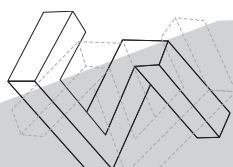




expériences de "réalité virtuelle"



Mélanie ROUSTAN

Mélanie Roustan termine actuellement un doctorat de sciences sociales à l'université Paris 5 : son travail de thèse porte sur la question des drogues et dépendances et de leur traitement en sociologie et en ethnologie. Elle est membre associé au CERLIS, centre de recherche sur les liens sociaux, laboratoire du CNRS - Paris 5 et fait également partie d'un groupe de recherche sur le corps et la culture matérielle, autour du professeur Jean-Pierre Warnier, ethnologue à la Sorbonne. Elle est aussi membre de l'Observatoire des Mondes numériques en sciences humaines (omnsh.org), association de recherche et publications online. Elle a dirigé l'ouvrage collectif «La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?» à L'Harmattan en 2003. A travers l'exemple du jeu vidéo, elle analyse, dans cet article, la relation entre le virtuel et le corporel.

Le « jeu vidéo » peut être défini comme l'ensemble des pratiques ludiques de type informatique comportant une dimension interactive et des images en mouvement. L'expression désigne à la fois une entité abstraite (programme), ses matérialisations éventuelles en objets interchangeables (disques, cartouches, autrefois cassettes), ses associations à des supports électroniques comprenant un écran (ordinateurs, consoles et télévisions, bornes d'arcades, etc.) ainsi que les activités (ludiques) qui s'y rattachent.

Dans les pays anglo-saxons et scandinaves, le champ scientifique du jeu

vidéo est diversifié entre analyses des « oeuvres », de leurs conditions de production et de réception, et de leurs implications sociales et culturelles. En France, il a d'abord intéressé la psychologie, encouragée par une demande sociale (médiatique et politique) soucieuse de trouver des réponses aux questions « inquiétantes » de l'addiction et des effets des images violentes sur les enfants. L'entrée s'est faite par le pathologique, puis des thématiques du « normal » ont émergé, notamment autour des questions de développement cognitif (*Réseaux*, 1994) et plus largement d'éducation, en même temps que

paraissaient des ouvrages généralistes (Bruno, 1993, Le Diberder, 1993). Malgré l'ampleur du phénomène, les sciences sociales ont tardé à apporter leur éclairage (Trémel, 2001 ; Ficher et Noyez, 2001) et les travaux demeurent souvent pluridisciplinaires (*MédiaMorphoses*, 2001 ; Roustan, 2003).

LA PLACE DU CORPS

La question du corps à propos des jeux vidéo peut paraître incongrue. Elle émerge d'abord en négatif, dans les imaginaires associés aux jeux vidéo, qui



trouvent leurs racines dans des représentations développées avec l'avènement de l'ère industrielle, technique puis technologique. Relayés aussi bien par la science-fiction (littérature, bande dessinée, cinéma) que par les médias et dans une certaine mesure les sciences, de puissants stéréotypes placent le jeu vidéo comme symptôme et emblème d'un processus (lié à la Modernité et au Progrès) qui tendrait à réduire, voire à annihiler la place du corps dans les activités humaines : substitution de la force et de l'intelligence des individus par celles des machines, déréalisation des

Au contraire, les travaux empiriques font apparaître le corps – ses actions et réactions enchaînées, ses perceptions et sensations étendues, la démultiplication de ses images – comme le lieu et le moteur de l'expérience vidéoludique (Roustan, 2003). Les compétences physiques, cognitives et émotionnelles qu'elle requiert reposent sur des processus d'« incorporation » : à force de répétition, des enchaînements sont routinisés au point de ne plus mobiliser la conscience réflexive, et les sensations s'étendent dans les objets qui se font prothèses perceptives (Warnier, 1999).

actualisation des intrications entre éléments matériels et symboliques, via l'interactivité. Celle-ci n'est pas tant une donnée technologique qu'un élément fondateur de l'expérience de réalité virtuelle inhérente à la *pratique* du jeu vidéo entendue comme « technique du corps » (Mauss, 1997) ; l'immersion qui en dépend est une mise en objets, en images et surtout en actions (réelles et « virtuelles ») du sujet jouant. Les actions du sujet sur les objets matériels et les représentations qui en découlent constituent les clefs de l'expérience vidéoludique : ils sont les conditions de son accès, les instruments et lieux de ses plaisirs, les supports de ses possibles excès et déviances. Il y a extension du corps vécu, subjectif mais bien ressenti, jusque dans l'univers onirique simulationnel (Clais et Roustan, 2003). L'opposition entre réalité et virtualité se révèle caduque, et avec elle la dichotomie corps-esprit. La *réalité virtuelle*, ce « non-lieu » qui « propose un voyage dans nulle part » (Jolival, 1995 : 3), cette « curieuse union du mouvement et de l'immobilité » (Rigaut, *op. cit.* : 149), engage à considérer l'individu jouant comme un sujet en actions, aux prises avec un objet complexe, mettant littéralement « en jeu » l'ensemble de ses dimensions bio-psycho-sociales.

© MNB



rappports sociaux, rupture de l'ancrage physique des identifications. La chimère de l'androïde oscille entre l'image d'un corps prothèse « vidé » de sa substance psychique et celle d'un « pur » esprit au corps atrophié et largement projeté dans l'univers « virtuel » du jeu (Flichy, 2001, Rigaut, 2001, Breton, 1995). L'hybridation à la machine serait le fruit de la toute-puissance de cette dernière.

De la même manière que le conducteur automobile aguerrri débraye et passe les vitesses sans y penser, et connaît si bien son véhicule qu'il l'a intégré jusqu'au bout des roues, le joueur de jeu vidéo « incorpore » la dynamique complexe d'un jeu vidéo au point d'en oublier ses doigts en mouvement pour déporter ses sensations sur le personnage virtuel qu'il incarne. La spécificité du jeu vidéo consiste en la constante

LE JEU VIDÉO COMME PHÉNOMÈNE SOCIAL ET CULTUREL

Avec le jeu en réseau, l'interactivité avec la machine (intelligente) se double d'une interaction avec des partenaires et adversaires, soit en co-présence physique (en réseau local, dans une salle, sous la forme d'un face à face sur le mode d'un côté à côté), soit à distance (sur internet, chacun chez soi mais tous ensemble dans le « cyberspace »



devenu communicationnel).

Que met-on de soi dans son avatar ? Les changements liés à cette nouvelle forme de médiatisation du lien social sont-ils à penser en degré (avancée technologique) ou en nature (avènement d'une nouvelle ère humaine) ? La complexité des liens unissant le joueur à son existence virtuelle, au-delà de leur « communion » de mouvement, invite à réinterroger la place du corps dans le lien social, car ses mises en scène offrent des possibilités de *double jeu* : ludique et/ou social, virtuel et/ou réel (*Les cahiers du numérique*, 2003). Le corps est alors autant sujet perceptif qu'enveloppe qui se donne à voir. La question de l'image rebondit sur sa propre polysémie : tangibilité de l'image numérique, image sociale du loisir, théâtralisation de sa mise en œuvre, homothétie entre représentations virtuelles et image(s) de soi, jeu de miroirs de soi à soi et entre soi et autrui.

Mais les corps « virtuels » représentés à l'écran ne doivent pas masquer ceux, bien réels, qui les animent. En ce sens, est emblématique le phénomène de « sportivisation » d'une partie de l'activité vidéoludique : du plan local à l'international, les joueurs s'organisent en clubs et fédérations, s'affrontent en tournois et championnats, usent de la rhétorique *ad hoc*, s'entraînent, parfois prennent des managers et pour les

plus doués se professionnalisent. Le sport donne un cadre où affirmer la place centrale du corps dans la pratique du jeu vidéo : sa performance y est travaillée, mesurée, commentée, mais aussi rémunérée, et pourquoi pas bientôt améliorée chimiquement (Mora et Héas, 2003). Cette branche vigoureuse de l'institutionnalisation du jeu vidéo lui apporte une légitimation sociale, avec son entrée « en Culture » (approches artistiques, intérêt des musées, sauvegarde d'un patrimoine), mais aussi « en recherche » (dont cet article est le témoin).

A cheval entre le monde des choses que la main saisit et celui des non-choses que le bout des doigts programme et active, les jeux vidéo et leurs expériences de réalités virtuelles prennent place dans une culture matérielle propre aux sociétés industrielles, avides de circulation des informations et des images. Ils sont produits et nourris par un contexte culturel dominant et contribuent à le renforcer en retour, via l'argent qu'ils y injectent, les représentations, les modes de pensée et les savoir-faire qu'ils y assoient et finalement les modes de socialisation et les « techniques de soi » (Foucault, 1994) qu'ils y induisent.

Des enjeux de pouvoir se révèlent alors. Ils apparaissent dans la répartition des usages en termes de classes, d'âges et de sexes (la « fracture numérique »). Ils se présentent également sous les traits des idéologies véhiculées par les contenus vidéoludiques, leurs modes de diffusion, leurs logiques internes et leurs cadres sociaux (notamment capitalisme, sexisme, ethnocentrisme). Ces valeurs et normes s'ancrent durablement dans les corps et les esprits par le biais d'une pratique fondée sur la répétition, l'habitude, voire l'entraînement. Toutefois,

par leur nature même de *jeux*, les jeux vidéo autorisent une manipulation, donc une mise à distance et une négociation de ce qu'ils proposent : ils demeurent en cela des objets « ouverts » de construction de soi et du monde.

Mélanie ROUSTAN

melanieroustan@yahoo.com





RÉFÉRENCES

- ▶ Ph. Breton, *A l'image de l'Homme. Du golem aux créatures virtuelles*, Paris, Le Seuil, 1995.
- ▶ P. Bruno, *Les jeux vidéo*, Paris, Syros, 1993.
- ▶ J.-B. Clais et M. Roustan, « Le jeu vidéo, c'est physique ! Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », dans M. Roustan (sous la dir. de), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. «Dossiers Sciences Humaines et Sociales», série «Consommations & Sociétés», 2003, p. 35-52.
- ▶ E. Fichez et J. Noyez (sous la dir. de), *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Edition du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille 3, coll. «Travaux & Recherches», 2001.
- ▶ P. Flichy, *L'imaginaire d'internet*, Paris, La Découverte, coll. «Sciences et société», 2001.
- ▶ M. Foucault, *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, 1994.
- ▶ B. Jolival, *La réalité virtuelle*, Paris, P. U. F., coll. «Que sais-je ?», 1995.
- ▶ A. et F. Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris, La Découverte / Essais, 1993.
- ▶ M. Mauss, «Les techniques du corps [Extrait du *Journal de psychologie*, XXXII, n°3-4, 15 mars-15 avril 1936. Communication présentée à la Société de Psychologie le 17 mai 1934.]», *Sociologie et Anthropologie*, Paris, Quadrige / PUF, 1997 [1950].
- ▶ *MédiaMorphoses*, n°3, *Qui a encore peur des jeux vidéo ?*, Paris, I. N. A., 2001.
- Ph. Mora et S. Héas, «Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ?», dans M. Roustan (sous la dir. de), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. «Dossiers Sciences Humaines et Sociales», série «Consommations & Sociétés», 2003, p. 131-156.
- ▶ *Réseaux*, n°67, *Les jeux vidéo*, Paris, C. N. E. T., 1994.
- ▶ Ph. Rigaut, *Au-delà du virtuel. Exploration sociologique de la cyberculture*, Paris, L'Harmattan, 2001.
- ▶ M. Roustan (sous la dir. de), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. «Dossiers Sciences Humaines et Sociales», série «Consommations & Sociétés», 2003.
- ▶ L. Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de monde*, Paris, P. U. F., coll. «Sociologie d'aujourd'hui», 2001.
- ▶ J.-P. Warnier, *Construire la culture matérielle. L'homme qui pensait avec ses doigts*, Paris, P. U. F., coll. «Sciences sociales et sociétés», 1999.

