

Le corps vidéo

Notes de Cours de Jules Henri Greber

L1

Corps Sciences et société

Quelle est la nature de la relation entre le corps et le jeu vidéo?

I. Les critiques:

Faut-il avoir peur des jeux vidéos?

On met en avant l'idée que les jeux vidéos seraient une sorte d'externalisation sans subjectivité, i.e un abrutissement. L'écran est non réflexif. Un écran non réflexif qui ne sollicite pas l'aspect pensant du sujet. Les jeux vidéos sont scénarisés. IL n'y a pas d'action cognitive du sujet. Les enfants qui jouent ne lisent pas, car lire présuppose que le corps de l'enfant développe sa propre imagination. L'imaginaire est, dans les jeux vidéos, imposé.

L'enfant s'éloignerait de la vraie culture. Le jeu vidéo serait une sous-culture. On serait dans un monde artificiel qui aurait peu de rapport avec le monde réel. Le jeu vidéo participerait à une illusion et nous éloignerait de la socialité, de la participation citoyenne.

On met en avant l'idée qu'il y aurait un écran qui serait une surface cathartique. On régulerait nos passions. Ce qui produirait une addiction (une sorte de drogue moderne). C'est une aliénation, une forme d'enfermement du sujet.

On va argumenter contre ces différentes positions.

II. La bio-subjectivité:

Ce qui est intéressant dans les jeux vidéos, c'est le corps virtuel, le corps vécu qui rétro-agit avec le corps vivant. C'est une activité centrée sur une perception qui est active. Le principe de tous les jeux vidéos, c'est qu'il y a une interaction. Cette interaction est un mode de subjectivation. L'individu se construit.

Comment se construit le corps?

Il y a une modification du schéma corporel. Les enfants sont de moins en moins actifs (ils ne jouent pas au football réellement, mais ils y jouent virtuellement). Ce n'est plus une expérience motrice, mais mentale/motrice. C'est à la fois mental et moteur.

L'image du corps était constituée par le regard d'autrui/stade du miroir.

Aujourd'hui, on va avoir des jeux dans lesquels on va incarné des personnages. On va incarné un nouveau corps par procuration. Le personnage représente le sujet, ce qui arrive au personnage va rétroagir sur le corps du joueur. Le corps du joueur va être le corps du jeu.

On met aussi en avant le thème de l'incorporation réflexive. Pour Mauss, les techniques du corps sont une imitation, une activité du corps (entraînement...). On est sur des techniques du corps qui sont réflexives. Le

sujet devient peu à peu le contenu du jeu qu'il est en train d'accomplir. C'est le dispositif même de l'interaction. Le jeu nous répond. Le jeu devient une partie de nous mêmes. Mais objectivement, il reste un programme virtuel extérieur à nous. Le sujet est actif, il se modifie, il s'adapte. Ce n'est pas seulement de la sensation, mais une spécialisation. Le cortex virtuel est plus hypertrophié chez ceux qui jouent que chez ceux qui ne jouent pas. C'est une activité qui spécialise le sujet. Cela va bien au delà de la simulation. Il y a une interaction, une expérience de quelque chose.

Dans la première méditation, Descartes souligne qu'« il n'y a pas de d'indice concluent (...) pour distinguer la veille du rêve ». C'est le problème du référentiel sensoriel. Il y a une opposition entre deux référentiels: référentiel de l'image et référentiel du sujet. Quand on rêve: il y a confusion entre les deux référentiels. Il n'y a pas d'indice pour distinguer les deux.

Dans *Vidéodrome*, l'écran devient le corps puisque l'appareil télévisuel est branché sur l'inconscient du sujet. On retrouve ça dans *Existenz*. C'est la bio subjectivité. Les jeux vidéos représentent un monde particulier d'interaction. Il y a un lien entre l'activité physique et psychique.

III. Cyberpsychologie:

On étudie les états mentaux et corporels dans une situation virtuelle en immergeant le sujet dans un environnement clinique. On va soigner des individus avec la réalité virtuelle. On va soigner les gens qui souffrent de phobie par :

-L' adaptation proprioceptive (capteur sensoriel, façon de s'adapter à l'environnement virtuel). Elle expérimente à travers quelque chose qui n'existe pas (araignée virtuelle par exemple). On modifie les données sensorielles du corps vécu. La façon dont les enfants jouent vient modifier les comportements. On modifie réellement ses coordonnées sensorielles.

-Le réaménagement sensori-moteur qui s'effectue par un déplacement des sensations physiques. Traiter les gens qui sont des grands brûlés. Ils sont traités avec des calmants. Pendant qu'on leur fait les soins, on leur passe des jeux virtuels. On détourne l'attention du sujet. L'attention est très vite saturée, elle ne peut pas traiter plusieurs informations à la fois. On détourne la conscience de la douleur. Le vécu corporel est lié à la nature des objets que nous percevons. La douleur n'est pas quelque chose d'objectif. Elle est liée à la façon dont on perçoit les choses. Le virtuel offre des sensations supérieures au réel.

IV. Modifications virtuelles du bio soi:

Il existe trois types d'image:

-L'image Haptique: c'est une image qui nous touche par la vue sans avoir fait l'expérience du toucher. Cette image est dangereuse parce que le corps se constitue une expérience de la réalité sans avoir fait l'expérience de la réalité. Les images télévisuelles sont des images haptiques.

-L'image Tactile: c'est une image constituée à partir d'une expérience de touché. C'est la rémanence (voir ce qui reste de ce qui a disparu). Le souvenir de la sensation par exemple.

-L'image Tangible.

Il faut sortir de l'idée que le virtuel n'est que de la simulation mentale. Les Sims est un transfert sur la construction d'un personnage, c'est un processus d'identification. Il y a une construction de l'identité du joueur par un processus d'identification. Le personnage constitué va être un moyen de démultiplier le moi. Ce qu'on recherche, c'est la capacité de mener d'autres existences. Par l'intermédiaire de l'informatique, on dématérialise le corps.

La culture du Jeu en réseau permet des formes de socialisation. C'est une structure du réseau, du travail en réseau. C'est une forme de vie complémentaire. On se socialise virtuellement. Un handicapé moteur peut traduire sa motricité. On complète la socialisation réelle. Cette socialisation permet de rencontrer des gens sur internet. De montrer des choses de soi qu'on ne montrerait pas dans la réalité. C'est une sorte de réalisation d'une polypersonnalité. Être une femme dans un jeu vidéo alors qu'on est un homme. Nous assistons à une redéfinition du soi. C'est avoir la possibilité d'être un autre à l'intérieur de soi-même en même temps. On était avant dans une logique de transformation. Maintenant, on est dans une logique de complémentarité. Le je peut abandonner son identité historique. Le soi s'externalise dans le Je-virtuel. L'imaginaire corporel peut être immatérialisable, mais reste cependant vécu.