vers l'altérité et le dépassement d'une situation initiale, nous précisons que ce travail pourrait non seulement être complété mais aussi décliné sous d'autres formes, à partir d'autres supports et selon une autre méthode.

Nous ne prétendons pas avoir épuisé la totalité des interprétations possibles, ni même que notre propos s'engage à dire le vrai de la relation qui existe entre l'individu et les jeux-vidéo. Notre travail doit être appréhendé comme une voie de compréhension possible, mais non comme un système qui pourrait trouver une valeur absolue.

D'ailleurs, nous tenons à signaler que, bien que nous pourrions éprouver une certaine frustration si notre propos n'était pas compris, il serait peut-être pire que quelqu'un s'engage à dire qu'il nous comprend parfaitement. En effet, si ce qui est entendu par compréhension est l'adoption pure et simple de notre travail, si cela conduit à la cristallisation de notre propos, alors notre frustration en serait nécessairement plus grande. En ce sens, comprendre notre propos consisterait à ne pas comprendre les subtilités de la virtualisation.

Si nous devons définir notre approche, il nous semble que la définition la plus juste conviendrait à dire qu'il s'agit d'une approche « virtualisante » ou « transmutionnelle ».

D'une certaine façon tout ceci n'est qu'un jeu, en ce sens qu'il existe des espaces à combler au sein même de ce travail et que de nombreuses perspectives de recherches pourraient émerger à sa suite, pour nous comme pour d'autres, sous des éclairages et des champs d'applications divers et variés.



– Bibliographie – Thématique et chronologique



Ouvrages théoriques

- *Encyclopédia Universalis*, Notionnaire 1, Notion, France, 2004.
- Bernard GRANGER, Jean NAUDIN, *La Schizophrénie*, Paris, Le Cavalier Bleu, 2006.
- Émile BENVENISTE, *Problème de linguistique générale*, Paris, Gallimard, 1966.
- Pierre LEVY, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, édit. La Découverte, 1998.
- Stéphane CHAUVIER, *Qu'est-ce qu'une personne ?*, Paris, Vrin, 2003.
- Jean-Paul SARTRE, *Esquisse d'une théorie des émotions*, Paris, Hermann, 1995.
- Jean CHATEAU, *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant : essai sur la genèse de l'imagination*, 5^{ème} (édit), Paris, Vrin, 1975.
- Marc VALLEUR, Jean-Claude MATYSIAK, *Les nouvelles formes d'addiction : l'amour, le sexe, les jeux vidéo*, Paris, Flammarion, 2004.
- Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.
- BOÈCE, *Courts traités de théologie (Opuscula Sacra)*, Paris, édit. Du Cerf, 1991, p. 43-84.
- Stéphane CHAUVIER, *Dire « Je » : Essai sur la subjectivité*, Paris, Vrin, 2001.
- Denis FISETTE et Pierre POIRIER, *Philosophie de l'esprit : psychologie du sens commun et sciences de l'esprit*, Anthologie, Paris, Vrin, 2002, Hilary PUTNAM, art. *La nature des états mentaux*.
- Denis FISETTE et Pierre POIRIER, *Philosophie de l'esprit : problèmes et perspectives*, Anthologie, Paris, Vrin, 2003, Hilary PUTNAM, art. *La signification de la « signification »*.

- Serge TISSERON, Michaël STORA, Sylvain MISSONNIER, *L'enfant au risque du virtuel*, Paris, Dunod, 2006.
- Maurice MERLEAU-PONTY, *La Structure du comportement*, Paris, PUF, 5^{ème} édition, 1963, (1^{ère} édition 1942).
- Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945.
- Stéphane CHAUVIER, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, 2007.
- Henri BERGSON, *L'évolution créatrice*, Paris, Puf, 2007, première édition : 1941.



Ouvrages littéraires

- Théophile GAUTIER, *Récits fantastiques*, Paris, Flammarion, 1981, (2007), nouvelle : *L'Avatar*, p.273-375.
- Philip. K. DICK, *Le dieu venu du centaure*, Titre original : « *The three stigmata of Palmer ELDRITCH* », Paris, Flammarion, 1969, (première édition : 1964).
- John Ronald Reuel TOLKIEN, *Le Silmarillion*, Paris, Pocket, 2004, première édition : George Allen et Unwin Ltd, 1977, traduction française : Christian BOURGEOIS, 1978.
- Stefan ZWEIG, *Le joueur d'échecs*, Paris, Librairie Générale Française, 1997.



Revue

- Revue Sciences Humaines, n° 152, Auxerre, août-septembre 2004, Art : *Les sociabilités des joueurs en ligne*, N. AURAY ; S. CRAIPEAU ; M-C. LEGOUT, p.38-42.
- Revue Sciences Humaines, n° 178, Auxerre, janvier 2007, Art : *Les jeux-vidéo sont-ils bons pour le cerveau ?*, Celia HODENT-VILLAMAN, p.18.
- Revue La Recherche, n° 427, février 2009, Cahier de L'INRIA, p.73-76.
- Revue Sciences Humaines (Les Grands Dossiers), n° 15 Trimestrielle, Auxerre, juin/juillet/août 2009, Art : *Les thérapies en réalité virtuelle*, Roland JOUVENT et Natacha BOX, p.74-75.

– Le Monde 2, Dossier, n°141, 28 octobre 2006, Art : *Jeux-Vidéo : Et si c'était bon pour les enfants ?*, Pascale KREMER, p.22-27.



Supports Jeux-vidéo

– *Gear of War*, conception : Cliff BLESZINSKI, édition : Microsoft Games, diffusion : 2006, type : Jeu de tir objectif (caméra dynamique, placée derrière l'avatar elle suit ses mouvements), média : CD-Rom, support : X-BOX.

– *World of Warcraft*, développement : « Blizzard Entertainment », diffusion : février 2005 (Europe), type : MMORPG, média : CD-Rom, support : Windows et Mac.

– *PAC-MAN*, développement : Namco, diffusion : 1980, type : réflexion Labyrinthe, média : Disquette, Cartouche, support : Atari 400, Atari 2600, etc.

– *Sonic the Hedgehog*, développement : Sonic Team, diffusion : Juin 1991 (Europe), type : Plate-forme, média : Cartouche, support : MegaDrive.

– *Mario Bros*, développement : Nintendo, diffusion : 1983, type : Plate-forme, média : Cartouche, support : Atari 2600, Nes, etc.

– *Painkiller*, édition : Dreamcatcher Interactive, diffusion : 2004, type : FPS, média : CD-Rom, support : Windows et X-box.

– *Oblivion*, édition : 2K-Games, diffusion : 2006, type : RPG (en vue subjective), média : CD-Rom, support : Windows et X-box 360.

– *Final Fantasy 7*, conception : Yoshinori KITASE, édition : Squaresoft, diffusion : 1997, type : RPG (*Role Playing Game* ou Jeu de rôle), média : CD-Rom, support : Playstation, Windows.

– *Super Mario Bros*, conception : Shigeru MIYAMOTO, édition : Nintendo, diffusion : 1985, type : jeu de plateforme, média : cartouche/disquette, support : Nes/Famicom (Nintendo Entertainment System/Familial Computer).



Support cinématographique

– *Dark City*, réalisation : Ales PROYAS, production : Mystery Clock Cinema et New Line Cinema, genre : Fantastique, durée : 1h35, 1998.

- *Passé virtuel*, réalisation : Josef RUSNAK, production : Roland EMMERICH Columbia-TriStar film, genre : Fantastique, durée : 1h40, 1999.
- *Le cobaye*, réalisation : Brett LEONARD, production : New Line Cinema, genre : Science-fiction, durée : 1h48, 1991.
- *Tron*, réalisation : Steven LISBERGER, production : Walt Disney Pictures, genre : Fantastique, durée : 1h36, 1982.
- *Vidéodrome*, réalisation : David CRONENBERG, production : Filmplan, genre : Fantastique, durée : 1h28, 1983.
- *eXistenZ*, réalisation : David CRONENBERG, production : Alliance Atlantis Motion Picture Production, genre : Science-fiction, durée : 1h36, 1999.



Références en lignes

- **Propos de M. VALLEUR pour ADOSEN :**
<http://www.adosen-sante.com/interieur.php?page=expert&id=21&quest=231>
- **Vidéo de « Gear of War » :**
<http://www.jeuxvideo.tv/video/gears-of-war.html>
- **Travail sur le rapport entre « Œdipe Roi » et le virtuel :**
<http://www.homeros.fr/spip.php?article59>
- **Vidéo du cas pratique (D) issu de « Final Fantasy 7 » et témoignage c) :**
<http://www.gamekult.com/blog/vidok/47250/KULT+Aerith.html>
- **Article Bruno SAMPER, « Les artistes et le jeu-vidéo » :**
http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_bSamper.html
- **Site de Chloé DELAUME, « Projet corpus Simsi » :**
<http://www.chloedelaume.net/>
- **Témoignages a) et b) :**
<http://www.jeuxvideo.fr/forum/forum-general/ff7-mort-de-aeris-id3674-page1.html>
- **Article de G.N.T (Génération Nouvelles Technologies) :**
<http://www.generation-nt.com/impact-emotionnel-envers-jeux-actualite-8552.html>



– Table des matières –

Introduction

 La genèse du projet.....	1
 Notre pratique comme élément moteur.....	4
 De notre approche.....	5
 De la structure du projet.....	7



Première partie : Du langage égologique dans le jeu, à l'enjeu de la personne.

 Le réel et le jeu : Dépassement du dualisme.....	9
 De l'émergence de la personne par le « je ».....	12
 L'origine du concept de personne.....	12
 Du partage paradoxal du « je »et de sa transtemporalité.....	12
 Du « je » dans le jeu.....	15
 Des limites de la théorie de l'égologie.....	16



Deuxième partie : Du joueur dans sa transposition, au jeu comme expérience authentique.

	La composante émotionnelle du jeu-vidéo.....	20
	De l'émotion au jeu : La parenté de structure de la conscience.....	21
	De l'émergence de la perspective sartrienne.....	21
	De la conscience constituante au monde magique.....	22
	Jeu-vidéo sous l'éclairage sartrien.....	23
	De la conscience face au mode immédiatement magique.....	23
	Du problème de l'enfermement nécessaire.....	25
	De la relation entre joueur et avatar.....	26
	De l'origine de la notion d'avatar.....	26
	Le joueur et son milieu.....	27
	L'Avatar comme transposition du corps.....	29
	De la dimension comportementale dans le jeu.....	29
	Des vécus du corps transposé au « je ».....	31



Troisième partie : Du joueur dans le virtuel, à la subjectivité en virtualisation

 De la présence du virtuel	33
 Le virtuel sous l'éclairage littéraire	34
 De la sociabilité par le virtuel	36
 Du virtuel thérapeutique	37
 Du virtuel à la virtualisation	39
 Redéfinir le virtuel	39
 Jeux virtuels et jeux dans la virtualisation	40
 La virtualisation dans le processus hétérogénéique de transmutation	44
 Des jeux virtuels dans la virtualisation	44
 Du « je » et de la subjectivité dans la virtualisation	45
 Conclusion	47
 Résumé de notre étude	47
 De notre entreprise	48
 Bibliographie	50- 53
 Table des matières	54- 56

Remerciements

**Pour leur aide apportée dans mon travail
au niveau méthodologique
et bibliographique :**

Mme. Natalie DEPRAZ

M. Franck VARENNE

Pour leur soutien :

Mme. Noémie PARANT

Mme. Audrey GERLAIN

Mme. Marie-Laure LE BAILLY

Mr. Fabien POLLET

Mr. Fabien JAILLET

Mr. Loïc MINOUFLET

Mr. Mme Martial POLLET

Mr. Mme André JOUIS