

Points d'éclairage sur l'article : Kinect et la déstructuration du schéma corporel

Réponse aux commentaires de

G. D. O. Guillet

10 Juillet 2012

Réponse : 11 Juillet 2012

Tout d'abord, Bonjour. Ne vous excusez pas, votre intervention est bienvenue puisqu'elle correspond à l'esprit du blog qui se présente moins comme le support d'écrits rigides prônant une vérité objective illusoire, que comme un lieu en mouvement proposant, autour du jeu vidéo, des pistes de compréhensions possibles et soulevant des questions toujours propices à la remise en cause (que ce soit par les discussions, le débat, les commentaires, etc.). C'est d'ailleurs dans ce souci d'humilité, par trop souvent oublié du philosophe malheureusement, que je m'engage en n'ayant pas recours au terme de philosophie des jeux vidéo (comme je le précise dans le cadre de l'article : La raison de ce blog). D'autre part, puisque je parle de « lieu en mouvement », mon propos s'organise de sorte à engager une dynamique et une émulation auprès de ceux qui s'attardent sur mes modestes écrits, moins en vue de leur apprendre quelque chose que d'apprendre dans le cadre de l'échange et du partage avec ceux-ci, contribuant ainsi à l'évolution du blog lui-même. Après tout, la première des règles du philosophe n'est-elle pas que : « Je sais que je ne sais rien », comme nous l'enseigne Socrate.

Ainsi, je n'encourage aucun dogmatisme, ni ne soutient aucune idéologie soyez-en assuré. Il est d'ailleurs pertinent que vous vous demandiez « où est écrit qu'un objet possède en lui-même de bonnes propriétés structurantes ou de mauvaise désorganisatrices...? », puisque ceci n'est effectivement écrit nulle part, pas même sur le blog Ludosophie. En effet, en aucun cas il n'est question d'attribuer des valeurs morales intrinsèquement liées (bonnes ou mauvaises) à des objets quels qu'ils soient, le jeu vidéo et le dispositif Kinect n'étant pas exempts de ce type d'orientation de l'analyse. Au contraire, comme vous l'aurez sans aucun doute déjà remarqué dans l'article « Analyse de l'ouvrage d'Alain MILON » (PDF associé), je suis farouchement opposé à ces formes de dogmatisme visant à attribuer arbitrairement et intrinsèquement les notions de bon (bien, beau, juste, sérieux, etc.) à certains objets et de mauvais (mal, laid, injuste, futile, etc.) à certains autres. Il semble donc que nous partagions l'idée selon laquelle un objet ne saurait disposer en soi de propriétés morales et que, au contraire, la potentialité d'un objet à être bon ou mauvais est fonction du rapport qu'entretient le sujet avec celui-ci (ce qui paraît tout aussi évident que le marteau est potentiellement bon lorsqu'on tend à s'en servir pour planter un clou et qu'il est potentiellement mauvais lorsqu'on tend à s'en servir pour fracasser le crâne de celui qui nous fait face). Par conséquent, l'objet de mon propos n'était nullement d'attribuer au dispositif Kinect une propriété intrinsèque et nécessaire destructrice ni, ici en l'occurrence, de le doter de la capacité nécessaire et en soi de détruire la structure du schéma corporel.

C'est peut-être sur le terme de déstructuration et en vertu de l'entente que nous avons de celui-ci que mon propos peut être sujet à caution, auquel cas il aurait peut-être été plus pertinent pour moi d'utiliser le terme de « désorganisation ». Quoiqu'il en soit, j'entendais moins le terme de déstructuration comme « destruction de la structure » que comme « déplacement et transformation » de la structure. D'ailleurs, il me semble que sur le registre biologique, il n'est pas rare de voir une structure initiale subir ce genre de « déplacement et de transformation » comme peut le présenter le cas du phasme qui, dans une population surreprésentée par un sexe, va voir sa structure modifiée afin de changer de sexe et assurer la pérennité de

l'espèce ou, encore mieux, par le cas du crapaud qui, né avec un œil orienté de façon inhabituelle et dont le champ de vision l'engage à voir derrière lui, va voir sa structure kinesthésique modifiée lui permettant de projeter sa langue avec un angle surprenant et d'attraper ainsi l'insecte derrière lui. Si je m'engage à évoquer ceci, bien qu'il s'agisse du règne animal et que cela ne soit que le résumé grossier des travaux passionnant de Francisco Varela et d'Humberto Maturana, cette capacité autopoïétique consistant en une modification de la structure initiale du sujet, bien qu'elle vienne du sujet, est relative à un contexte ou objet extérieur. Cette relation entre la capacité autopoïétique d'un sujet et son environnement ne semble d'ailleurs pas étrangère à la psychologie et à la thérapie qui par certaines formes, telle que l'approche systémique, paraissent jouer de cette relation afin de modifier (déplacer et/ou transformer) une structure initiale chez le sujet qui se révèle problématique (je pense entre autre aux travaux qu'a pu réaliser Mony Elkaïm). Bref, à bien des niveaux, la déstructuration (ou déformation si vous préférez) de la structure initiale d'une unité ne me semble pas engager nécessairement la destruction de cette unité (le cas de l'astrophysique serait un autre exemple avec les travaux passionnants, bien que complexes, de Léonard Susskind sur la question de la théorie holographique de l'univers et sur sa capacité à voir sa structure déformée et compressée dans certains contextes, les trous noirs en l'occurrence, plutôt que détruite comme pouvaient le supposer les théories de Stephen Hawking).

Pour revenir au cas du jeu, bien évidemment que Kinect n'est pas un outil de destruction de l'unité du sujet tant physiologique que psychique, et il est tout aussi évident que le touché ne constitue pas à lui seul l'unité du schéma corporel. Du moins, si l'on entend le « touché » en son sens le plus restreint du simple contact de la main, il est vrai que nous serions bien en peine pour reconnaître aux amputés ainsi qu'aux personnes dépourvues de main (de bras) dès leur naissance que, celles-ci, bénéficient d'une unité du schéma corporel, si cette même unité ne dépendait que de ce « touché ». Néanmoins, nous devons reconnaître que, très souvent, les spécificités physiologiques de ce type engagent une transformation ou déformation (sans connotation morale d'aucune sorte) du rapport au corps et du schéma corporel que, je le précise, j'entends au sens de ce que Husserl définit comme : « Ce qui se passe en moi mais sans moi. », comme cette chose discrète proche d'une conscience corporelle. Peut-être avons-nous une acception différente du terme de « schéma corporel » mais je précisais que je faisais référence à l'acception husserlienne de ce terme dans mon premier article sur Steel Battalion : « Preview de Steel Battalion:Heavy Armor » (PDF associé). D'ailleurs, parfois, cette déformation du rapport au corps engage moins de conséquences pathologiques qu'elle ne révèle une dynamique créative de la part du sujet, lui permettant de réaliser des actions surprenantes (le cas de Mark Goffeney, ce guitariste privé de bras qui joue pourtant de la guitare d'une façon surprenante, me semble assez représentatif). De plus, s'il est vrai que le « touché » ne constitue pas à lui seul l'unité du schéma corporel, cela ne semble l'être que dans la mesure où l'on opte arbitrairement pour une conception restrictive et dépréciative de la notion de « touché ». En effet, si l'on s'attache à une entente plus fine de ce terme comme celle proposée par Merleau-Ponty, dans le cadre d'une *Phénoménologie de la perception*, dans l'expérience des deux mains qui se croisent, le touché contribue à se sentir soi-même (la main droite sentant la gauche et réciproquement) et à prendre conscience de sa propre unité dès lors que toucher n'est plus un acte isolé mais constitue ce qu'on nomme le « touché-touchant ». Encore plus forte est l'appréhension presque épidermique du terme qui pose la corporéité entière dans la potentialité à être en contact et élève, ainsi, la sensibilité épidermique au rang de « touché-touchant » généralisé au corps entier et dont l'affection des différentes parties constitue la représentation d'une unité synthétique (au sens de synthèse des sensations issues de multiples affections). Si cette entente du terme ressemble, plus ou moins, à ce que peut développer le concept de « Moi peau », celle-ci ne date pas d'hier puisque Aristote, déjà, développait cette considération forte du touché en évoquant que l'homme est en permanence dans une relation sensible avec le monde, ne serait-ce que parce que ses pieds sont, le plus souvent, en contact avec le sol. Cette conception reste, d'ailleurs, intéressante dans sa capacité à identifier deux unités distinctes, que sont l'homme et le monde, qui pourtant pose une corrélation entre elles par le « touché ». D'ailleurs, cette vision plus étendue du touché n'est pas rare chez les grecs antiques et pose même, dans certains cas, une

entente du terme de sorte que l'ensemble des sens pourraient être réductibles à ce sens irréductible qu'est le touché, car le goût n'est-il pas une forme de tactilité de la langue en contact avec l'aliment ? Certes les termes utilisés ont une tout autre valeur aujourd'hui mais, quoi qu'il en soit, la conception atomiste des épicuriens pose à sa manière une entente du « touché » généralisée à l'ensemble des sens en posant l'ouïe et l'odorat dans l'affection et la modification de notre propre structure atomique par le bombardement, le contact, d'atomes de son et d'odeur (aujourd'hui, sans entrer dans une étude physiologique détaillée de la perception, l'atome ayant un tout autre sens, la conception épicurienne nous renverrait plutôt aux notions d'ondes et de molécules modifiant respectivement, par contact, l'unité initiale de la structure au repos de l'oreille interne ou des dendrites du nez). Par conséquent, en elle-même, l'entente du terme « touché », que nous nous donnons, me paraît déjà orienter la détermination de la relation qui existe entre le touché et la structure du schéma corporel, et sa capacité à être ou non suffisante à son élaboration représentative de l'unité.

Enfin, pour revenir à Kinect (sans dogmatisme, idéologie ou conviction particulières), il était bien moins question d'en faire l'objet destructeur de l'unité du schéma corporel que de se demander si dans le cas précis de Steel Battalion : Heavy Armor, au gameplay plus qu'approximatif, le dispositif et la frustration qu'il engageait chez le joueur ne résidait pas dans la sensation d'étrangeté du rapport à son propre corps. Je commande mais il ne se passe rien (ou tout autre chose), ce qui pourrait induire, le temps du jeu, un décalage, ou déformation, du mécanisme sensorimoteur et potentiellement placer le joueur, de façon ponctuelle, dans une relation et représentation à lui même problématique. Ma conscience discrète et intime presque corporelle, ce « ce qui se passe en moi mais sans moi », qui me conduit à réaliser des actions par lesquelles un résultat précis est escompté, ne semble plus répondre puisqu'il ne se passe rien ou tout autre chose que ce que j'attendais. Ainsi, comme vous pourrez le constater par l'utilisation du conditionnel et l'ouverture de questions, mon propos s'orientait plus sur une réflexion quant à la relation de soi à soi-même dans le cadre de cet environnement précis (Kinect+Steel Battalion HA) que sur l'affirmation, ou la prétention à dire, que Kinect est mauvais, destructeur, dangereux, ou je ne sais quoi d'autre de ce genre, de façon nécessaire. Je laisse les chasses aux sorcières, fantômes ou dragons, aux férés de « *Phantasia* » qui ne verraient en le jeu vidéo qu'une dimension féérique, fantastique, illusoire et mensongère au détriment de la richesse expérientielle, conceptuelle et sérieuse que ce média peut nous apporter.

M'excusant de la longueur de cette réponse (que je posterai probablement sur le blog, pour plus de lisibilité, afin d'éclaircir ces points) et espérant avoir répondu à vos questions, je finirai par ceci : *Douce folie que de chercher à être compris des autres lorsque l'on tient le dogmatisme en souffrance et que l'on tend à aller Par delà le Bien et le Mal, si beaucoup d'esprits craignent d'être mal compris, ma plus grande crainte serait de l'avoir été...*