

Négocier avec un corps virtuel

 implications-philosophiques.org/non-classe/negocier-avec-un-corps-virtuel/

Apports phénoménologiques à l'étude de la relation au corps dans le jeu vidéo

Julie Delbouille, Université de Liège, Belgique.

Il faut qu'avec mon corps se réveillent les corps associés, les « autres », qui ne sont pas mes congénères, comme dit la zoologie, mais qui me hantent, que je hante [...].

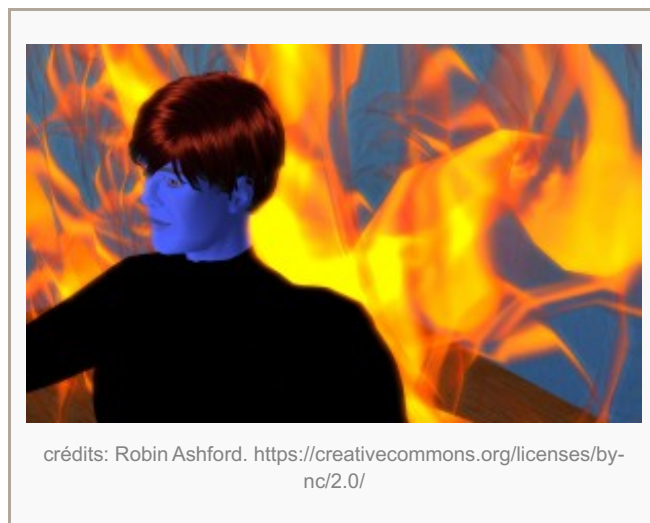
Maurice Merleau-Ponty, L'Œil et l'Esprit

De la problématique du corps dans le jeu vidéo

J'évite un obstacle. Je cours. Je saute. Alors que quelques notes de musique m'avertissent de l'échec de ce dernier mouvement, je vois mon corps chuter, happé par le vide au-delà de l'écran. Cette scène, qui tout comme ses multiples variations s'inscrit en filigrane au cœur de nombreuses expériences vidéoludiques, soulève la question du rapport au corps dans le jeu vidéo. Dans le champ des *Game* et des *Play Studies*, nombreux sont les chercheurs qui se sont déjà emparés de l'interactivité comme objet d'étude, et d'une de ses modalités dans le jeu vidéo : l'avatar. Interface récurrente entre le joueur et l'univers vidéoludique, nous

postulons que cette « enveloppe pilotable »^[1] constitue une porte d'entrée pour envisager la problématique corporelle dans le jeu vidéo. En effet, la fonction d'incarnation

potentiellement permise par l'avatar – et qui est soulignée par l'étymologie même du terme – ajoute à la relation entre le corps et l'esprit du joueur une dimension nouvelle : celle du corps virtuel, qui déploie sa matérialité propre au sein de l'univers fictionnel. Ce corps « autre », dont le joueur prend possession, constitue une des conditions de son « insertion »^[2] dans le monde du jeu.



Cet article souhaite ouvrir quelques pistes de réflexion sur les implications de cette « double » corporéité. Au-delà de sa dimension théorique — issue des recherches sur le jeu vidéo et de la pensée phénoménologique —, il se nourrit également d'un angle d'approche spécifique relatif à ce rapport au corps : la blessure. Loin d'être abordée ici sous la forme d'un « inventaire » exhaustif, elle sera avant tout envisagée comme un outil, un point de tension, servant à souligner la « fragilité » potentielle du corps ludique. En effet, comment matérialiser, et ainsi offrir à la perception du joueur, la destruction de l'intégrité physique de son avatar ? Là où habituellement, nos sens nous avertissent des dommages subis par notre propre corps, le jeu vidéo doit trouver d'autres modes de communication — témoignant ainsi de la spécificité de l'expérience de jeu. De la recherche acharnée de kits de soin à la popularisation des systèmes de régénération automatique de la santé de l'avatar, de la possibilité de « rejouer » ses actions à la mort immédiate (voire permanente) du personnage, la blessure au sein du jeu constituera une voie privilégiée pour mettre en lumière certains points saillants de cette problématique du rapport au corps virtuel.

De la définition traditionnelle de l'avatar vidéoludique

Avant d'explorer les différentes modalités relationnelles entre notre corps et son répondant virtuel, il nous

faut d'abord revenir sur le sens attribué au terme « avatar ». Originaire du sanskrit, il a longtemps été employé, dans les études consacrées au jeu vidéo, pour désigner uniquement les personnages incarnés par le joueur dans les mondes numériques — et plus particulièrement dans les univers persistants des jeux massivement multijoueurs en ligne. Depuis les années 2000, son utilisation a subi un glissement : initialement liée au jeu de rôle, l'expression « avatar » tend aujourd'hui à englober toute « incarnation » du joueur à l'écran.

Cet élargissement terminologique nous permet d'envisager l'avatar comme un des éléments de l'interface entre le jeu et le joueur, interrogeant *de facto* le lieu où nous nous trouvons lorsque nous jouons, lorsque nous ne sommes « ni tout à fait en nous-mêmes, ni tout à fait à l'écran, mais dans une zone intermédiaire, un entre-deux »^[3]. La question du rapport au corps, entendu comme « moyen général d'avoir un monde »^[4], est dès lors centrale dans la relation avatariale : touchant à la tension entre l'« ici » — la physicalité du joueur faisant face à l'écran — et le « là »^[5] — la présence de l'avatar au sein de l'univers de jeu —, elle met en relief le paradoxe caractérisant le rôle actif du joueur, dont l'action s'étend tant à l'extérieur du jeu qu'au cœur de celui-ci.

Cependant, si la question du rapport au corps semble étroitement liée au concept d'avatar, il faut rappeler que la relation avatariale n'est pas la seule catégorie d'expérience corporelle proposée par le jeu vidéo. En effet, de nombreux jeux ne comportent pas cette « enveloppe pilotable » — des jeux qui se passent totalement de la médiation de l'avatar aux périphériques qui projettent en miroir les mouvements de notre propre corps au sein du jeu. Ces variations ludiques, si elles ne rentrent pas dans le cadre de cet article, doivent néanmoins être prises en compte dans les études sur la relation au corps dans le jeu.

De l'intentionnalité du corps chez Merleau-Ponty

Depuis plusieurs années, les concepts d'« immersion » et d'« engagement » tentent de qualifier la relation particulière qui s'instaure entre le joueur et son avatar — relation qui diffère de celle que proposent d'autres produits culturels, dont le cinéma. Mais que signifie réellement « être dans la peau » d'un personnage de jeu vidéo ? Comment résoudre le paradoxe qui frappe le joueur, lorsqu'il déambule dans un univers virtuel tout en étant confortablement installé derrière son écran ? Quels mécanismes expliquent le caractère intuitif — renforcé par la répétition de l'expérience — de nos réactions au sein de cet univers virtuel, comme si nous lui appartenions ? Plus encore, comment résoudre l'apparente contradiction caractérisant l'avatar, qui constitue à la fois un prolongement du corps du joueur au sein du jeu (gagnant ainsi le statut « d'annexe » ou de « prothèse ») et un corps de substitution (également doué d'une subjectivité propre) pour ce dernier ? Nous proposons d'éclairer ces questionnements en revenant sur les théories de la relation entre corps et esprit dans le courant phénoménologique, et plus particulièrement chez un de ses représentants, Maurice Merleau-Ponty. Encore peu exploitée, cette voie est néanmoins déjà empruntée par quelques auteurs, dont Rune Klevjer dans son article « Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games » — article auquel nous ferons régulièrement référence.

Dans son ouvrage *Phénoménologie de la perception* (1945), Merleau-Ponty revient sur l'idée d'intentionnalité développée dans les *Recherches logiques* (1900-1901) d'Edmund Husserl, ainsi que sur le *Dasein*^[6] de Martin Heidegger — concepts qui soulignent le caractère orienté de notre perception vis-à-vis des objets, de la visée *intentionnelle* de notre conscience à leur donner du sens. Refusant de séparer cette intentionnalité du corps qui la porte, Merleau-Ponty interprète, comme l'explique Klevjer, le *Dasein* d'Heidegger comme un corps chargé d'intention : « le sujet n'est pas un esprit qui possède un corps, mais un esprit qui *est* un corps »^[7]. Transformant la formule de Descartes^[8], Merleau-Ponty explique que « la conscience est originairement non pas un *je pense que*, mais un *je peux* »^[8] — un « je peux » qui conditionne notre position dans le monde et la façon dont nous le percevons.

Ces écrits mettent en lumière un aspect essentiel du corps, à savoir sa double dimension : notre corps est à la fois sujet et objet dans le monde. En effet, au-delà de sa présence matérielle objective dans l'espace, il constitue

également notre moyen de percevoir le monde qui nous entoure, il est « ce par quoi il y a des objets »^[9]. A la fois vu et voyant, touché et touchant, ce corps est ainsi double :

[...] car si je peux palper avec ma main gauche ma main droite pendant qu'elle touche un objet, la main droite objet n'est pas la main droite touchante [...] dans ce paquet d'os et de muscles qu'est ma main droite pour ma main gauche, je devine un instant l'enveloppe ou l'incarnation de cette autre main droite, agile et vivante, que je lance vers les objets pour les explorer.^[10]

Merleau-Ponty souligne en outre le caractère « invisible »^[11] de notre propre corps, que nous ressentons plus que nous ne le voyons. Ces caractéristiques font de notre corps non pas « l'un quelconque des objets extérieurs »^[12], qui pourrait aisément être mis à distance, mais bien un corps à la fois sujet et objet.

Au-delà de cette double dimension, Merleau-Ponty insiste sur l'évolution perpétuelle qui caractérise notre corps. Loin d'être immuable, il peut au contraire englober différentes « annexes »^[13], notamment lors de l'utilisation répétée d'un objet : « les actions dans lesquelles je m'engage par l'habitude s'incorporent leurs instruments et les font participer à la structure originale du corps propre »^[14]. En « s'annexant de nouveaux instruments »^[15], le corps change de configuration et acquiert un nouveau savoir, qui relève de l'habitude. Pour décrire l'impact de ces annexes corporelles, Merleau-Ponty prend notamment l'exemple de la voiture :

Si j'ai l'habitude de conduire une voiture, je l'engage dans un chemin et je vois que « je peux passer » sans comparer la largeur du chemin à celle des ailes, comme je franchis une porte sans comparer la largeur de la porte à celle de mon corps. [...] S'habituer à un chapeau, à une automobile ou à un bâton, c'est s'installer en eux, ou inversement, les faire participer à la voluminosité du corps propre.^[16]

Comme Klevjer, nous pensons que l'exemple de la machine à écrire est particulièrement pertinent pour entamer le rapprochement entre, d'une part, cette conception du corps et de ses annexes potentielles, et d'autre part, l'activité de « jouer au jeu vidéo » :

On peut savoir dactylographier sans savoir indiquer où se trouvent sur le clavier les lettres qui composent les mots. Savoir dactylographier n'est donc pas connaître l'emplacement sur le clavier de chaque lettre, ni même avoir acquis pour chacune un réflexe conditionné qu'elle déclencherait lorsqu'elle se présente à notre regard. [...] Le sujet sait où se trouvent les lettres sur le clavier comme nous savons où se trouve l'un de nos membres, d'un savoir de familiarité qui ne nous donne pas une position dans l'espace objectif.^[17]

Ainsi, Merleau-Ponty résume une sensation vécue par tous : ce moment où l'objet que l'on maîtrise nous semble incorporé à notre corps, devenant aussi « invisible » que nos autres membres dont il paraît être la continuité naturelle.

De l'avatar comme « annexe corporelle »

Quoique rapidement ébauchés, ces différents concepts nous permettent de revenir sur l'activité

vidéoludique et sur la définition de l'avatar, armés d'une grille d'analyse nouvelle. Alors que certains théoriciens définissent l'avatar comme un outil — voire comme guère plus qu'un simple curseur^[18] —, d'autres se focalisent uniquement sur sa dimension de « personnage » pris au cœur d'une toile narrative. En abordant l'avatar du point de vue de la relation au corps, une voie médiane s'ouvre : réunissant les dimensions utilitaire et narrative évoquées, elle permet surtout de revenir sur la notion « d'incarnation » souvent associée — mais rarement explicitée — à l'avatar vidéoludique.

Transposée dans le cadre du jeu vidéo, la théorie du corps de Merleau-Ponty — principalement son invisibilité et ses annexes potentielles par la manipulation d'objets extérieurs — éclaire cette fonction d'incarnation de l'avatar. Endossant le rôle de « véhicule », ce dernier permet au joueur de « franchir la fracture matérielle »^[19] qui sépare notre monde de l'écran ; si l'expérience est régulièrement renouvelée, notre contrôle de cette enveloppe pilotable devient intuitif, étendant notre « schéma corporel » initial jusque dans l'univers virtuel. Tout comme avec la machine à écrire, les boutons que manipulent nos doigts deviennent invisibles, incorporés dans une nouvelle configuration du corps.

Cependant, si les périphériques physiques du jeu (tels que le *joypad*) semblent correspondre à la notion d'annexe corporelle développée par Merleau-Ponty, l'avatar peut-il être réduit à ce seul statut ? « Présence incarnée »^[20] du joueur dans le jeu, l'avatar ne constitue pas qu'une simple annexe pour notre corps : comme l'affirme Klevjer, il agit comme un « intermédiaire prosthétique qui étend le corps phénoménologique du joueur » au sein du jeu^[21]. En effet, lorsque nous sommes plongés dans l'activité vidéoludique, l'avatar procède à une double opération : en canalisant notre corps étendu au sein de l'écran, il « protège » également notre corps physique, dont la configuration originelle (sans annexes) n'est pas pertinente pour le jeu. Cette expérience d'être « immergé » au cœur du jeu (pour reprendre une expression couramment employée dans les *Game Studies*) peut, par ce biais, être repensée en terme de rapport au corps : alors que notre corps subjectif se projette à l'intérieur du jeu, notre corps physique, installé derrière l'écran, est rendu non pertinent dans sa dimension d'objet — et participe dès lors au jeu par l'intermédiaire de l'avatar. Dotée de ces différentes caractéristiques, la relation avatariale ne se limite donc pas à la simple adjonction d'une annexe (au contraire du *joypad*), ou d'une prothèse : l'expression « extension corporelle » — « étendre au-delà de la configuration originelle du corps », et donc reconfigurer — nous paraît ici plus appropriée.

Si l'avatar vidéoludique ne figure évidemment pas au nombre des objets étudiés dans la *Phénoménologie de la perception*, cet ouvrage nous permet donc néanmoins de l'envisager sous un angle nouveau — tout comme la menace pesant éventuellement sur l'intégrité de ce corps virtuel. En effet, si nous considérons l'avatar comme une extension de notre propre corps, ses blessures apparaissent comme une « déficience » — temporaire ou non —, influençant *de facto* l'expérience de jeu. Si cette influence est immédiatement apparente dans certains jeux (par exemple, lorsque l'avatar perd une de ses capacités), elle se manifeste également lorsque la blessure adopte plutôt la forme d'une simple mise en garde avant le coup fatal : en effet, même si cette dernière peut ne pas avoir d'impact direct sur la manipulation de l'avatar, elle peut modifier provisoirement la séquence de jeu en incitant le joueur à la prudence.

En se focalisant souvent sur la « projection » de notre subjectivité au sein du jeu, les études sur le rapport entre le joueur et le personnage ont régulièrement relégué au second plan (voire complètement évacué) la question du corps. Or, la relation que nous entretenons avec nos avatars comporte une dimension éminemment corporelle, parfois explicitement figurée par les objets vidéoludiques. Un des exemples les plus pertinents de cette mise en scène du rapport au corps — et de sa fragilité — est contenu dans les premières séquences d'*Assassin's Creed II* (2009), lorsque le joueur assiste à la naissance de son avatar, Ezio Auditore da Firenze. Sous le regard inquiet de la mère, le père prend dans ses bras le nouveau-né, qui ne respire pas, et scelle son destin narratif en l'encourageant à se battre (« Tu sei un Auditore. Sei un combattente. Perciò combatti ! »). Prenant alors partiellement le contrôle d'Ezio, le joueur est invité à enclencher les commandes principales du jeu, faisant bouger les jambes, le bras « vide », le bras « armé » (anticipation du parcours futur du personnage) ainsi que la tête du nourrisson. Aboutissant

par ces actions au premier cri de l'enfant, ce passage pose un geste symbolique fort : l'insufflation de la vie dans le corps de l'avatar par la prise de contrôle du joueur. Ainsi, la naissance d'Ezio met explicitement en scène un moment-clé commun à tous les jeux comportant un personnage jouable : le passage pour l'avatar du statut de « simple objet » du monde ludique à celui d'extension corporelle du joueur.

Après avoir esquissé ce cadre théorique de base, nous allons à présent envisager les différentes relations corporelles proposées par l'avatar, en soulignant leurs disparités grâce au cas particulier de la blessure. L'histoire du jeu vidéo comporte une série d'étapes cruciales, qui ont vu la transformation du rôle de l'avatar et par conséquent, de l'expérience de jeu : au-delà de la transition entre l'écran fixe et le *scrolling*, nous mettrons particulièrement l'accent sur le bouleversement que constitue le passage de la deuxième à la troisième dimension ; cette question du rapport au corps avatarial vient en effet éclairer la dissemblance fondamentale entre les avatars de ces deux formes d'environnement.

De l'aube du jeu vidéo comme « loisir de masse »

Massachusetts Institute of Technology, 1962. Le pionnier *Spacewar!* déploie sur le moniteur du PDP-1 des combats spatiaux, simulant à l'écran un « espace dont la principale caractéristique est le vide », et donc « un lieu qui exige moins de puissance de calcul »^[22]. Dès les premiers balbutiements du jeu vidéo, une forme d'avatar est donc possible, comme illustrée par les vaisseaux de *Spacewar!* — elle est par ailleurs absente d'autres jeux, comme *Tennis for Two*, également crédité parmi les précurseurs du jeu vidéo. De *Pong* (1972) à *Space Invaders* (1978), de *Missile Command* (1980) à *Tetris* (1984), ces premières générations vidéoludiques présentent certaines spécificités communes : à la fixité récurrente de leur écran de fond répond un avatar souvent réduit à sa plus simple expression (voire inexistant), peu propice à l'identification du joueur — qu'il s'agisse de l'abstraction d'une ligne dans *Breakout* (1976), des traits anguleux d'un astronef dans *Asteroids* (1979), ou encore de la rondeur d'un palet dans *Pac-Man* (1980).

Dans ces environnements immobiles et immuables, qui ne se laissent que peu explorer^[23] par des avatars réticents à l'incarnation, l'œil et la main du joueur se focalisent sur le *scoring*. La structure même de ces jeux pousse à la performance, à la répétition inlassable de l'action pour tenter d'en atteindre une maîtrise parfaite. Rappelons que, en plein âge d'or de l'arcade, le *gameplay* est souvent sous-tendu par une logique commerciale : l'exigence de rentabilité raccourcit la durée de la partie, exhortant le joueur au recommencement sans fin de ces courtes phases de jeu. Ce contexte particulier nous permet d'illustrer comment le jeu vidéo se comporte, dans ses dimensions tant matérielle que virtuelle, comme un prolongement de notre propre schéma corporel. Plus le joueur réitère l'expérience ludique, et mieux il incorpore l'emplacement des fonctionnalités du *joypad* (rendues invisibles par la pratique), « comme nous savons où se trouve l'un de nos membres »^[24] — pour reprendre l'expression de Merleau-Ponty lorsqu'il évoque la dactylographie. Une partie de cette production vidéoludique, au tournant des années 1970 et 1980, nous semble pousser cette logique d'annexe corporelle — qui marque en filigrane toute l'histoire du jeu vidéo — à son vertigineux paroxysme.

Se muant en spirale hallucinée et obsédante, cette répétition ludique est renforcée par la relative absence du compromis offert par la blessure. En effet, cette dernière, intervenant comme un avertissement au sein du jeu, semble ne s'accommoder que rarement du caractère non-anthropomorphe des avatars et de la logique de rentabilité affectant le *gameplay* des œuvres destinées à l'arcade — à l'exception évidente de certains genres ludiques, comme le jeu de combat ou encore le *beat them all*. L'échec se traduit alors parfois par l'immédiateté de la mort, et le recommencement par le biais d'une nouvelle vie sans altération du corps et de ses capacités. Ces caractéristiques se retrouvent également, en parallèle des jeux déjà cités, dans les débuts du jeu de plateforme, comme en témoignent les mécanismes de *Space Panic* (1980), *Donkey Kong* (1981), ou encore *Pitfall* (1982). Alors que dans *Donkey Kong*, le contact avec un tonneau est fatal à un *Jumpman* qui recommence aussitôt son ascension, *Pitfall* punit de mort toute chute dans les points d'eau ou les brèches non prévues à cet effet. Dans les jeux fonctionnant sur ce principe — qui traverse des genres vidéoludiques variés et marque encore de nombreux

jeux à l'heure actuelle (cf. le « one shot, one kill » dans le FPS) —, l'extension que constitue le corps virtuel est cycliquement perdue et rapidement remplacée. Cette interchangeabilité confère à l'avatar un statut proche de l'*item* ou de la « denrée », quantifiée et gérée. Dans les productions vidéoludiques proposant un autre rapport au corps, nous verrons plus loin que l'avatar endosse différemment ce rôle de médiation entre le joueur et le monde du jeu.

Du démiurge face au « monde en miniature »

Dans l'histoire de la relation au corps dans le jeu vidéo, le passage de la deuxième à la troisième dimension constitue un tournant majeur. Mais revenons tout d'abord sur la corporalité favorisée par les environnements en deux dimensions, dans les jeux comportant un avatar. A la fixité du fond déjà évoquée succède l'apparition du *scrolling*, autre période phare de la 2D : l'iconique *Super Mario Bros.* (1985) en est un des premiers représentants. Dans ces univers désormais mobiles, l'avatar ouvre le monde virtuel à l'exploration du joueur, qui doit progressivement apprendre à y agir (et surtout à y percevoir) de façon naturelle — ces caractéristiques se retrouvant aussi au cœur du *gameplay* de nombreux jeux en 3D. Contrairement aux monstres sacrés précédemment cités, l'espace du jeu prend ici son autonomie : en se dérochant partiellement au regard du public, il invite à une découverte parfois risquée, favorisant le développement de la blessure. Jumpman, renommé Mario depuis son émancipation de l'univers de *Donkey Kong*, peut encaisser un choc lors du contact avec un ennemi, comme dans de nombreux jeux de plateforme — pour autant qu'il possède une « capacité » à perdre ou qu'il puisse diminuer en taille. Le système de « jauge de vie », permettant à l'avatar de subir un nombre défini de blessures avant sa mort, émerge également dans différents genres vidéoludiques en deux dimensions — comme le jeu de rôle, le jeu de combat, ou le *beat them all*.

Toujours envisagé dans sa dimension d'extension corporelle, l'avatar^[25] agit dans ces contextes en tant que « marionnette » — pour reprendre la catégorisation employée par Fanny Georges — suspendu aux fils du *joypad* :

Personnage emblématique, l'avatar [NDR : marionnette] [...] suscite un attachement affectif fort qui réside moins en son apparence qu'en sa manipulation fine (Ryu, 2010). Cette manipulation nécessite une identification empathique de la part du joueur [...]. Dans Sonic, la manipulation efficace des déplacements de l'avatar nécessite l'acquisition de réflexes de manipulation de la manette.^[26]

Si le renouvellement de l'expérience de jeu est nécessaire à une maîtrise intuitive de l'avatar, ce dernier étend le corps du joueur au sein de l'espace de jeu — le transformant ainsi en monde habitable et incarné.

Revenons à présent sur le rapport au corps favorisé par une partie de ces environnements en deux dimensions. Souvent, que la toile de fond soit fixe ou mobile, le cadre construit par les limites de l'écran offre à la vue du joueur une image particulière : celle d'un « monde en miniature »^[27], comme le décrit Klevjer, d'une surface aux contours aisément observables et intelligibles. Si l'avatar nous permet d'étendre notre corps jusqu'au sein du jeu, il ne modifie pas notre ancrage visuel. En effet, notre vision opère toujours depuis notre propre corps, posant un regard englobant sur ce monde miniature qu'est le jeu en 2D. Cette impression de surface cadrée diffère radicalement de notre perception des environnements en trois dimensions, comme nous le verrons au point suivant.

De l'importance de l'ancrage visuel

Agenouillé derrière un obstacle, je contrôle mes munitions. Je me relève, je vise, je tire. Pris de vitesse par l'ennemi, je suis touché. Mon champ de vision se teinte de rouge, j'entends le son rauque et saccadé de ma respiration : me mettant rapidement à couvert, j'attends. Les secondes s'égrènent ; lorsque ces inquiétants signes disparaissent, je reprends le combat, sachant que ma blessure a disparu avec eux. Cette situation, typique de

nombreux jeux en vue à la première (et à la troisième) personne, présente une des modalités classiques de matérialisation de la blessure dans les jeux de tir en trois dimensions. Dans d'autres jeux, la recherche acharnée de « kits de soin » (autre tradition vidéoludique profondément ancrée), ou d'*items* ayant le même objectif, aurait tiré l'avatar de ce mauvais pas. S'il faut rappeler que le système de « régénération automatique de la vie » puise ses origines dans certains action-RPGs du début des années 1980 (et donc dans des jeux en 2D, comme *Hydlide* en 1984), ce mécanisme ludique est associé de manière récurrente au *First Person Shooter* — et particulièrement aux licences *Halo* et *Call of Duty*^[28]. Plus encore, ces exemples nous permettent d'illustrer le rapport au corps singulier instauré par le jeu dans les environnements en trois dimensions.

Le passage à la 3D, qui voit l'émergence de ce rapport différent au corps, coïncide également avec la popularisation croissante du jeu en vue subjective, notamment favorisée par le développement du FPS. Des précurseurs comme *Maze War* (1973), *MIDI Maze* (1987), ou encore *Catacomb 3D* (1991), aux jeux qui signent l'avènement du genre — les incontournables *Wolfenstein 3D* (1992) et *Doom* (1993) d'id Software —, ces différentes œuvres construisent non seulement un nouveau genre (le tir en vue subjective), mais contribuent plus largement au passage de la 2D à la 3D dans le jeu vidéo. Au cours de la décennie suivante, de nombreuses licences à succès opèrent cette transformation (comme *Mario*, *Zelda*, *Grand Theft Auto*, ou encore *Metal Gear* qui devient *Metal Gear Solid*) alors que d'autres, comme *Tomb Raider*, naissent en 3D. Si cette évolution vidéoludique majeure a suscité l'enthousiasme, elle a également constitué un point de rupture : en effet, de nombreux *aficionados* du jeu vidéo, n'ayant pu s'habituer à cette nouvelle approche ludique, se sont détournés du médium vidéoludique à ce moment précis de son histoire.

Pourquoi cette évolution, au départ technique, a-t-elle eu un tel impact sur une partie du public du jeu vidéo ? Quelle est l'origine de cette difficulté, parfois insurmontable, à manipuler un avatar dans un environnement en trois dimensions — et plus encore en vue subjective ? Quelques éléments de réponse peuvent être apportés en abordant ces questions du point de vue du rapport au corps et de la posture du joueur. En effet, contrairement à ce que nous évoquions pour une partie de la production en 2D, notre champ de vision coïncide ici (totalement ou au moins partiellement) avec celui de notre avatar. Cette perception visuelle nous place non plus à l'extérieur du jeu, observé comme monde en miniature, mais à l'intérieur de celui-ci — modifiant ainsi profondément notre ancrage visuel.

Cette modalité particulière de relation au corps nous oblige donc à incorporer, outre le contrôle du mouvement, le contrôle de la vision, qui dans le jeu en deux dimensions correspondait encore à notre vision « physique » habituelle. Cette perception visuelle, qui naturellement est liée à nos yeux et aux mouvements permis par notre corps, est ici dépendante de l'action de nos mains, concentrée dans la manipulation du *joypad*. Sans cette nouvelle double maîtrise de la vision et du mouvement — qui se traduit d'ailleurs par l'adaptation progressive des périphériques de jeux —, le jeu nous reste inaccessible : nous y avons la sensation permanente d'être « désorientés »^[29], nous donnant ainsi l'envie instinctive (et inutile) de cligner des yeux, de secouer la tête afin de rétablir une perception visuelle et un déplacement corporel normaux.

Ce qui apparaît donc a priori comme une « simple fonction supplémentaire » à gérer (la vision), entraîne en réalité une profonde modification de notre posture face au jeu, une modalité différente d'incarnation — constituant un obstacle conséquent pour certains joueurs. Et la blessure reflète ce rapport particulier au corps proposé par une partie de la production en trois dimensions — que ce soit en vue subjective ou objective. Si certains modes de figuration de la menace, de la blessure ou des soins apparaissent avec la 3D (comme la popularisation de la vibration du *joypad* comme signalement d'un choc subi par le corps avatarial), de nombreux mécanismes ludiques sont également directement issus des générations de jeux précédentes. Ce qui change au passage à la troisième dimension, c'est plutôt notre perception du danger et de ses conséquences physiques que la blessure elle-même — comme dans le jeu de tir à la première personne, où notre champ de vision restreint et notre exposition programmée à un danger constant constituent le fondement d'un regard intrinsèquement « paranoïaque »^[30].

Enfin, l'importance de ce changement d'ancrage visuel peut être également souligné par les développements récents de la réalité virtuelle. Si des tentatives de RV ont déjà vu le jour au cours des décennies précédentes (comme en témoigne la Virtual Boy de Nintendo en 1995), cette avancée technologique est à nouveau sous le feu des projecteurs avec l'arrivée programmée de nombreux casques (tels que l'Oculus Rift ou le Playstation VR). Bien que cette catégorie de dispositifs ludiques ne comportent pas encore de réels standards qui autoriseraient une analyse approfondie, nous pouvons déjà signaler une tendance commune à certains jeux : rendre l'ancrage visuel à nos yeux et aux mouvements de notre tête, supprimant dès lors une des difficultés majeures à la prise en main d'un environnement en trois dimensions.

Conclusions

Longtemps ramenée à la simple transposition de notre subjectivité au sein de l'espace de jeu, la question de la relation entre le joueur et l'avatar s'enrichit au contact de la problématique corporelle. Ouvrant de nouvelles perspectives sur les notions récurrentes d'immersion, d'incarnation, ou encore d'engagement, elle permet aussi d'envisager sous un angle neuf les productions vidéoludiques. En effet, au-delà du passage de la deuxième à la troisième dimension évoqué au sein de cet article, cette question du corps nous semble constituer un angle d'approche pertinent pour aborder de nombreux pans de l'histoire du jeu vidéo (comme le *design* des *joypads*, annexe corporelle fluctuant en fonction des mécanismes de jeu) ; plus encore, elle doit être étendue aux jeux ne reposant pas sur la médiation de l'avatar. En outre, la thématique de la blessure nous a permis de souligner certains points saillants de ce rapport au corps particulier que propose le jeu vidéo : nous pensons qu'elle ouvre également la voie, dans le cadre d'une recherche plus approfondie, à l'étude des liens entre mécanismes corporels et ludiques. *In fine*, l'éclairage phénoménologique, puisé dans les écrits de Merleau-Ponty, démontre l'impact de cette problématique du corps sur l'expérience de jeu — et, par conséquent, la nécessité de sa prise en compte dans les études futures sur le médium vidéoludique.

Bibliographie

Étienne-Armand Amato, Jean-Louis Weissberg, « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité », dans Madeleine Aktypi, Susanna Lotz, Emanuele Quinz (éd.), *Interfaces, Anomalie digital_arts*, n° 3, Orléans : édition HYZ, 2003, pp. 41-51.

Étienne-Armand Amato, Étienne Perény (dir.), *Les avatars jouables des mondes numériques : Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris : Lavoisier, 2013.

Fanny Georges, « Avatars et identité », dans *Hermès*, n° 62, 2012, pp. 33-40.

Rune Klevjer, « Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games », dans Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen et John Richard Sageng (éd.), *The Philosophy of Computer Games*, London & New York : Springer, 2012, pp. 17-38.

André Leroi-Gourhan, *Le Geste et la Parole (1). Technique et langage*, Paris : Albin Michel, 1964.

Maurice Merleau-Ponty, *L'Œil et l'Esprit*, Paris : Gallimard, coll. Folio essais, 1964.

Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris : Gallimard, coll. Tel, 1976, première parution en 1945.

James Newman, « The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames », dans *Game Studies* [online], vol. 2(1), 2002, pp. 1-8.

Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris : La Découverte (Zones), 2011.

[1] Étienne-Armand Amato. Étienne Perény (dir.). *Les avatars jouables des mondes numériques : Théories, terrains*
8/10

— Lucien Lamant, Lucien Lamant (éd.), *Les avatars jouables des mondes numériques : mythes, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris : Lavoisier, 2013.

[2] Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris : Gallimard, coll. Tel, 1976, première parution en 1945.

[3] Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris : La Découverte (Zones), 2011, p. 19.

[4] Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris : Gallimard, coll. Tel, 1976, première parution en 1945, p. 182.

[5] Cf. Rune Klevjer, « Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games », dans Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen et John Richard Sageng (éd.), *The Philosophy of Computer Games*, London & New York : Springer, 2012, pp. 17-38.

[6] Martin Heidegger, *Être et Temps*, Paris : Gallimard, Collection Bibliothèque de Philosophie, Série Œuvres de Martin Heidegger, trad. de l'allemand par François Veizin, 1986, première parution en 1927.

[7] Rune Klevjer, « Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games », dans Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen et John Richard Sageng (éd.), *The Philosophy of Computer Games*, London & New York : Springer, 2012, pp. 6-7.

[8] Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris : Gallimard, coll. Tel, 1976, première parution en 1945, p. 171.

[9] *Ibidem*, p. 121.

[10] *Ibidem*, p. 121-122.

[11] *Ibidem*, avec références multiples.

[12] *Ibidem*, p. 121.

[13] *Ibidem*, avec références multiples.

[14] *Ibidem*, p. 120.

[15] *Ibidem*, p. 179.

[16] Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris : Gallimard, coll. Tel, 1976, première parution en 1945, pp. 178-179.

[17] *Ibidem*, p. 179.

[18] Rune Klevjer, « Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games », dans Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen et John Richard Sageng (éd.), *The Philosophy of Computer Games*, London & New York : Springer, 2012, p. 3.

[19] *Ibidem*, p. 10.

[20] Rune Klevjer, « Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games », dans Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen et John Richard Sageng (éd.), *The Philosophy of Computer Games*, London & New York : Springer, 2012, p. 5.

[21] *Ibidem*, p. 13.

[22] Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris : La Découverte (Zones), 2011, p. 112.

[23] A l'exception évidemment des jeux (comme les jeux de rôle *dnd*, *Rogue*, *NetHack*, etc.) faisant de l'exploration un principe ludique central.

[24] Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris : Gallimard, coll. Tel, 1976, première parution en 1945, p. 179.

[25] Il faut néanmoins rappeler que tous les avatars ne permettent pas une forme d'interaction « directe » : là où certains sont effectivement contrôlés telles des « marionnettes », d'autres voient leurs instructions données sous forme de clics au sein de l'environnement de jeu.

[26] Fanny Georges, « Avatars et identité », dans *Hermès*, n° 62, 2012, p. 35.

[27] Rune Klevjer, « Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games », dans Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen et John Richard Sageng (éd.), *The Philosophy of Computer Games*, London & New York : Springer, 2012, p. 15.

[28] Bien que leurs premiers opus respectifs ne possèdent pas de système de régénération de vie ; le premier *Halo* repose en effet sur un principe de « shield regeneration ».

[29] Cette notion de désorientation, convoquée par Klevjer (2012, p. 17), émerge également chez d'autres auteurs centraux des études sur le jeu vidéo, comme Mathieu Triclot (2011, p. 82).

[30] Rune Klevjer, « Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games », dans Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen et John Richard Sageng (éd.), *The Philosophy of Computer Games*, London & New York : Springer, 2012, p. 20.