

**Etienne Perény, *Images interactives et jeu vidéo de l'interface iconique à l'avatar numérique*, éditions questions théoriques, Paris, 2013, extrait du chapitre X, p. 163 à 173.**

[...]

#### **4. L'interactivité vidéoludique, corporéités et asservissements réciproques**

Au début des années deux mille, les choses vont se transformer qualitativement avec les développements faisant suite à l'éclatement de la « bulle » de l'Internet. L'aspect le plus radical fut la rencontre du jeu vidéo et du réseau, qui interviendra de manière concomitante avec la mutation de ce dernier vers ce qui s'appellera bientôt le web 2.0, avec la multiplication de réseaux dits sociaux, l'apparition d'une « blogosphère » et le poids grandissant de la vidéo. Car il ne faut pas oublier le chassé-croisé entre l'Internet et la télévision, ni le devenir interactif de l'audiovisuel lui-même<sup>1</sup>. Le processus de passage de l'interaction à l'interactivité par l'interactif touche aussi la télévision et la vidéo dans leurs formes et usages, mais avec un certain décalage temporel dû à l'inertie des appareils industriels et à celle des habitudes culturelles propres au médium. Mais s'il est question depuis longtemps de télévision interactive d'un côté et d'audience pour les services Web de l'autre, il devient évident, ces derniers temps, que les opérateurs de la télécommunication sont en train de s'immiscer dans le monde de la télévision. Ils invoquent bien sûr la fameuse « convergence », technologique sinon médiatique, ainsi que la montée de leurs applications et de leurs services autour de la mobilité et de l'accessibilité à tous, tout le temps depuis n'importe où.

Pourtant, il n'en demeure pas moins que c'est le jeu vidéo qui a réalisé le passage à une pleine interactivité, en faisant comprendre le plus explicitement en quoi consistait l'émergence d'une action située radicalement nouvelle. Il a montré que pouvaient ainsi apparaître, d'un coup, des « propriétés dignes de la science-fiction, comme des perspectives des plus alarmistes ou encore des plus enchantées<sup>2</sup> ». [...]

Il aura fallu attendre pour cela que les machines à images s'hybrident avec les machines à jouer, elles-mêmes devenues « communicantes » et que leur fonctionnement en interconnexion soit rendu possible par un Internet devenu « haut débit » grâce aux liaisons ADSL, puis qu'apparaisse la figure opérable d'un avatar interagissant à la fois par le sujet et le programme. Il aura surtout fallu que s'expérimente la rencontre de l'alter ego à travers cet alter techno qu'est son avatar, et qu'une communication avec l'autre par un double de soi s'établisse, par l'entremise d'un objet technique dont le mode d'existence permet son déploiement dans l'au-delà de l'écran. De telles conditions assurées plusieurs sujets ont pu se retrouver tout d'un coup dans le cadre d'une co-évolution collaborative au sens d'une « hallucination consensuelle<sup>34</sup> » enfin effective et non métaphorique – car particulière et de

---

<sup>1</sup> Voir Perény & Amato, 2010, concernant notre proposition de champ fédérateur, l'audiovisuel interactif, dont Amato présente quelques développements dans sa postface à ce livre.

<sup>2</sup> Amato & Perény, 2008.

<sup>3</sup> Voir Amato 2004, qui interroge la « citoyenneté ludique transnationale ».

plus communautaire – au sien d’univers virtuels à temporalité et spatialités crédibles et persistantes.

Du point de vue du dispositif informatique et communicationnel, nous assistons bien au passage d’un simple bouclage systémique à une double boucle cybernétique, comme je l’ai déjà évoqué. L’écran interactif et son image interagie deviennent le point nodal de l’asservissement réciproque de l’intentionnalité humaine et de l’intentionnalité programmée. Dans ce nouveau rapport homme/machine/images, il s’agit en fait du couplage de deux boucles de feedback, où l’action du sujet devient une rétroaction pour le programme et inversement, produisant ainsi un système à évolution de toute évidence non pas autorégulée, mais co-régulée à l’aide d’une image interagie.

Dans le cas du jeu vidéo, ce processus prend la forme d’un monde iconique à la fois donné et simulé capable d’évolution, mais parfaitement surdéterminé par la finalité ludique, l’interactivité et la communication par le réseau sortent de leur cantonnement à l’utilitaire, les relations se démarquent d’une logique du superlatif, celle de l’hyper et de ses suffixes, une récupération marchande de l’augmentation chère à Engelbart, et parviennent enfin à épouser une conception complémentaire. Il s’agit de celle d’un Licklider<sup>5</sup>, encore plus près des origines de l’informatique interactive, avec sa « symbiose », ce rapport symbiotique de co-existence ondulé sur des capacités réciproques, celui d’une complémentarité bien comprise entre l’homme et l’ordinateur – ce dernier accédant ainsi au statut de « collègue » non-humain, autrement dit de partenaire de plein droit.

Dans le monde artistique, les interactivités reposant sur le couplage et la symbiose ont bien sûr été anticipés par des théoriciens artistes, en particulier ceux de Paris 8, comme Jean-Louis Boissier avec son *Globus Oculi* ou encore Michel Bret et Edmond Couchot avec *La plume*, des œuvres devenues emblématiques du dispositif interactif et de parfaites illustrations de la modalité d’interaction de manipulation. Aux alentours de l’an 2000, il faut citer le funambule virtuel, une installation de Marie-Hélène Tramus et de Michel Bret, qui va beaucoup plus loin en mettant en scène une « interactivité intelligente » en forme de « seconde interactivité », selon leur formulation, et qui correspond parfaitement, selon ma propre formulation, à la modalité de couplage sémantique, à la fois physique et iconique. Il s’agissait d’une installation où évolue sur un écran un acteur virtuel, un funambule, capable d’apprentissage<sup>6</sup> et d’interactions complexes avec un spectateur, auquel on propose à son tour de « devenir pour quelques instants un funambule », en miroir de celui qui lui fait face à l’écran. Le sujet qui expérimente l’installation et l’interaction voit « ce funambule virtuel « inventer » ses propres solutions, ses propres mouvements de rétablissement » et a « l’impression d’interagir avec un être vivant ». Tramus introduit cette description en considérant que « l’interaction est la relation de l’homme aux réalités naturelles et artificielles, et que l’interactivité est la

---

<sup>4</sup> Je renvoie à la définition inaugurale du cyberspace de William Gibson, cité par Bardini & Proulx (2000), qui, ajoutaient, concernant le Web : « c’est surtout sur le qualificatif qu’il faut mettre l’accent car l’hallucination, quand à elle, ne date pas d’hier... »

<sup>5</sup> Voir p. 120 de cet ouvrage, et <http://groups.csail.mit.edu/med/people/psz/Licklider.html/>

<sup>6</sup> Grâce à une programmation neuronale et génétique de Michel Bret.

relation de l'homme aux réalités virtuelles, c'est-à-dire la simulation de l'interaction<sup>7</sup>. (...) il nous faut accéder à une interactivité bien plus sophistiquée, bien plus impliquante et sensorielle, celle que nous propose un acteur virtuel ou notre propre avatar à travers une simulation d'interaction avec un autre être télé présent. Nous pouvons ainsi expérimenter un rapport ludique et imaginaire basé sur un télé transport, celui de sa propre corporéité, sur un au-delà de l'écran. En deçà même du jeu vidéo proprement dit, à ce stade, nous entrons dans ce cercle magique de limage jouable, celui du couplage sensoriel et moteur à une image devenue enfin pleinement interactive.

Cette interactivité en co-intelligence avec des êtres iconiques semble, à mon avis, clore le cycle finalement contre-productif du mythe du Golem cher à Norbert Wiener et rompre avec une attitude ambiguë entre peurs et espoirs qui, tout en marquant la cybernétique, en a masqué bien longtemps aussi les promesses. Son dépliement semble propice à un nouveau commerce, déjà évoqué, pacifié et dédramatisé avec les techno-logies électronumériques, et en particulier avec cette figure emblématique qu'es l'ordinateur. Le sujet acquiert la possibilité de mettre e place de nouveaux investissements subjectifs et de nouvelles modalités de prolongement et de transfiguration de son corps. Loin des fantasmes technophiles, l'interactivité intervient ici en toute humanité, par l'exploration et l'investissement partiel de notre propre corporéité pour imaginer, adopter et faire évoluer l'image opérante d'un double artefactuel. Se trouve ainsi contredit un sens commun encore trop répandu, celui de l'humanisme facile, qui veut s'assurer de la transcendance de l'humain en renforçant la réputation déshumanisante et déshumanisée des machines info-communicationnelles et des effets néfastes de leur fréquentation.

C'est pour cela que les pratiques de l'avatar et de son monde simulé se trouvent en position centrale dans la diffusion d'une nouvelle subjectivité incorporant la technicité électro-numérique et réticulaire. Tissant ainsi pour soin mais aussi avec d'autres, de nouveaux liens techno-sociaux, le vidéojoueur se trouve en quelque sorte à l'avant-garde d'un courant plus général que Simondon appelait de ses vœux, celui d'un « humanisme difficile » et que 'on commence à appeler, d'une manière plus contemporaine » un « humanisme technologique »<sup>8</sup>

## **5. L'interactivité généralisée, émergence d'un paradigme techno-relationnel**

En dehors de ce monde du jeu vidéo, qui peut paraître encre avant-gardiste ou laboratoire du futur, le nouveau paradigme du rapport relationnel à la technique se manifeste massivement tout dernièrement, dans le domaine des pratiques et des usages grand public liés au phénomène du « touch ». Cette déferlante de terminaux à écrans tactiles, popularisée par la série des iPod, iPhone et récemment iPad, a été lancée par Apple, qui fait évoluer ainsi pour la troisième fois notre rapport à l'informatique. Il s'agit indéniablement du même paradigme que celui qui est à l'œuvre dans les univers ludique, amis cette fois-ci ramené, et aussi réduit, à l'échelle de l'utilitaire. En l'occurrence, l'accent est mis sur la commodité de services

---

<sup>7</sup> Voir l'intervention intitulée « La question de la multi sensorialité dans les arts numériques interactifs. Présentation d'une expérimentation : *Le funambule virtuel* » à l'ISEA 2000, [www.isea2000.com/actes\\_doc/42\\_tramus.rtf](http://www.isea2000.com/actes_doc/42_tramus.rtf)

<sup>8</sup> Le titre du récent ouvrage de Guchet, *Pour un humanisme technologique* (2010), est encore proche du mot d'ordre.

mobiles, ou encore simplement sur l'efficacité de l'interface d'accès d'un terminal servant des applications, de petits programmes autonomes mais connectés au réseau. La nouveauté du tactile consiste à être basé sur un rapport et une prise directe sur l'image par le sujet, passant par une action située par l'écran et par une mobilisation sensorimotrice avant d'être cognitive. Par la sensualité du toucher et la familiarité du geste manipulant l'image, mais aussi grâce à ces terminaux parmi les plus quotidiens et personnels qui soient, le grand public voit ainsi domestiqué son rapport intime avec les techno-loges info-communicationnelles. De plus, il expérimente la possibilité d'entrer en lien direct avec la structure informationnelle de certains produits ou de services qui deviennent ainsi tangibles, palpables, et par là plus facilement mémorisables et appropriables.

Par l'entremise de cette interactivité directe, le schéma corporel du sujet se trouve prolongé par cette image interactive qui représente pour lui une réalité du virtuel, sur laquelle son intentionnalité exerce une action. Et cette interactivité produit en retour les effets qu'il désire et qu'il peut maîtriser. Cela le désaliène partiellement d'anciens rapports d'extériorité et de manque de maîtrise d'une informatique personnelle trop souvent rétive et se prêtant insuffisamment à sa main. Une informatique extensive qui fut finalement bien trop prise dans le paradigme fortement a-spatialisant des hyperliens et du mode hypertextuel, en particulier dans ses applications en réseau. Il suffit actuellement d'observer et d'écouter les utilisateurs de ces terminaux mobiles et tactiles pour constater qu'il s'agit d'un nouveau palier dans l'appropriation et l'incorporation des technologies info-communicationnelles. Mais il ne faut pas oublier qu'en contrepartie de ce confort et de ces commodités, le sujet intériorise une logique machinique globale. Il accepte comme naturelles l'identification et la localisation propres à la mobilité connectée, ce qui revient à laisser une trace encore plus personnelle et encore mieux située, d'autant plus par les maîtres et propriétaires des services et du réseau. Il intériorise comme avec l'interactivité vidéoludique, les procédures d'externalisation de ses désirs et de ses besoins dans des plans de virtualités variés, se rendant ainsi vulnérable à des possibles prises de pouvoir et de contrôle sur lui qui pourraient produire un formatage de son mode d'existence. Il s'expose ainsi à toute une suite d'effets en retour du virtuel dans son réel, des effets en retour que j'ai globalement appelés cybernalisation et dont j'ai évoqué les principes dans le chapitre IX étudiant la concrétisation de l'image inter-active en jeu vidéo. L'interactivité tactile nous autorise à généraliser ce processus de délégation et ses effets de cybernalisation à une classe plus large de dispositifs, à travers finalement le même paradigme technorelationnel impliquant un couplage corporel, simplement ici à l'œuvre dans ses manifestations basiques et utilitaires.

## **6. Nouvelle concrétisation, d'un élément technique : la machine virtuelle interface**

Il semble que par ce processus de cybernalisation, et du fait du couplage iconique reposant davantage sur la double boucle d'asservissement – mais encore plus par la démocratisation d'une modalité d'inter-action de manipulation donnant prise directe sur l'image -, l'interface de nos terminaux mobiles puisse être considérée comme une autre concrétisation de l'image interactive. Elle constituerait ainsi une autre phase de l'individuation simondienne, celle de la machine virtuelle interface, un élément technique arrivant à son intégration à l'ensemble que constitue le réseau. Cela en fait une seconde branche de la concrétisation de l'image

interactive, sous la forme générale de l'interface mobile tactile : une machine virtuelle qui peut être invoquée sur plusieurs machines physiques donnant corps à un terminal, mobile, personnelle u domestique de différents réseaux véhiculant images, voix et données. Cette nouvelle interface tactile est en train de trouver sa grammaire formelle et cognitive, iconique et gestuelle. Son intégration au sens commun – c'est du moins mon hypothèse – permettra à la notion d'interactivité, en tant que propriété complexe et générative, co-construire et co-évolutive entre l'humain, la machine et l'image, de passer d'une notion vague à un concept pleinement opératoire et signifiant.

Et si mon hypothèse ne se réalisait pas tout de suite, nous devrions simplement attendre que le prochain palier de l'interactivité devienne véritablement grand public, celui de la commande et de l'interaction gestuelle directes, et que l'on dépasse le stade actuel, encore largement instrumenté, de la télécommande de type Wii. Car l'interaction gestuelle directe, qui a émergé récemment avec la Kinect, met le sujet en position d'intégration cybernétique globale dans le monde de l'ordinateur et du réseau, et cela à l'aide de sa simple image, plus exactement du fait d'un asservissement globale de l'intentionnalité machinique à 'image de son corps propre. Il est probable que l'on finisse par appeler cette possibilité d'intégration cybernétique du sujet à la machine virtuelle interface, pour faire plus simple, son interactivité – une interactivité, boire un nouveau *gameplay* dont l'originalité sera d'être complètement corporel. Ce ne sera plus le prolongement, mais directement et au sens propre le schéma corporel humain – chez Microsoft, on appelle cela « le squelette » - qui deviendra « image opérante » et « avatar explicite ». Après sa capture vidéo par la machine, les actions ou les comportements du sujet seront cybernétiquement bouclés, de l'autre côté de l'écran, à l'image en train d'être vue par lui, et le sujet deviendra interface virtuelle de sa propre interactivité.

La machine virtuelle interface ainsi esquissée correspond peut-être à une variété de concrétisation propre aux machines virtuelles info-communicationnelles, une concrétisation qui ressemblerait plus à celle d'un élément technique dans le monde des machines matérielles ; l'ordinateur et toutes ses déclinaisons deviennent les supports d'un programme autonome qui est en fait un élément machine à images servant d'interface avec l'ensemble technique qui les intègre, l'Internet ou un autre réseau.

## **7. Retour du corps et importance du schéma corporel pour l'interactivité.**

Ma conviction est que l'ensemble de ces pratiques corporelles et cognitives permises par ces machines virtuelles ouvrent le chemin que nous a montré Foucault vers « les techniques de soi, [...] la teknê en tant que travail de soi sur soi » qui permettent de « repenser la technique », de « penser l'invention de soi (la production de subjectivité) comme une création<sup>9</sup> ». Cette relecture de Foucault rejoint les fulgurances d'un Guattari, que nous avons déjà cité à plusieurs reprises au sujet de « l'entrée en machine de la subjectivité », et de son optimisme concernant « d'autres modalités de production subjective, celles-là processuelles et singularisantes » et qui seraient caractéristiques de l'interactivité iconique.

---

<sup>9</sup> Voir la lecture de Revel : « Foucault : repenser la technique » (2009)

L'importance du corps dans le rapport au monde a été parfaitement exposée par Merleau-Ponty, et de récentes relectures mettent de nouveau l'accent sur sa conception d'un « monde organiquement centré sur le corps » et sur le fait que « la première partie de la phénoménologie de la perception s'ancre dans un examen du « schéma corporel »<sup>10</sup>. La post phénoménologie pragmatique de Idhle s'intéresse aussi depuis longtemps au « corps en technologie » et « substitue la corporéité à la subjectivité », ou du moins propose cette démarche dans le domaine des *sciences studies*, où il avance pour sa part « la notion de texture techno de l'existence contemporaine<sup>11</sup> ». Tout récemment, Alain Berthoz co-organisait un colloque sur Merleau-Ponty intitulé « le corps en acte », et rappelait son actualité en ces termes :

« les concepts de Merleau-Ponty de schéma corporel, de chair, de chiasme, d'interaction, d'intercorporéité et de perception s'actualisent aujourd'hui, dans la physiologie de l'action et la philosophie du corps dans les modèles de décision, d'émergence, de survenance, d'énaction, d'empathie, de l'imitation, etc.<sup>12</sup> »

Dans notre propre champ, il y a déjà cinquante ans, McLuhan a attiré notre attention sur le fait que les médias étaient des prolongements de notre corps et de nos sens ; actuellement, le premier cybermédium qu'est le jeu vidéo, mas aussi l'interface tactile de nos terminaux mobiles, le prennent au mot et font vivre, au premier degré et directement à un large public, ses constats et prémonitions. Le jeu vidéo fut le premier, avec l'avatar, à instancier notre corporéité sous la forme d'un artefact iconique et à connecter le schéma corporel, le corps vécu de la neurophysiologie, à l'image psychique du corps, cette somme vivante de nos expériences émotionnelles étudiée par la psychanalyse. A ce titre, l'avatar offre au sujet cette mise à l'épreuve de soi que constitue finalement « l'interactivité d'accomplissement<sup>13</sup> », cette potentialité d'implication profonde qu'offre le médium vidéoludique. Il s'agit dès lors d'interroger et d'évaluer les effets de pouvoir ou de puissance ainsi prouvés par le sujet au cours d'un accomplissement de soi qui mobilise non seulement son imaginaire, mais aussi sa corporéité. Ces deniers participent du coup d'une nouvelle alliance, celle de l'augmentation et de la symbiose dans ses acceptations info-communicationnelles. J'aimerais partager avec le lecteur la conviction, ou du moins l'espoir, que l'effet de cette alliance sera de mettre en avant le meilleur de ces deux mondes finalement complémentaires, et que l'apport des cybermédias permettra de forger un alliage novateur. Reste à savoir si cet alliage aura le pouvoir de cristalliser au plus profond du sujet un nouveau rapport intime et co-évolutif avec les technologies réticulaires électro-numériques. Et de produire ainsi la prise de conscience qui devrait aller de pair avec la responsabilité d'un co-devenir par rapport à la machinerie info-communicationnelle, autrement dit une véritable prise ne compte de l'interactivité en tant qu'expression et réalité d'une relation technosociale dans sa dimension non seulement psychologique et collective, mais aussi et assurément citoyenne et politique.

---

<sup>10</sup> Voir Angelino 2008.

<sup>11</sup> Voir la présentation de Idhle par Puech (2008)

<sup>12</sup> Berthoz & Andrieu (dir.) 2011.

<sup>13</sup> « Il s'agit d'une intervention visant à réaliser une transformation intramondaine », autrement dit, une transformation du monde de l'avatar par le sujet qui anime et agit ce dernier (Amato, 2008, p.327).

## 8. Technique et production de soi : la maîtrise de l'immersion et de l'attention

Les phénomènes qui participent à ces effets ne sont pas nouveaux ils étaient sensibles dès l'émergence de 'image interactive. Le jeu vidéo n'a fait que les rendre plus évidents et accessibles au sens commun, comme en témoignent les conceptions prémonitoires de Zeitoun, qui parlaient des « codes et langages pour un sujet terminal » déjà en 1982. Il évoquait « l'écran par rapport au système technologique : le réseau des structures opératoires de l'image et le réseau acteur du sujet ». A cette occasion, il parlait de « schéma corporel étendu » et de « sujet commuté », de « monde extérieur et de monde branché<sup>14</sup> ». Pour comprendre ce qui était et ce qui est toujours en jeu, il est possible de remonter les lignées à leur origine, comme je le fais avec la généalogie de l'écran et celle de l'image électronique ou de l'informatique interactive, pour y retrouver les mêmes logiques ou schèmes techniques qui posent question aujourd'hui. Mais il est aussi possible de partir des effets des techno-logies info-communicationnelles les plus actuelles, comme le fait Boullier, en identifiant « trois régies de l'attention » tout en pointant leur « ancêtre technique ». Pour le régime propre au jeu vidéo, celui de « l'immersion », il propose deux prédécesseurs, le simulateur de vol et le dispositif cinématographique, affirmant que ce « nouveau régime de l'attention qui émerge actuellement, cherche à réconcilier ces deux exigences souvent en tension, la durée et l'intensité, pour ne limiter l'effet pervers<sup>15</sup> ». cette affirmation fait écho à mes propres convictions, lesquelles s'en distinguent en insistant sur le complémentaire de l'attention, à savoir l'intention, en particulier motrice, y compris « l'intentionnalité corporelle<sup>16</sup> » dans ses effets au-dessous du seuil de conscience, les fameux 450 millisecondes minimum de temps de réaction.

Depuis peu<sup>17</sup>, les pratiques individuelles mais aussi collectives des technologies info-communicationnelles, principalement vidéoludiques, commencent à être envisagées en tant que techniques ou technologies de soi. Cette vision s'enracine chez Foucault, selon qui la première technique de soi fut l'écriture, une technique qui nous a appris à déléguer notre mémoire tout en nous faisant perdre la richesse de la personnalité structurée par l'oral de l'homme tribal. Sans nostalgie, avec ce passage à l'écrit, nous avons gagné l'attention profonde<sup>18</sup> et l'intériorité imaginaire induites par la lecture. Cette aptitude, classique et lettrée, à une attention profonde, a été dépolarisée par les mnémotechnologies de la modernisation qui ont institué la délégation-reproduction des objets temporels sonores et audiovisuels à de supports et des machineries, en particulier celles du cinéma et de la télévision contemporains. Mais cette dépoliarisation et à cette perte de l'attention profonde s'ajoute de nos jours une

---

<sup>14</sup> Les fondamentaux apparaissent ainsi dans une évidence nue aux moments d'émergence (Zeitoun 1982, P. 72-79).

<sup>15</sup> Boullier 2009, p. 239

<sup>16</sup> Un concept opératoire de la neurophysiologie de l'action, distincte de l'intention consciente (Andrieux 2010).

<sup>17</sup> Le colloque « Les techniques de soi à l'ère des technologies de l'information et de la communication » s'est tenu en mai 2009 à l'université de Montréal dans le cadre du 77<sup>e</sup> congrès de l'ACFAS. Voir aussi l'ouvrage collectif de Dervin & Abbas (dir.) 2009, interrogeant également les « co-constructions identitaires ».

<sup>18</sup> La différenciation entre une attention profonde, celle de la lecture, et une hyperattention, en forme de zapping, qui nécessiterait d'être entretenue et continuellement simulée et qui serait propre aux adolescents de la génération numérique, a été introduite par Hayles dans son article « Hyper and Deep Attention : The Generation Divide in Cognitive Modes » (2007).

accentuation de l'attention superficielle, le régime de l'alerte qui, selon Boullier, serait propre à l'Internet. Ses effets sont caractérisés par le terme de l'hyperattention, une attention multiple hachée intense et ponctuelle, quasi-addictive, car amplifiée sans symbiose, et du coup devant être alimentée sans cesse. Cette question de l'attention et de ses modalités devient tout à fait d'actualité ces dernières années, avec l'IRI, qui a notamment consacré en 2009-2010 plusieurs séminaires à la question de l'attention profonde et à celle de l'hyperattention. Dans ces séminaires se sont mené des réflexions tentant de situer le jeu vidéo, ou le *serious game*, entre ces deux polarités, avec l'espoir, que je partage également, que ces derniers en tant que cybermédiums puissent effectivement être situés à contre-courant des excès avérés de la télévision.

Mon approche simondienne distingue technicité et surdétermination pour qualifier les effets de base résultant de la technicité, conçus en tant que potentialités ouvertes à une entrée en résonance avec une finalité partagée et les effets propres d'un contenu manifeste ou latent. Il est évident que, lorsque le jeu vidéo devient le fer de lance des « industries de l'attention » de l'ultra-libéralisme marchand, cette résonance et cette surdétermination culturelle s'établissent plus qu'à leur tour avec des forces et des finalités qui ont plus à voir avec des techniques de pouvoir d'une société de contrôle et d'influence qu'avec des techniques de soi ouvrant à de nouveaux horizons émancipateurs de meilleure gouvernance et de monde véritablement commun. Il est incontestable que trop souvent, l'assujettissement et la « désindividualisation<sup>19</sup> », ou la fétichisation de la marchandise, au sens marxien, l'emportent. De la sorte, la logique néo-libérale annexe des espaces de liberté qui auraient pu être bien plus propices à l'exercice des techniques de soi et à la création de nouvelles habitudes d'attention profonde et de co-responsabilité technologique.

Mais j'espère avoir montré qu'il est tout aussi certain que la pratique vidéoludique permet une production de soi, et que son dispositif de base privilégie l'asservissement au sens cybernétique et non l'assujettissement en termes de pouvoir. L'exercice de la réflexivité du sujet en situation d'interactivité technologique ouvre la possibilité d'un progrès dans la gouvernance et la maîtrise de soi, comme nous y encourage le programme foucauldien.

---

<sup>19</sup> Voir « L'individu désaffecté », dans le chapitre 4 de *Mécréance et discrédit*, t. II (Stiegler 2006) et aussi <http://arsindustrialis.org/node/1932>.