
LES CONTROVERSES AUTOUR DU JEU VIDEO

Environnements immersifs : spectacle, avatars et corps virtuel, entre addiction et dialectique sociale

Philippe Bonfils

*Université du Sud Toulon-Var
BP 20132
F-83957 La Garde cedex
bonfils@univ-tln.fr*

RÉSUMÉ : Les mondes virtuels sont issus des MMORPG (Massive Multi Online Role-Playing Gamers) qui sont eux-mêmes issus du monde du jeu vidéo. A ce titre, il existe une filiation "ludique" entre ces différents dispositifs. Les travaux de Steinkuehler suggèrent que les mécanismes de l'apprentissage générés par les jeux issus des mondes virtuels dépendent "certes de la nature du jeu mais aussi des pratiques sociales qu'ils engendrent" (Steinkuehler, 2006, p. 8). Dans cette continuité, nous avons démontré dans nos travaux que ces environnements immersifs permettaient de créer du lien social et donnaient lieu à des formes de rites numériques entre sphère privée et publique (Bonfils, 2007). Dans cet article nous nous intéressons aux controverses des environnements immersifs en questionnant la place du corps virtuel au sein de ces dispositifs qui pourraient se situer selon nous entre lieux de spectacle, de loisir et d'apprentissage médiatisé. Le cas des Serious Games sera évoqué à titre d'illustration.

MOTS-CLÉS : Avatar, corps virtuel, spectacle, lien social, addiction, environnements immersifs

On assiste depuis une dizaine d'année au développement des mondes virtuels (ou Métavers) qui sont issus des MMORPG¹ dans lesquels des milliers de joueurs ont la possibilité de jouer ensemble à distance. Ces dispositifs offrent aux utilisateurs des environnements 3D inter-connectés, souvent très riches et de plus en plus immersifs, mais qui à la différence des jeux vidéo ne proposent pas de scénarii ou d'enjeu spécifiques. C'est le cas notamment des simulateurs de vie qui mettent en relation plusieurs millions d'utilisateurs potentiels. Certains utilisateurs les utilisent comme échappatoires à leur vie quotidienne. Ils fuient les contraintes physiques et sociales, se réfugient dans un monde imaginaire et paradoxalement nouent de nombreux liens avec des communautés à l'autre bout du monde ! Ces environnements immersifs peuvent alors être vu comme des espaces d'addiction, des paradis artificiels d'un cyberspace désocialisant, ce que Mark Dery qualifie « d'opium de l'homme schizoïde du XXIème siècle, écartelé qu'il est entre son corps et son esprit » (Dery, 1997 : 265), mais paradoxe, dans le même temps ces environnements se révèlent aussi comme de nouveaux espaces de socialisation et de communication à distance !

De ce dernier postulat nous avons construit jusqu'à aujourd'hui notre travail de recherche. Nous avons commencé par démontrer que les mondes virtuels (et plus largement les métavers) permettaient de créer du lien social dans des contextes d'enseignement à distance (Bonfils, 2007). En contrepartie nous avons aussi souligné que leurs usages en terme d'appropriation étaient encore à démontrer et qu'ils nécessitaient une dialectique et une éthique particulière sur le plan de la pédagogie. Nous avons depuis élargi nos recherches au concept d'*environnements immersifs* de « communication » en considérant que ces nouveaux dispositifs participaient de nouvelles formes et mutations de la communication. Ce concept fait actuellement l'objet d'un travail de définition au sein d'un chantier de recherche du laboratoire I3M² en collaboration avec l'OMNSH (Observatoire des mondes numériques en sciences humaines et sociales). Ce concept présente en outre l'intérêt d'englober tout type de dispositif 3D socio-technique de communication, qu'il soit utilisé en présentiel ou à distance, qu'il mélange des images de synthèse et des images réelles (exemple de la réalité augmentée), et ce quel que soit le niveau d'immersion qu'il offre (des périphériques haptiques à la vision stéréoscopique).

Ce texte s'inscrit dans cette continuité. Il propose de situer la place de l'avatar, ce corps virtuel, puis celle du spectacle dans les environnements immersifs de communication en se plaçant du point de vue de la controverse. Il s'agit d'une certaine manière d'essayer de confronter le corps au ludique et l'addiction au lien social... Dit autrement : « d'interroger ce qui constitue aujourd'hui « un point aveugle » de la technophilie » (Oliveri, 2009 :413)

¹ Massive Multi Online Role-Playing Gamers

² Voir <http://i3m.univ-tln.fr>

L'avatar ce corps virtuel présent à distance

Dans les environnements immersifs de communication, la représentation de l'utilisateur par un avatar, ce corps virtuel, présente de notre point de vue de nombreux intérêt en terme d'analyse. L'avatar se révèle tout d'abord un support de caractérisation qui offre de multiples possibilités de représentations plus ou moins fidèles de l'utilisateur. Cogerino montre par exemple que certains utilisateurs comme les joueurs mettent en avant une volonté de maintenir la distinction entre réel et virtuel (Cogerino, 2008). Dans notre société contemporaine où le corps s'expose constamment dans les médias et demeure au centre des préoccupations (Casilli, 2010), le corps virtuel qu'elle que soit son utilisation se donne à voir. Il matérialise en quelque sorte ce corps idéalisé et fantasmé par chacun d'entre nous, ce corps virtuel dont nous sommes désormais spectateurs voire adorateurs. Par projection, il devient aussi le support d'une nouvelle identité graphique qui enrichit les formes actuelles d'identités numériques que l'on observe dans les réseaux sociaux. En jouant sur les différents points de vue possibles (dans les yeux ou à l'extérieur de son avatar), les utilisateurs peuvent ainsi se percevoir eux-mêmes par l'intermédiaire de leur représentation (Mantovani & Riva, 1999). Sur le plan phénoménologique, ce corps virtuel de tous les possibles est alors médiaté par l'environnement technologique et le sujet réel perçoit l'environnement symbolique par son intermédiaire. D'une certaine façon, si le sujet réel donne forme à l'environnement virtuel, par des processus inverses d'individuation psychique celui-ci transforme en retour ses représentations. Pour paraphraser Esquenazi, nous pourrions dire que pour comprendre le corps virtuel, il faut explorer le corps imaginaire qu'il nous propose (Esquenazi, 94).

Mais l'avatar ne participe pas seulement à la construction de l'identité numérique de l'utilisateur au sens de la représentation (même symbolique) de son corps physique, il participe aussi à la matérialisation de la présence à distance de celui-ci. Par ces modalités spatiales et par le jeu des manipulations de l'avatar l'environnement virtuel est le lieu de médiations sensori-motrices qui amplifient le sentiment de présence. Le sujet apprend par l'énaction, il est un acteur stimulé de son environnement virtuel, il fait psychiquement corps avec l'environnement et les autres utilisateurs à distance. C'est le primat de l'action sur la perception et la motricité (Varela, 1996), le couplage cerveau-corps. Par le geste, l'utilisateur investit son corps numérique et sort de sa passivité contemplative. Il devient spectateur-acteurs de son corps imagé, l'action prolonge l'image et permet de restituer l'invisible (Weissberg, 1999).

Les environnements immersifs lieux de spectacle entre visible et dicible

D'un point de vue communicationnel si l'on se réfère à une approche nouvelle communication (Winkin, 1981), le corps virtuel, ou dit autrement la réincarnation numérique du corps physique, offre aussi de nouvelles perspectives

communicationnelles par l'apport de la gestuelle, la possibilité de déambuler, et enfin d'utiliser de manière proxémique l'environnement virtuel. Nos travaux précédents montrent ainsi qu'il transforme par ces modalités sensori-motrices et sociales l'environnement virtuel en dispositif socio-technique de communication enrichi cette fois-ci par le non verbal (Bonfils, 2007). Pour autant, cette présence numérique est opaque et plastique car l'avatar peut, par l'intermédiaire de multiples manipulations de l'utilisateur, se révéler un masque non ressemblant de l'utilisateur tout en étant en perpétuelle transformation. Dès lors comment distinguer le vrai du faux ? Quelle est la place du masque et du factice dans ces nouveaux dispositifs ? Où se situe la frontière entre Spectacle et Réalité vécue dans ce monde de représentations voire d'exhibitions ? Pour tenter de répondre à ces questions nous proposons de nous appuyer partiellement sur la notion de *Société du Spectacle* dont les situationnistes ont fait leur concept critique. Dans le même temps il ne s'agit pas ici de questionner ce concept complexe dans ses dimensions marchandes, mais plutôt de nous limiter à montrer l'importance du rapport social comme régulateur de cette société de l'image, et par projection des environnements immersifs de communication.

Pour Debord, le principe même du spectacle est d'être contemplatif dans la mesure où le spectateur y est maintenu dans la passivité et l'illusion (Debord, 1996). C'est typiquement le cas de la représentation théâtrale ou de la télévision. Ainsi pour l'auteur, le spectateur entre par l'intermédiaire de l'image dans une phase régressive de sidération et d'identification illusoire et factice aux personnages du spectacle : il y n'y a plus distanciation mais aliénation du spectateur. Et cette image qui médiatise le spectacle est aujourd'hui omniprésente dans un monde télévisuel de plus en plus enclin à l'exhibition. Au delà des effets décriés de la fétichisation de la marchandise par la publicité et l'image, il s'agit aujourd'hui de « Tout dire » et de « Tout montrer »... repoussant en cela les frontières du visible et du dicible. Le spectacle contemporain s'empare ainsi de cette frontière à travers des séries TV du type des *Experts* où il est constamment question d'assassinats, ou encore des séries telles que *Dr House* et *Greys Anatomy* qui dissèquent à longueur d'épisodes l'anatomie du corps devant des spectateurs conquis. Avec le développement des *Reality Shows* la télévision, ce dispositif destiné à faire voir, offre alors l'opportunité à un nombre restreint de spectateurs de réellement traverser le miroir ou la rampe au sens médiologique (Bougnoux, 2006) : ils deviennent acteurs du spectacle et accèdent ainsi à leur minute de gloire télévisuelle ! Plus récemment, l'avènement de l'internet contributif et des réseaux sociaux apporte l'interactivité qui invite sans cesse le spectateur à « participer » : « N'importe qui peut désormais accéder pour un bref moment à la gloire du spectacle » (Rogozinski, 2010 : 72). Cette mutation de la communication permise par ces nouveaux dispositifs est entrain peu à peu de se transformer en aliénation généralisée de la parole et de l'image rejoignant en cela les effets dénoncés par les situationnistes. Pour autant, quelle part de vérité ce spectacle donne-t-il à voir dans les environnements immersifs ?

Quand occuper l'espace virtuel se situe entre spectacle et réalité vécue

Dans l'espace virtuel, le phénomène est amplifié car l'utilisateur en prenant la peau de l'avatar se transforme en acteur d'un spectacle où les qualités graphiques et réalistes des images de synthèse entretiennent l'ambiguïté entre « Spectacle » et « Réalité vécue ». Pour le dire autrement, il y a confusion avec d'une part le réalisme des représentations 3D qui peut simuler fidèlement le réel, et d'autre part la possibilité d'avoir plusieurs niveaux de points de vue et d'immersion sur la réalité simulée: il y a là quelque part pour le spectateur un effet de traversée du miroir trop puissant ! On assiste alors à la résorption totale du vrai dans le faux et du réel dans l'image : c'est la notion de *spectaculaire intégré* où le « Spectacle » s'intègre désormais dans la réalité même (ibid., 2010 : 70). Cet effet est renforcé par l'avatar qui grâce aux possibilités de caractérisation permet au spectateur désormais acteur de s'exposer sans se trahir. « Quelle est peut donc être la part de vérité qui peut se voir dans ces images ? » (Debord, 1997, p.1690). Selon nous, la réponse tient sans doute dans les dimensions sociales et communicationnelles de ces dispositifs car pour reprendre l'auteur, il n'y a de vérité vraie que dans la vérité du vécu, c'est à dire de la vie. Ainsi, c'est par le rapport social et la rencontre de l'autre, qu'il y a de notre point de vue la possibilité de partage de représentations, de co-construction de sens par réification et partant de là de cette vérité invisible : « je dois voir ce que l'autre voit » (Rogozinski, 2010 : 73). Cette rencontre de l'autre est d'ailleurs souvent relevée comme un facteur d'adhésion voire d'addiction sociale par les utilisateurs d'environnements immersifs de type MMORPG (Dumouch, 2009). Le dispositif fait alors sens s'il se révèle crédible dans la rencontre de l'autre. Nardi montre ainsi que dans *Wow*³, pour le joueur l'environnement est un vrai monde car il sait qu'il joue avec de vraies personnes et non avec un programme, et de là vient l'addiction... (Nardi, 2006 : 7). Peut importe alors la qualité de la simulation s'il l'autre est là, s'il se manifeste.

C'est à ce stade que la notion de présence à distance prend tout son sens. L'avatar matérialise cette présence (Bonfils, 2007), il l'amplifie et dans le même temps fait aussi effet de distorsion par l'effet du masque. Par la gestuelle, l'attitude, le mouvement, Il permet « d'occuper » l'espace virtuel dans toutes ses dimensions proxémiques entre sphère privée et publique (*Ibid*, 2007). Par la caractérisation, il permet au spectateur-acteur de se distancer du rôle qu'il joue dans l'environnement immersif qui sert à ce stade de dispositif de médiation sociale et de communication. Cette nouvelle forme de spectacle n'est plus un ensemble d'image, mais une nouvelle forme sociale ludique que nous qualifions de rite numérique, ou encore un rapport social entre des personnes, médiatisée par des images (Debord, 1996). La réalité n'est plus représentation mais pratique sociale...

³ World of Warcraft

De l'imaginaire au ludique et à l'addiction sociale

Dans cette nouvelle réalité, l'utilisateur libéré des contraintes physiques peut couper du monde réel et s'évader vers un monde imaginaire : il peut réaliser ses désirs et ses pulsions (Tisserond, 2000). Pour certains, il s'agit ainsi de pénétrer la réalité virtuelle et de s'y enfermer, de rejoindre dans l'absolu un paradis artificiel plus ou moins crédible (Schütze, 1996). Pour d'autres il est plutôt question d'un voyage au sein de cet imaginaire avec le désir à un moment ou un autre d'en ressortir : « Il y a ceux qui se tournent vers l'intérieur et ceux qui se tournent vers l'extérieur⁴ ». Nous touchons là à des questions intimes, psychologiques voire psychanalytiques. Mais quelle que soit la vérité visible ou invisible, et au delà de l'éventuel terrain personnel duquel émerge des formes potentielles d'addiction, nous soutenons que l'enjeu central dans les environnements immersifs réside dans la pratique sociale. Pour rejoindre la pensée de Marx, « Ce n'est pas la conscience des hommes qui détermine leur existence, c'est au contraire leur existence sociale qui détermine leur conscience » (Marx, 1859, p. 5). De cette manière, l'expérience d'un environnement immersif qui s'appuie souvent sur une quête intérieure et solitaire doit se transformer en dialectique sociale, certes à distance, mais à tout le moins avec l'autre. Elle s'inscrit alors dans une problématique sociale et communicationnelle qui s'intéresse au lien à l'autre.

Le corps virtuel peut participer de cette dialectique sociale car il permet d'endosser de multiples identités numériques et autorise de nouvelles formes ludiques de « spectacle » dans des contextes divers. Il est ainsi possible d'imaginer plusieurs applications concrètes de ces environnements immersifs à travers par exemple l'usage de *Serious Games* : « travailler en s'amusant et se divertir en travaillant serait devenu possible, voire même le modèle dominant... » (Amato, 2011 : 13). Une autre piste semble prometteuse si l'on imagine par exemple de nouvelles situations d'apprentissage qui utiliseraient le corps virtuel mis en scène socialement et de manière ludique. Selon Steinkuehler, « les mécanismes de l'apprentissage générés par les jeux issus des mondes virtuels dépendent certes de la nature du jeu, mais aussi des pratiques sociales qu'ils engendrent » (Steinkuehler, 2006, p. 8). Cela nous amène à penser qu'il y a sans doute lieu de s'intéresser à ces nouvelles pratiques qui tireraient désormais parti dans les environnements immersifs non pas d'addictions solitaires mais d'addictions sociales pour jouer et faire « ensemble » (Winnicott, 1971)...

⁴ Extrait d'un interview de Pat Cadigan réalisé en 1996 à propos de son ouvrage sur les mondes virtuels *Synners*.

Bibliographie de travail

- [AMA 11] Amato, E. A., « Les utilités du jeu vidéo sérieux finalités, discours et mises en corrélation ». In *Canadian Journal of Learning and Technology/La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, volume 37(2), 2011.
- [AMA 11] Amato, E. A., « Les défis du jeu vidéo, ces environnements immersifs au cœur des pratiques numériques », In *Cahiers de la Sfsic N° Spécial*, Février 2011.
- [BON 07] Bonfils, P., Dispositifs socio-techniques et mondes persistants : quelles médiations pour quelle communication dans un contexte situé ?. Thèse de doctorat, Université du Sud Toulon-Var, 2007.
- [BON 11] Bonfils, P., « Communiquer et créer du lien social au sein d'environnements immersifs », In *Cahiers de la Sfsic N° Spécial*, Février 2011.
- [BOU 01] Bougnoux, D. *Sciences de l'information et de la communication*. Textes essentiels. 2nd Ed. Larousse, Paris. 810p
- [BOU 06] Bougnoux, D., *La crise de la représentation*. Ed. La Découverte, Paris. 183p
- [BRI 10] Briche, G., « Le Spectacle comme illusion et comme réalité », In *Dérives pour Guy Debord*, Paris, Van Dieren, 2010, p. 103-116.
- [COG 08] Cogérino, A., Sociologie d'un monde virtuel. Pratiques et imaginaire des usagers de Second Life. Mémoire de recherche, Université Paris-Descartes, .
- [DEB 96] Debord, G., *La société du spectacle*, Paris, Gallimard, 1996, 208 p.
- [DEB 97] Debord, G., *Panegyrique II*, Paris, Fayard, 1997, 111 p.
- [DER 97] Dery, M., *Escape velocity : Cyberculture at the end of the Century*, Grove Press, New York, 1996, 376 p. Traduction par Georges Charreau : *Vitesse virtuelle : La cyberculture aujourd'hui*, Editions Abbeville, 1997.
- [DUM 09] Dumouch, R. (2009). L'exploration dans les mondes virtuels, objet de curiosité géographique et source d'études phénoménologiques. (2009) [hal-00418951 - version 6]. Consulté le 29/07/11 sur hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/41/89/51/PDF/Wow.pdf
- [ESQ 94] Esquenazi, J.-P. *Film, perception et mémoire*. Editions L'Harmattan, 1994.
- [GEN 08] Genvo S., « Comprendre les différentes formes de "faire soi-même" dans les jeux vidéo », Ludovia 2008, Ax-Les-Thermes, disponible en ligne : http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.html
- [GEN 11] Genvo S., « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, 45, pp. 68 - 77, 2011, disponible en ligne : http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.html

- [MAN 99] Mantovani, G., Riva, G., “Real” Presence: How Different Ontologies Generate Different Criteria for Presence, Telepresence, and Virtual Presence, In *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*; Oct99, Vol. 8 Issue 5, p540, 11p
- [MAR 59] Marx, K., *Préface de la Contribution à la critique de l'économie politique*, Gallimard, coll.« La pléiade », Tome I, 1859, 362 p.
- [MER 64] Merleau-Ponty, M., *Le visible et l'invisible*. 2nd Ed. Gallimard, Paris. 2006. 359p
- [NAR 06] Nardi, B. & Harris, J., « Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft », In *CSCW '06 Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work*, New York, NY.
- [OLI 09] Oliveri N., La cyberdépendance lieu empirique d'observation des limites des courants technophiles et technophobes : étude communicationnelle de l'otakisme japonais et des pratiques réseautiques des jeunes internautes français. Thèse de Doctorat, Université Blaise Pascal – Clermont-Ferrand II.
- [ROG 10] Rogozinski, J., « La vérité peut se voir aussi dans les images », In *Dérives pour Guy Debord*, Paris, Van Dieren, 2010, p. 65-83.
- [SCH 96] Schütze, B., « La tentation de la techno-mystique », In *Inter Art Actuel*, n°64, Février 1996, Editions Intervention, 1996.
- [TIS 00] Tisserond, S., *Enfants sous influence : Les écrans rendent-ils les jeunes violents ?* Ed. Nathan, Paris, 2000. 175p
- [VAR 96] Varela, F., *Invitation aux Sciences Cognitives*, Seuil, Points Sciences, 1988 (2ème édition 1996), 122 p.
- [WEI 99] Weissberg, J-L., *Présence à distance. Déplacements virtuels et réseaux numériques; Pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*. Ed. L'Harmattan, Paris. 1999. 304 p.
- [WIN 81] Winkin, Y. (1981). *La nouvelle communication*. 3ème Ed. Seuil (collection Points-Essais), Paris, 2000. 390p
- [WIN 71] Winnicott D.W., *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.
- [YEE 09] Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (2009). « The Proteus Effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior ». *Communication Research*, 36(2), 285-312.