



Commentaire de l'ouvrage :

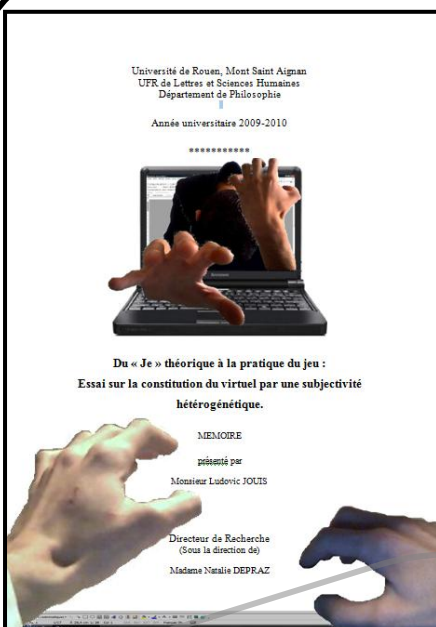
« *La Réalité Virtuelle : Avec ou sans le corps ?* »
 (Paris, Éd. Autrement, 2005.)



Présentation :

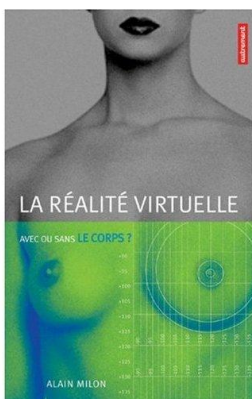
L'article ici présenté a pour but de proposer une rapide analyse de l'ouvrage d'Alain MILON « *La Réalité Virtuelle : Avec ou sans le corps ?* » (Paris, Éd. Autrement, 2005.). Extrait de mon propre travail de mémoire* (Master 2), il reprend les grandes lignes de ce que j'avais pu présenter à l'époque. J'essayerai tout de même d'y apporter quelques compléments et améliorations, ainsi que d'user d'un langage un peu moins universitaire.

*Ludovic JOUIS, Du « Je » théorique à la pratique du jeu : Essai sur la constitution du virtuel par une subjectivité hétérogénéique, Mémoire de Master 2, Rouen, UFR de Lettres et Sciences Humaines, département de Philosophie, 2009/2010.





Le livre dans les grandes lignes.



Dans l'ouvrage d'A. MILON, l'enjeu de l'auteur est, avant tout, de s'intéresser à la représentation du corps dans la réalité virtuelle et, surtout, de voir comment celui-ci prend place dans ces univers.

Commençons d'abord par identifier les présupposés de l'auteur.

Le premier consiste à définir qu'il existe deux catégories bien distinctes que l'on peut appeler réalité virtuelle. Pour les différencier, l'auteur nommera la première « Réalité Virtuelle » et la seconde « *réalité virtuelle* » (remarquons que la distinction n'est perceptible que visuellement, par la façon dont on écrit le groupe de mots). Par conséquent, il est question de la mise en place d'une typologie, puisque sont définis deux types de réalité virtuelle différents, l'intérêt étant de ranger sous chacun de ces types des choses précises.

Venons-en au deuxième présupposé. Celui-ci consiste à déterminer ce que chaque type va regrouper. L'auteur détermine donc que la Réalité Virtuelle (ou Réalité Immergée) concerne les univers de modélisation informatique tels que les modèles d'immersion scientifiques (Nasa, médecine, par exemple.) et la réalité augmentée. D'un autre côté, la *réalité virtuelle* (ou réalité cybernétique) concerne les divers supports de la littérature, du cinéma comme des jeux vidéo.

Le dernier présupposé consiste à dire que la Réalité Virtuelle tient d'une démarche scientifique, là où la *réalité virtuelle* tient d'une tendance fantasmatique et féérique. Par conséquent, il est question de la prise en compte sérieuse du corps dans la Réalité Virtuelle puisque la technologie utilisée doit permettre une meilleure compréhension de la réalité du corps, de ses forces, de ses faiblesses, comme de ses limites. Cependant, dans la *réalité virtuelle*, c'est un corps féérique et imaginaire qui est représenté, un corps qui n'est que force sans fragilité ni limite, qui nous donne une image trompeuse de ce qu'est le corps réel. Ainsi, la Réalité Virtuelle constitue une approche sérieuse, gage de vérité sur la réalité du corps, et du monde *a fortiori*, alors que la *réalité virtuelle* constitue une vision mensongère vouée à nous tromper sur la réalité du corps.

À partir de tout ceci, la *réalité virtuelle*, et *a fortiori* les jeux vidéo, sera accusée de nous faire croire à la possibilité du plaisir sans limite et, dans son mensonge, nous conduira à méconnaître les limites du corps.



Notre Analyse

Il sera question ici de s'intéresser aux différents arguments, proposés par Alain Milon, qui opposent Réalité Virtuelle et *réalité virtuelle*. Nous pouvons déjà relever le manque de clarté que pose l'utilisation de ces termes identiques (n'aurait-il pas été plus simple d'utiliser des termes différents plutôt que de jouer sur la différence entre écriture normale et italique ?).





Dans un premier temps, nous essayerons de voir ce qu'il en est de ce plaisir sans limite auquel tenteraient de nous faire adhérer les jeux vidéo, selon A. MILON.

Par la suite, nous tenterons de déterminer si la représentation du corps dans les jeux vidéo consiste à faire l'apologie de plaisirs détachés du corps, comme le laisse entendre l'auteur.

Enfin, nous verrons si la « *réalité virtuelle* » est aveugle de ses propres limites et de son incapacité à simuler la sensibilité corporelle, comme le laisse entendre A. MILON.

L'enjeu final, sera de déterminer dans quelle mesure le propos de l'auteur peut réellement prétendre s'intéresser à la réalité virtuelle, ce qui nous engagera à relever que la typologie utilisée est orientée et intenable.

La problématique qui guidera notre étude : L'auteur n'a-t-il pas recours, implicitement, à des critères de définition de la réalité virtuelle qui ne viseraient qu'à restreindre sa compréhension ?



Jeux vidéo l'occasion d'un plaisir sans limite ?

Si les jeux vidéo ont pour enjeu premier d'être ludiques et si, dans certains cas, ceux-ci peuvent disposer d'une dimension féérique (souvent le cas dans les RPG ou MMORPG), doit-on pour autant les accuser de faire l'apologie du phantasme de l'illimitation ?

Il semble que ce ne soit pas le cas, si l'on observe ce qu'implique le fait même de jouer à un jeu vidéo. En effet, lorsque vous prenez place au sein de ce type d'univers virtuel, jamais vous ne pouvez vous soustraire aux limites du programme qu'il s'agisse de ce qui fait office de corps dans ces univers, comme de ce qui fait office de monde.



Si tant est que l'on puisse assimiler l'avatar à une forme de corps virtuel¹, nous ne pouvons pas croire qu'il soit question d'illimitation. Un avatar est tenu aux limites que lui impose le programme, si ce dernier prévoit que l'avatar ne soit pas en mesure de se déplacer dans l'eau du monde dans lequel il prend place, ce sera peine perdue de vous risquer à y mettre les pieds².

De plus, les univers vidéo ludiques mettent moins souvent en scène des mondes sans contraintes, que des mondes persistants où, tout au contraire, la contrainte représente un élément essentiel de l'évolution des joueurs. Pour n'en citer

qu'un, *WoW*³ fait état d'une succession de contraintes avec lesquelles le joueur doit composer, qu'il s'agisse du grand nombre de quêtes qu'il doit réaliser pour faire évoluer son personnage, des métiers qu'il doit apprendre pour créer, lui-même, des objets ou des longs déplacements

¹ Ce point est sujet à caution, puisqu'il limite la conception de l'avatar à ses diverses formes anthropomorphiques. Or, il existe bien des jeux vidéo qui font état d'avatars qui n'ont pas, à proprement dit, de caractéristiques humaines, la barre de « Pong » ou la voiture de n'importe quel jeu de course.

² C'est par exemple le cas, tant que l'on n'a pas récupéré le « sort de transformation de brume », dans le cadre du jeu vidéo *Blood Omen : Legacy of Kain*, édition : Crystal Dynamics, développement : Silicon Knight, diffusion : 1996 (Europe), type : Action-Aventure, média : CD-Rom, support : Playstation et Windows. Voir Fig.1.

³ *World of Warcraft*, développement : « Blizzard Entertainment », diffusion : février 2005 (Europe), type : MMORPG, média : CD-Rom, support : Windows et Mac.



qu'il devra effectuer. Si les mondes virtuels sont vastes et proposent de nombreuses possibilités, ils ne sont ni de l'ordre de l'illimitation, ni de celui de l'absence de contrainte.

D'autre part, A. MILON nous engage à penser que la « *réalité virtuelle* » nous trompe lorsqu'elle prétend nous donner un monde où chacun pourrait réaliser ses phantasmes et lorsqu'elle laisse entendre, implicitement, qu'il est des plaisirs du corps qui peuvent se passer du corps lui-même.

L'auteur nous dit :

« [...] la virtualité ferait du monde réel un monde sans relief ni profondeur [...] du monde virtuel un monde dans lequel chacun pourrait vivre ses phantasmes, alors qu'il s'agit le plus souvent d'un masque qui cache le vide profond d'un individu s'imaginant que l'on peut substituer au principe de réalité un voyage fantasmatique.

[...] la virtualité serait régie par le principe de désir sans contrainte [...] il ne s'agit que d'une substitution du désir par le principe de plaisir ou d'excitation sensorielle. La cybersexualité, celle de l'univers des jeux vidéo ou des communautés virtuelles, traduit ce malaise. Elle présuppose que le plaisir du corps peut s'affranchir du corps lui-même [...]. »⁴.

Concernant les jeux vidéo, nous pouvons nous interroger sur la validité de ce propos. Nous pouvons nous accorder à dire qu'il est, effectivement, difficile de croire à l'existence de plaisirs du corps qui se passeraient de ce même corps. De même, admettons qu'il serait faux de croire que l'on puisse s'affranchir du principe de réalité au profit du seul principe de plaisir.

Cependant, les questions qui doivent être posées sont les suivantes : Est-ce que les jeux vidéo cherchent vraiment à nous faire croire le contraire ? Leur but est-il vraiment de s'opposer au réel ? Ces jeux s'engagent-ils vraiment à nous faire croire que l'on puisse se passer du principe de réalité ? La réalité du corps, et des plaisirs qui y sont liés, est-elle reniée par les univers vidéo ludiques ?

Laissons de côté, pour l'instant, l'idée selon laquelle il serait question d'une apologie du plaisir détaché du corps, pour nous intéresser à celle du plaisir sans limite. Il nous semble que c'est bien méconnaître ces univers que de dire qu'ils sont des lieux de purs phantasmes et plaisirs. N'en venons pas à faire de ceux-ci les « Sodome et Gomorrhe » de la réalité virtuelle et intéressons nous plutôt à ce que vit le joueur.

Dans la pratique vidéo ludique, le joueur est souvent confronté à l'épreuve de la perte qui n'est en rien plaisante, que celle-ci le concerne directement ou qu'il s'agisse de celle d'un compagnon de jeu. Bien que celle-ci semble moins grave qu'une perte réelle, en termes de conséquences effectives sur la vie de l'individu, la perte est bien présente dans les jeux vidéo et, d'ailleurs, elle est une des conditions nécessaires à l'évolution de l'individu dans l'univers virtuel. En effet, comme le faisait remarquer Michael STORA lors d'une interview pour *Médiavor*⁵, le joueur fait l'épreuve de la perte mais, surtout, il apprend par la perte à mettre de

⁴ Alain MILON, *La Réalité Virtuelle : Avec ou sans le corps ?*, Paris, Éd. Autrement, 2005, p.21-22.

⁵ *Médiavor* est une agence de communication Web qui s'emploie à interviewer des spécialistes de l'étude des mondes virtuels et qui a récemment mise en place le projet « sociolojeu », un Web documentaire consultable à partir de ce lien : <http://www.sociolojeu.com/>

L'interview de Michael STORA dont il est ici question est consultable à partir de ce lien :



nouvelles stratégies en place pour pouvoir évoluer dans l'univers. Or, dans le monde réel, l'épreuve de la perte, en raison des conséquences qu'elle engage sur la vie de l'individu, est le plus souvent évitée et l'on s'attachera plutôt, par l'évitement de dangers multiples, à stabiliser ce que nous possédons. En ce sens, bien loin d'être pur plaisir, dans les jeux vidéo l'individu fait l'épreuve de la perte mais, surtout, il prend conscience de la nécessité de perdre parfois pour gagner par la suite.

En d'autres termes, le jeu vidéo réussit ce que la vie réelle permet difficilement aujourd'hui, à savoir : apprendre à perdre tout en tirant de la perte les aspects positifs et bénéfiques de celle-ci. Finalement, dans les jeux vidéo, le joueur est aussi soumis à des choses déplaisantes, la différence avec le réel tient au fait que les conséquences sont bien moins graves, et la perte devient même constructive.

En effet, comme le relève M. STORA, il est rare que le monde réel nous permette cette prise de conscience dans la mesure où la perte est, généralement, suivie d'une forme de stigmatisation de l'individu (la mauvaise note à l'école, par exemple). Donc : si accepter le principe de réalité consiste à ce que l'individu accepte diverses difficultés, auxquelles il devra se confronter pour évoluer, alors l'univers vidéo ludique ne contredit pas ce principe. Tout au contraire, il met au premier plan ce que la société réelle parvient de plus en plus difficilement à faire, c'est-à-dire montrer que ce n'est pas tant la difficulté ou l'échec qui importe mais son dépassement.



La quête d'un plaisir détaché du corps.

Nous admettons qu'il est difficile de croire en l'existence de plaisirs détachés totalement du corps. Cependant, les jeux vidéo nous conduisent-ils à croire à cette forme illusoire de plaisir ? À moins de présupposer d'une grande naïveté des joueurs ou de méconnaître la pratique des jeux vidéo, il semble, tout au contraire, que les jeux vidéo nous rappellent vers notre propre corps par les plaisirs qu'ils nous transmettent.

En effet, le plaisir reste quelque chose de l'ordre de l'émotion et les jeux vidéo ne se privent pas de les susciter jusqu'à toucher notre corps réel. Qui n'a pas sursauté dans les premières minutes d'un « *Resident Evil*⁶ » (premier du nom [voir Fig.2]) lorsque des chiens zombifiés brisent, de façon inattendue, les vitres du manoir ? Simple réflex dirons-certains... Alors qui n'a pas ressenti cette sensation de vertige dans un quelconque jeu de plateforme où, le scrolling à nos trousses, il était question de franchir un passage en sautant sur une minuscule surface, en mouvement, entourée de vide ? Simple sensation, dirons d'autres, mais il ne s'agit pas ici d'émotion...

Mais la peur, la boule au ventre qu'elle suscite, celle qui nous fait avancer doucement transformant presque un FPS ou un jeu d'action en jeu d'infiltration, n'est-ce pas là une émotion ? Certes, il ne s'agit peut-être pas là de plaisir, à moins que ce ne soit le plaisir d'être



<http://www.youtube.com/user/agencemediavor#p/u/24/AuhoY4gcrLU>

⁶ *Resident Evil*, développement : Capcom, édition : Capcom, diffusion : 22 Mars 1996, type : Survival Horror, média : CD-Rom, support : Multiplateforme.



effrayé⁷, mais c'est bien une émotion qui nous saisie jusque dans notre corps lorsqu'on se retrouve plongé dans les ténèbres d'un « *Doom 3* »⁸(voir Fig.3) ou dans la folie d'un village de psychopathes d'un « *Resident Evil 4* »⁹(voir Fig.4).

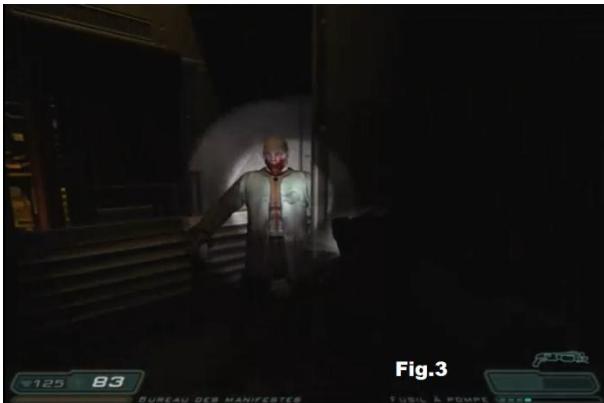


Fig.3



Fig.4

De plus, il y a bien d'autres émotions que les jeux vidéo savent nous faire ressentir par leurs images ; mais aussi par leurs bandes sonores et leur mise en scène. Prenons, par exemple, le cas d'une réalisation **Squaresoft** avec « *Final Fantasy 7* », un grand nombre de forums sur le jeu laisse entendre que la mort du personnage d'Aerith avait suscité, à l'époque, une certaine émotion. En effet, bien qu'il s'agissait de la perte d'un compagnon de jeu (PNJ¹⁰), et bien que les joueurs réagissaient différemment suite à cette perte, ce qui est remarquable c'est la place que pouvait prendre le corps dans ce cadre. Témoignage de conduites d'énervement, de larmes... Bref, le corps semble touché face à cette perte. Pour illustrer ceci, nous nous en tiendrons à partager notre propre expérience de joueur avec ce petit retour « intime » vers nos jeunes années, qui fut aussi notre première expérience RPG.



B/ 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.

⁷ Les mécanismes du cerveau humain nous laissent penser que la peur humaine ne se limite pas à être un mécanisme biologique comme chez les animaux mais constitue bien un processus évolutif. Il n'est pas impossible d'imaginer que la peur elle-même puisse déclencher un mécanisme de plaisir. Le fait d'aimer les films d'horreur, d'aimer se faire peur, etc., peut illustrer ce type d'hypothèse.

⁸ *Doom 3*, développement: Id Software, édition : Activision, diffusion : 2004, type : FPS, média : CD-Rom, support : Windows, Mac OS, Linux, Xbox.

⁹ *Resident Evil 4*, conception : **Shinji** MIKAMI, édition : Capcom, diffusion : 18 mars 2005 (pour l'Europe), type : Survival Horror, média : CD-Rom, support : Multiplateforme.

¹⁰ Nous considérerons le personnage d'Aeris (ou Aerith) comme un *Personnage non joueur*, bien qu'il soit possible de le mettre en action quelque fois, en particulier parce que ce jeu se joue seul avec l'avatar principal (*Clad* ou *Cloud*). Les autres personnages ne sont manipulés qu'à des fins restreintes, d'ordre stratégique pour la plupart, dans le cadre du développement des affrontements. Ici un joueur unique manipule alternativement trois avatars, à partir du système de combats *Active Time Battle* (ou *ATB*) entre le temps réel et le « tour par tour », chaque avatar dispose d'une jauge qui lorsqu'elle est remplie permet au joueur de commander une action à l'avatar concerné, suite à quoi cette jauge se vide laissant un nouveau cycle s'engager.



Je sentais monter en moi l'impatience de tuer celui qui était devenu, en quelques secondes, l'ennemi annoncé. Énérvé 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. »¹¹.

Cet exemple tend à montrer que ce que les jeux vidéo peuvent nous révéler tient moins de l'indépendance du plaisir, ou plutôt du déplaisir dans notre cas, que le fait même que le corps peut être sensible à des affections qui ne tiennent pas du monde réel. L'émotion ressentie n'est pas détachée du corps. Celui-ci est bien présent par « les clics frénétiques, les cent pas, les jurons, etc. » et à l'issue du déplaisir et de l'émotion de colère, la tension créée doit trouver sa résolution par un acte, en l'occurrence la confrontation avec l'ennemi (n'ayant pas la possibilité d'affronter notre meurtrier, *Sephiroth*, qui se sauve, on éprouve un réel plaisir à se déchaîner sur celui qui se présente à nous, à savoir : *Jenova*).

Nous concluons cette partie par cette idée : le virtuel semble moins nous mentir sur la réalité du corps que nous en révéler toute son étendue. Nous entendons par là qu'avec le virtuel, nous prenons pleinement conscience que le corps réel peut-être affecté par des sources qui se situent hors du réel. Par conséquent, cela peut remettre en question la vision commune du corps et nous amener à penser que sa capacité à ressentir, à être ému, etc., dépasse de loin les frontières du réel. D'une certaine façon, le corps transcende la notion même de réalité et, pour raviver la recherche conceptuelle des philosophes, nous ramène à une vision du corps très large de l'ordre de celle que peut proposer la phénoménologie (courant philosophique) de Merleau-Ponty¹².

Finalement, il nous semble qu'à vouloir sauver le réel et la réalité du corps à partir d'une image opposant la Réalité Virtuelle à la *réalité virtuelle*, A. MILON est lui-même conduit à voir la nature de son discours brouillée. En effet, nous pouvons nous demander à quel point le propos ne devient pas lui-même féérique, le réel devenant l'objet d'une croisade moderne que l'individu devrait mener face au « dragon virtuel ».



Le virtuel : nouvelles possibilités ou méconnaissance des limites.

Au-delà du problème de l'illimitation et du plaisir détaché du corps, A. MILON nous engage à penser que la *réalité virtuelle* est aveugle de ses propres contraintes et impossibilités. Selon lui, la *réalité virtuelle* révèle ses propres limites puisqu'elle n'est pas en mesure de reproduire artificiellement les sensations corporelles.

« [...] le corps n'est pas totalement modélisable et [...] il existe quelque chose que les programmes informatiques n'arriveront jamais à toucher, ce que Bataille appelle dans l'Érotisme l'« informe du corps ».

¹¹ 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 Cloud (le héros) oscille entre amour et amitié.

Vidéo consultable à partir 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.

¹² Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945.



[...] *La virtualité [...] cherche justement à reconstruire artificiellement des sensations corporelles que sa méconnaissance du corps humain lui interdit – le principe d’immersion totale reste pour l’instant irréalisable.* »¹³.

Nous, nous accordons sur le fait que les mondes virtuels, mis en place à partir des technologies contemporaines, ne peuvent rendre compte de la complexité du corps. Cependant, est-ce le rôle de la *réalité virtuelle* de nous informer sur la complexité du corps ? Est-ce son but de simuler avec exactitude les sensations du corps ? N’a-t-elle effectivement pas conscience de ses propres limites ?



À notre connaissance, les jeux vidéo qui composent cette *réalité virtuelle* ne prétendent pas, eux-mêmes, nous donner la « vérité » sur ce qu’est le corps mais se contentent de proposer ce pour quoi ils sont conçus, à savoir : être ludiques.

Certes, il y a bien des systèmes publicitaires autour des jeux vidéo qui prétendent qu’en achetant tel ou tel jeu, le joueur découvrira de nouvelles sensations mais n’oublions pas qu’il s’agit là d’arguments commerciaux. En tant que tels, c’est aux individus de garder une certaine distance critique, par rapport à ces arguments. Cela n’est d’ailleurs pas très différent du consommateur qui doit garder cette distance par rapport à l’argument « bon pour la santé » apposé à certains produits alimentaires. Si nous n’étions pas capable de faire preuve de ce recul vis-à-vis des arguments commerciaux, cela témoignerait de notre incapacité à être lucide mais ne remettrait pas en cause la capacité des jeux à connaître leurs propres limites. De fait, la *réalité virtuelle* ne permet pas de reproduire les sensations du corps mais elle n’est pas dupe, comme A. MILON voudrait nous le laisser entendre, elle sait ce qu’elle n’est pas en mesure de faire.

D’autre part, il est peu probable que les jeux vidéo cherchent à reproduire à l’identique les sensations du corps car si tel était le cas, bien des jeux deviendraient trop dangereux pour être pratiqués. En effet, si un joueur pouvait tout ressentir, il ressentirait aussi les balles qui traversent son avatar dans un FPS. Par conséquent, au-delà de l’incapacité à reproduire les sensations, il semble que ce ne soit tout simplement pas le but de la *réalité virtuelle* de simuler les sensations du corps. L’idée de l’auteur selon laquelle la *réalité virtuelle* chercherait à reconstruire artificiellement des sensations corporelles sans y parvenir semble erronée. Quel serait l’intérêt pour les éditeurs de voir leurs jeux devenir tellement réalistes qu’ils en deviendraient bien trop dangereux et, donc, interdits à la vente ?

Nous concluons, ici, en indiquant qu’Alain MILON se méprend. Les jeux vidéo n’ont pas pour but de nous faire croire que le « corps virtuel » peut remplacer le « corps charnel ». La technologie ne peut y parvenir et les éditeurs de jeux vidéo le savent bien. D’autre part, ça n’est pas leur but d’atteindre un tel niveau de simulation car qui serait assez fou pour vouloir

¹³ Alain MILON, *La Réalité Virtuelle : Avec ou sans le corps ?*, Paris, Éd. Autrement, 2005, p. 17-22.



développer un produit qui engagerait de la souffrance chez son utilisateur et qui serait interdit, de toute façon, à la vente en vertu du risque.

Finalement, en opposant la Réalité Virtuelle scientifique contre une *réalité virtuelle* ludique, nous pouvons nous demander à quel point A. MILON ne se méprend pas lui-même. Nous devons comprendre que ce que la *réalité virtuelle* met en évidence consiste plus en la possibilité pour le joueur de vivre des choses qu'il ne peut vivre réellement, qu'à prétendre à la restitution parfaite de la sensibilité, aux développements d'une nouvelle sensibilité ou de nouveaux sens.

Si l'on veut trouver un rapport entre le développement de la *réalité virtuelle* et la sensibilité, ce n'est pas dans la simulation parfaite de nos sens ou dans l'apparition de nouveaux sens qu'il faut la chercher. Les études sont encore récentes à ce sujet mais c'est dans la modification des sens dont nous disposons déjà¹⁴, que pourrait éventuellement être mis en rapport réalité virtuelle et sensation. Ce point conduit encore à s'interroger sur l'auteur, connaît-il lui-même bien la réalité du corps qu'il se propose de défendre ? En effet, n'est-ce pas son propre propos qui méconnaît le corps dans son développement puisque, à aucun moment, celui-ci n'évoque la possibilité du développement des sens par l'activité vidéo ludique ? Par conséquent, le propos de l'auteur reste lui-même brouillé et ce brouillage tient à cette attitude même d'opposer Réalité virtuelle et *réalité virtuelle*. D'ailleurs, signalons-le, cette opposition semble n'être proposée que pour en masquer une autre : celle du réel contre l'imaginaire.



Les faiblesses de l'ouvrage et leur origine

Nous avons tenté de montrer, jusqu'ici, que l'ouvrage d'Alain MILON présentait des arguments qui pouvaient être remis en cause, à savoir : le plaisir illimité et le plaisir détaché du corps que procureraient les jeux vidéo, ainsi que la méconnaissance du corps réel dont feraient état les jeux vidéo. Cependant, si ces arguments peuvent être sujets à controverse, cela tient à certaines faiblesses que présente l'ouvrage. Voyons quelles sont ces faiblesses.



Une conception erronée de l'avatar

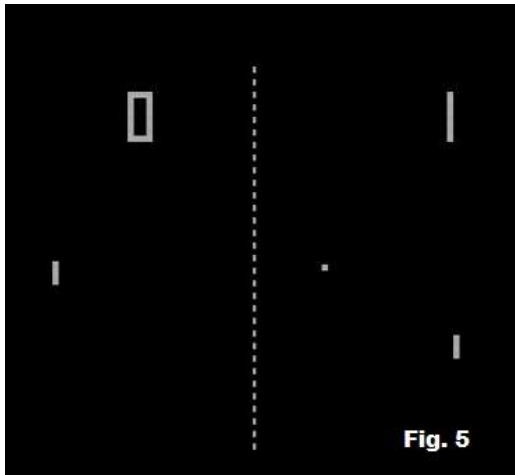
La première faiblesse réside dans le fait que l'auteur soutient que la « *réalité virtuelle* » nous ment sur la réalité du corps avec les avatars qu'elle présente. Par conséquent, l'auteur s'attache à ne parler que de la réalité virtuelle qui présente des avatars de forme anthropomorphe, mais qu'en est-il de tous ces jeux où l'avatar n'a pas de forme humaine ?

¹⁴ Magazine : *Geek Magazine*, numéro 6, Avril-Mai 2010, Article : *Gamothérapie*, p. 24-25.

Dans le cadre de cet article, Christophe MAILLOT, le journaliste, nous présente les résultats des travaux de Daphne BAVELIER (chercheur en sciences cognitives à l'université de Rochester aux Etats-Unis) consistant à relever une acuité visuelle accrue chez les joueurs : « *Les résultats des tests montrent que les gamers traitent plus rapidement les informations et présentent un plus grande sensibilité aux variations de contraste. [...] une meilleure attention visuelle et un champ de vision élargi par rapport au non joueur [...]. À ce stade, rien ne prouve que les joueurs ne possèdent pas au préalable ces capacités. Dans un deuxième temps, les mêmes tests de performances sont alors réalisés sur des non-gamers. Divisés en deux groupes, ils sont entraînés plusieurs heures par semaine sur des jeux d'action (Medal of Honor, Unreal Tournament 2004 ou Call of Duty) pour les uns, et des jeux visuellement moins intenses (Tetris ou The Sims 2) pour les autres. Conclusion : les volontaires entraînés aux jeux d'action attestent bien d'une amélioration de leurs performances visuelles.* ».

Sur le même thème, article en ligne consultable à partir de ce lien :

<http://www.acuite.fr/articles.asp?REF=3816>



Voilà le problème que pose le propos de l'auteur puisqu'il consiste à attaquer la « *réalité virtuelle* » dans son intégralité, en se référant seulement à une partie de la réalité virtuelle. L'ouvrage qui prétend parler de la réalité virtuelle évite soigneusement de parler de toutes les formes de jeux où l'avatar n'a pas de caractéristiques humaines. Or ces jeux constituent bien la réalité virtuelle, qu'il s'agisse de *Pong*¹⁵(voir Fig.5), de *Command and Conquer*¹⁶(voir Fig.6).

On pourrait peut-être nous répondre que *Pong* fait état de la technologie faible de l'époque et que A.MILON ne s'y intéresse pas parce qu'il n'y a tout simplement pas d'avatar dans ce jeu. Mais qu'en est-il d'un *Command and Conquer* qui possède la technologie pour modéliser un avatar, n'y a-t-il pas d'avatar dans ce jeu et est-ce pour cela que A.MILON n'en parle pas ?

C'est ce que l'on pourrait croire au premier abord si, comme l'auteur, l'on s'en tenait à penser qu'un avatar est nécessairement de forme « humaine ». Cependant, si nous voulons comprendre clairement les choses, il faut revenir à l'origine même du terme avatar.

Celui-ci trouve son origine dans l'hindouisme, il 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 »¹⁷. Nous pouvons relever que les différentes incarnations de Vishnu sont bien ses multiples avatars mais, pour autant, elles ne renvoient pas nécessairement à une forme anthropomorphique. Que l'on considère le troisième avatar « *Varâha* le sanglier », le huitième qu'est « *Krishna* » renvoyant à l'obscurité ou le dixième « *Kalkî* » l'homme à tête de cheval, il n'est pas nécessairement question de forme anthropomorphique. Les avatars sont des supports différents qui se prêtent à l'univers dans lequel prend place Vishnu lors de son incarnation. Nous pouvons penser qu'il en va de même dans le cadre des jeux vidéo.

En apparence, les jeux que nous citons ne semblent pas faire état d'un avatar, mais cela ne tient qu'à une méconnaissance de ce qu'est un avatar. En effet, ceux-ci ne font pas état de forme anthropomorphique à laquelle le joueur puisse s'attacher mais, si l'on garde à l'esprit l'idée de support pour prendre place dans un univers, nous pouvons tout de même reconnaître qu'ils sont pourvus d'avatars exprimés sous d'autres formes.

Concernant les jeux tels que *Pong* ou *Command and Conquer*, l'avatar présente



¹⁵ *Pong*, développement : Atari Inc, diffusion : 1972 (1973 concernant la version familiale), type : tennis de table, média : Borne d'arcade, Téléviseur (logiciel intégré, concernant la version familiale), support : Atari Pong, Téléviseur (modèle Thomson, ITT Océanic).

¹⁶ *Command and Conquer* : *Generals*, édition : Electronic Arts (Windows) MacSoft (Mac OS), développement : Electronic Arts (Windows) Aspyr Media (Mac Os), diffusion : 13 février 2003, type : Stratégie en temps réel, média : CD-Rom, support : PC (Windows, Mac Os). Consultable en « *Annexe d'images* », AI 22.

¹⁷ Sur la notion d'Avatar : J. PICOCHÉ, *Dictionnaire étymologique du français*, Paris, Robert, Les usuels de poches, 2009.



une autre forme qui ne suggère pas d'anthropomorphisme puisque le premier se résume à une barre verticale, là où le second se résume à un curseur. Il est difficile de croire qu'il y ait un anthropomorphisme, même suggéré, dans ce cadre, car si l'on peut projeter sur la barre verticale de *Pong* la croyance qu'il s'agit là d'un tennisman, il est tout autant possible d'y projeter l'image d'une raquette ou rien de plus qu'une barre. De même, il est difficile de trouver un anthropomorphisme derrière le curseur de *Command and Conquer* car, si tant est que l'on soit amené à y voir l'activité d'un général supposé, commandant à ses troupes, le cadre renvoie plutôt à l'idée d'une volonté ordonnatrice sans incarnation, en vertu de la position de surplomb par rapport au plan de jeu, telle un point de vue de nulle part, comme de partout, qui renverrait d'avantage à l'idée d'un dieu omniscient.

De façon générale, soit nous avons affaire à un élément que nous considérons comme se détachant de l'interface pour interagir avec elle (un curseur, par exemple), soit nous avons affaire à une interface qui devient, elle-même, par nos projections, l'élément d'une possible interaction (la barre de *Pong* est à la fois constituante de son univers et avatar permettant d'y prendre place).

En résumé, A. MILON ne s'intéresse pas réellement à la réalité virtuelle, il ne s'intéresse qu'à une de ses formes, à savoir : celle des jeux qui présentent des avatars de forme plus ou moins « humaine ». Ainsi, volontairement ou non, l'auteur masque une partie de la réalité virtuelle afin de mieux pouvoir l'attaquer, son propos semble donc orienté.



Une typologie orientée

Au-delà de cette première faiblesse que nous venons d'évoquer, la seconde tient à la typologie même que l'auteur met en place. En effet, séparer la Réalité Virtuelle et la « *réalité virtuelle* » constitue déjà une prise de position forte et orientée. Or, peut-on clairement ranger toutes les choses liées au virtuel, dans ces deux grands groupes ?



Il existe des jeux vidéo qui sont loin de nous faire part d'un monde féerique et si l'on regarde, par exemple, du côté des jeux de simulation, il devient difficile de déterminer à quel type de virtuel ils appartiennent. Soit on les classe dans le cadre de la Réalité Virtuelle et il n'est plus question de jeux mais de pures simulations, soit on les situe dans le cadre de la *réalité virtuelle* et ils perdent le statut de simulation pour n'être que des jeux. Cette catégorisation est stérile et semble ne parvenir qu'à susciter des questions quant au statut de certains logiciels. Nous pourrions nous demander, par exemple, quel est le statut du jeu vidéo de course automobile qu'est *Gran Turismo*¹⁸ (Fig. 7), lorsqu'on sait que, dans l'impossibilité de s'entraîner sur une piste réelle, le champion de rallye Sébastien LOEB prenait parfois connaissance des circuits sur lesquels il devait



¹⁸ *Gran Turismo : the real driving simulator*, édition : Sony Computer Entertainment, développement : Polyphony Digital, diffusion : 8 mai 1998 (pour l'Europe), type : Course automobile, média : CD-Rom, support : Playstation.



courir en jouant à un des opus de ce jeu. De même que la question peut se poser concernant le logiciel *Flight simulator*¹⁹ (Fig. 8) qui fit l'objet, suite au 11 septembre 2001, de plusieurs controverses dans la mesure où l'on supposait que les terroristes avaient pu trouver des bases de pilotage à partir de ce jeu.

Nous voyons bien que la typologie d'A. MILON est difficile à tenir et que son opposition d'un « virtuel scientifique » face à un « virtuel féérique » est d'autant moins tenable lorsqu'on s'intéresse au cas de « *Foldit*²⁰ ». En effet, la résolution de l'énigme de la structure d'une enzyme proche de celle du sida en trois semaines, qui tenait les scientifiques en échec depuis plus de dix ans, a tout de même été effectuée par des joueurs, ces mêmes joueurs qui baignent dans le virtuel qu'A. MILON appelle féérique.

Par conséquent, nous voyons que c'est la typologie elle-même que l'auteur met en place qui affaiblie tout son argumentaire. Il y a bien une raison à cela et celle-ci tient au fait que sa typologie, au-delà d'être floue, est orientée.

Nous concluons cette analyse de l'ouvrage « *La Réalité Virtuelle : Avec ou sans le corps ?* » (Paris, Éd. Autrement, 2005), en rappelant ce qui se cache derrière la typologie de l'auteur.

Ce dont il est question, c'est ce que nous avons déjà abordé dans notre précédent article²¹, à savoir : une opposition qui en cache d'autres derrière elle. En effet, opposer Réalité Virtuelle et « *réalité virtuelle* », consiste à dire que l'une est scientifique tandis que l'autre est féérique



mais, surtout, cela consiste à dire qu'il existe un virtuel sérieux opposé à un autre qui ne le serait pas. Or, sur ce point, nous avons déjà montré que ce type d'opposition n'était que le retour de vieux débats et de considérations plus anciennes telles que : l'adulte contre l'enfant, la maturité contre l'infantilité, le travail contre le jeu et, finalement, le sérieux contre le non sérieux. De plus, nous relevions aussi que ce type d'opposition n'était pas tenable, qu'il valait mieux l'abandonner au profit d'une nouvelle compréhension de la notion de « sérieux » et, surtout, envisager la dimension sérieuse des univers vidéo ludiques.

DK. (Ludovic Jouis).

Article en ligne sur mon blog :
<http://ludosophie.canalblog.com/>

¹⁹ *Flight Simulator 2000*, édition : Microsoft, développement : Microsoft, diffusion : décembre 2000, type : simulateur de vol, média : CD-Rom, support : PC (Windows).

²⁰ Sur ce sujet plus de compléments avec cet article :

http://www.maxisciences.com/vih/une-enigme-du-virus-du-sida-resolue-par-les-adeptes-d-039-un-jeu-en-ligne_art17088.html

²¹ En réponse au débat télévisé, « *Journalistes Vs Blogueurs* » qui fut diffusé le 07/12/11 par la chaîne *GameOne* lors du débat *GameOne* orchestré par Marcus, mon article : Ludovic JOUIS, *Peut-on sérieusement parler de journalisme lorsque l'objet de notre travail concerne une pratique de l'ordre du divertissement et des supports vidéo ludiques ?*, Rouen, décembre 2011. En téléchargement libre sur : <http://ludosophie.canalblog.com/>