

TROJAN

cheval de 3



DOSSIER PEDAGOGIQUE

*De la philo...
dans un jeu video...!*



*Ce dossier pédagogique a été conçu et rédigé par Laure Heymans
avec la collaboration du Collectif 1984*

Présentation du dossier

Dans le « Décret-Missions » de 1997, la Communauté française définit les missions prioritaires de l'enseignement de la façon suivante: promouvoir la confiance en soi et le développement de la personne de chacun des élèves ; amener tous les élèves à s'approprier des savoirs et à acquérir des compétences qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie et à prendre une place active dans la vie économique, sociale et culturelle ; préparer tous les élèves à être des citoyens responsables, capables de contribuer au développement d'une société démocratique, solidaire, pluraliste et ouverte aux autres cultures.

Pour atteindre ces objectifs dans le travail mené avec les élèves, les enseignants sont invités à mettre en œuvre toutes sortes de moyens dont: l'articulation, dans les cours donnés, entre la pratique et la théorie et la construction par les élèves des concepts à partir de leurs pratiques ; le recours aux technologies de la communication et de l'information dans la mesure où elles sont des outils de développement, d'accès à l'autonomie et d'individualisation des parcours d'apprentissage ; l'éducation au respect de la personnalité et des convictions de chacun, au devoir de proscrire la violence tant morale que physique ; l'éducation aux médias ; l'ouverture aux sciences et aux techniques.

A bien des égards, le spectacle *Trojan-cheval de 3* peut soutenir les enseignants dans leurs missions: inspiré par la pratique massive des jeux vidéos et l'usage généralisé de Facebook et autres « réseaux de socialisation » informatiques, *Trojan* leur offre une belle opportunité pour amener les élèves à s'interroger sur l'objet *jeu vidéo* et sur leurs rapports à cet objet. Plus généralement encore, cet étrange objet et son usage invitent à une réflexion tous azimuts sur les *NTIC* (Nouvelles Technologies d'Information et de Communication) qui, aux yeux de certains sociologues, ont amorcé le passage progressif à un « nouveau paradigme civilisationnel ».

A partir de quelques extraits du spectacle, ce dossier pédagogique se propose de lancer des pistes de réflexion. Le sujet est vaste et ses facettes sont multiples. Dans ce dossier, nous avons cherché à les articuler autour de la question suivante: est-ce que la pratique des jeux vidéos et l'usage des réseaux informatiques de socialisation permettent aux jeunes, élèves ou autres, d'acquérir la confiance en soi, de s'épanouir, de devenir des acteurs à part entière dans la société ?

Par ailleurs, il est difficile de concevoir cet épanouissement de soi et cet engagement dans la vie de la cité sans le développement d'un esprit critique et la capacité de discerner une opinion d'une certitude. Ce qui passe nécessairement par l'aptitude à remettre en question les préjugés, le prêt-à-penser, les discours dominants et autres formatages des esprits: ce que les pédagogues appellent les « préconceptions de l'élève ».

Les actions des trois personnages de *Trojan* sont déterminées, à un moment ou l'autre du spectacle, par de tels stéréotypes qui s'ancrent à leur tour dans leurs trajectoires particulières: trajectoires soumises à fortes tensions et fortes contradictions. L'objectif de ce dossier est de donner quelques repères pour nourrir un débat sur la question avec les élèves. En partant

d'extraits du spectacle, nous développons une dizaine de thématiques qui tentent de montrer « *la chose* » dans toute sa complexité. Bien souvent en effet, un préjugé est un jugement trop hâtif, un jugement simpliste qui n'a pas pris le temps de faire le tour d'une question...

Jeu et Je

Au sens ordinaire, le *jeu* signifie une « *activité libre et gratuite visant le plaisir, la distraction* ».

Tout aussi ordinairement, les psychologues affirment que par cette activité libre, les enfants se développent sur les plans psychique, physique, affectif, intellectuel. Les tâtonnements et les expériences qu'elle occasionne transforment progressivement leurs potentialités en compétences et en connaissances tandis que la recherche de la réussite ou de la performance les amène à découvrir par eux-mêmes la nécessité des règles et de leur respect.

On pourrait dès lors penser que la pratique des jeux vidéo s'inscrit dans cette fonction générale reconnue au jeu. Il n'en est rien pourtant: la consommation des jeux vidéo et l'usage des réseaux informatiques de socialisation nourrissent un vaste débat qui met en doute leurs effets bénéfiques sur le développement de la personnalité des jeunes.

Mais ce débat lui-même se réduit bien souvent à un dialogue de sourds entre les *pour* et les *contre*. Le principal argument des *contre* est l'addiction engendrée par les jeux vidéo: ils créent une dépendance, un asservissement contraires à l'épanouissement des jeunes et à leur accès à l'indépendance. Seul devant son écran, l'adolescent qui éprouve des difficultés à accéder à l'autonomie au sein de la cellule familiale, va peu à peu couper les liens avec le monde réel pour s'en rendre indépendant, mais sans réellement partir ni chercher une confrontation directe. Les *pour* quant à eux invoquent les effets bénéfiques de cette pratique sur la construction de la personnalité des adolescents. (voir thématique 9).

Tentons de dépasser cette fausse alternative où chacun a à la fois tort et raison. Car, au-delà du *pour* ou du *contre*, n'est-il pas préférable d'interroger la fonction de cette pratique dans la société actuelle ? Les jeux vidéo sont-ils seuls responsables du désinvestissement familial et scolaire des jeunes ?

L'arbre cache bien souvent la forêt. La consommation effrénée des jeux s'enracine elle-même dans un contexte historique déterminé, lourd de contradictions économiques, sociales, politiques. Un indice en est déjà donné par la ressemblance frappante entre la pratique d'un jeu qui crée un monde virtuel, et le monde réel de *l'économie virtuelle* qui semble avoir le pouvoir de gouverner le monde, puissance qui semble également se reproduire et s'accroître par elle-même sans aucun contact avec le monde réel. Comme on le verra dans les thématiques, c'est de ça aussi dont les jeux parlent: d'un univers qui évoluerait, paraît-il, sans nous (voir thématique 10).

Comme on le sait, tout est dans tout ! Si nous différencions 10 thématiques et les traitons séparément, il va de soi pour nous qu'elles renvoient toutes l'une à l'autre, qu'elles s'entrecroisent et s'éclairent mutuellement.

La première thématique interroge « *le réel qui coupe les ailes* ». Car nous pensons que ce sont bien les contradictions du monde réel lui-même que la pratique extensive et intensive des jeux vidéo et des réseaux informatiques de socialisation permet de mettre à jour. Ces contradictions imposent de passer à la moulinette de la critique ce qui a été considéré comme les piliers du monde moderne: l'individu envisagé comme un être de droits et un sujet (thématiques 3, 4, 8), la conscience morale (thématique 5), les rapports sociaux (thématique 2, 7), le citoyen (thématique 8). Ou encore l'impact des jeux vidéo sur le rapport à autrui (thématiques 6, 7). Une thématique est également consacrée à la question de l'addiction (thématique 9) et une dernière renvoie à la question des « *puissances qui nous dominent* » (thématique 10).

Comme on le voit, les jeux vidéo ont bien quelque chose à voir avec les fondements mêmes de la rationalité moderne. « *De la philosophie dans un jeu vidéo ?* » demande le père, légèrement sarcastique. Nous avons convoqué quelques illustres philosophes, de tout temps, pour lui répondre...

Petite bibliographie

La philo 100% ado (Y. Michaud, Bayard Jeunesse, 2003)

50 fiches de lecture en philosophie (Sous la direction de D. Bourdin, Bréal, 1999)

La pratique de la Philosophie de A à Z/Lycée (E. Clément, C. Demonque, L. Hansen-Löve, P. Kahn, Hatier, 2000)

Philosophie Terminal, Séries technologiques (Ph. Solal, P.-J. Dessertine, P. Gerhart, Hachette Education, 2004)

Nouvel abrégé de philosophie, Nouveaux programmes, série L (J. Russ, Armand Colin, 2005)

Les guides Sciences Humaines, n°1, Philo (Mai-juin, 2010)

Sans parler des innombrables sites informatiques consacrés au sujet...

Plan du dossier:

Thématique 1 **« Un fardeau, un radeau, un bateau... qui prend l'eau. »**
monde moderne - progrès - crise - marché - famille - école - génération 400 euros

Thématique 2 **« Alors, tu cherches quoi? »**
sens de la vie - no-life - NTIC - outils - travail - technique - émancipation

Thématique 3 **« Vous êtes réelle ? »**
réalité - fiction - croyance - doute - certitude - liberté de pensée

Thématique 4 **« J'ai peut-être été créé par mon propre fils ! »**
sensations - perception - connaissance - espace - temps - expérience possible - langage

Thématique 5 **« Donne Lola en pâture... »**
valeur morale - bien - mal - que dois-je faire ? - fin et moyens - interdit

Thématique 6 **« Tout le monde croit que tu veux devenir carreleur. »**
Robinson - regard de l'autre - confiance en soi - reconnaissance réciproque

Thématique 7 **« Comment voulez-vous que je sois encore fier de ça ? »**
homme - sous-homme - sur-homme - bouc émissaire - reconnaissance - mépris

Thématique 8 **« Je suis avec le monde entier. »**
espace politique - droits de l'homme - communication - justice - égoïsme - communauté

Thématique 9 **« Tu es tellement accro que tu es dedans. »**
addiction - asservissement - Prozac - univers persistant - écran

Thématique 10 **« Je suis comme aspiré. »**
superstition - récit mythique - avatar - Minotaure - Moloch - critique

Petit mode d'emploi du dossier:

- 10 thématiques pour 10 questions différentes soulevées par la pratique des jeux vidéo. On peut les utiliser dans l'ordre ou dans le désordre, en fonction du programme scolaire de l'année en cours.

- Chaque thématique donne des éléments d'information, des pistes de réflexion, des références à des auteurs de toute époque, sans prétendre à l'exhaustivité.

- Dans chaque thématique, nous défendons également un point de vue que nous essayons d'argumenter.

- Pour ne pas alourdir le texte, nous avons allégé les références: nous citons l'auteur, le titre de l'oeuvre, l'année de sa publication.

Thématique 1

« Un fardeau, un radeau, un bateau... qui prend l'eau. »

- Père *Mais tu n'es pas dans la vie.
Tu vis dans le virtuel.*
- Louis *C'est ton réel qui me coupe les ailes.*
- Père *Tu n'as pas encore commencé à voler!*
- Louis *Pour survoler quoi? Un monde en fin de partie?*

Le jeu vidéo est souvent considéré comme l'origine d'un « mal » alors qu'il n'en est que le révélateur. La consommation parfois compulsive des jeux ou encore l'usage solitaire des réseaux informatiques de socialisation reflètent en réalité les contradictions du monde réel: « *Un monde en fin de partie ?* » demande Louis.

L'idée du progrès

Ce monde qui semble moribond ne date pas d'aujourd'hui. Il résulte d'une histoire et des grands bouleversements qui ont mis fin au Moyen-Âge et marqué le passage à ce qu'on a appelé le « monde moderne »: une nouvelle façon de produire (l'essor de l'industrie et de la technologie par l'intégration de la science dans le processus de production), de nouveaux rapports sociaux (le capitalisme comme rapport social entre deux classes antagonistes: celle qui détient les moyens de production, celle des travailleurs salariés qui ne possèdent que leur force de travail et qui doivent la vendre pour assurer leur subsistance), une nouvelle conception de l'individu (un être, le citoyen, qui vient au monde avec des droits –la liberté, l'égalité, la propriété-, un sujet qui pense par lui-même et se fixe des règles pour son action), une nouvelle articulation entre l'individu et la communauté (la constitution d'un espace et d'une opinion publique, le pouvoir comme expression de la volonté populaire, l'Etat de droit présenté comme modèle politique insurpassable).

L'histoire humaine a-t-elle un sens ?

On a bien souvent considéré chacune de ces transformations comme une étape décisive pour l'émancipation de l'humanité, une confirmation du *sens de l'histoire*. Quel sens ? D'une part, l'homme est considéré comme un être *naturellement libre*. Sa nature consistant à être libre, c'est ce caractère qu'il affirme à travers l'histoire. D'autre part, il crée lui-même, par ses propres puissances, l'environnement favorable à l'épanouissement des facultés que la nature lui a attribuées: il crée un monde humain.

C'est donc bien ce monde créé par l'homme lui-même qui semble ne pas avoir tenu ses promesses: dans un tel univers, Louis a en effet du mal à s'envoler, le réel lui coupe les ailes: « *Plus je m'interroge et plus je vois qu'il y a dans notre modernité quelque chose comme un découragement immense. Lorsque chaque jour se déversent devant mes yeux des tombereaux de désespoir, tous les désastres du monde entier, toutes les guerres et toute la violence de l'entière planète... alors quelque chose en moi se bloque. Devant le harcèlement*

ininterrompu d'une négativité tragique, une anesthésie me saisit. Je ne puis plus affronter cette immensité de la souffrance, mon engagement se décourage... Et depuis une génération – mais qu'est-ce que quelques années dans la coulée des millénaires ?- voilà que notre élan naturel est arrêté par un écran de verre ! » (C. Singer, Où cours-tu ?, 2001)

Le capitalisme: un monde en crise

Ce monde est donc en crise: mis sous haute tension par des contradictions qui paraissent insurmontables. Mais ce qui est en crise à vrai dire, ce sont les fondements mêmes de la modernité: les rapports de production capitalistes, les rapports sociaux fondés sur l'exploitation du travail, l'individu, l'espace politique.

Un système de production comme le capitalisme est réglé par les lois du marché: tous les échanges entre les individus y sont tous désormais médiatisés par l'argent qui devient le seul lien social.

Un tel système a certes révolutionné des rapports de production millénaires et donc l'ensemble des rapports sociaux: « *C'est ainsi que tout ce qui pouvait procéder encore de la nature en vient à disparaître avec les rapports sociaux bourgeois ; les liens de dépendance personnelle, les différences de sang, les différences de culture etc... sont en fait rompus, déchirés.* » (K. Marx, Grundrisse, 1858). Aux rapports archaïques, hiérarchiques, se sont substituées des relations contractuelles, présupposant la liberté et l'égalité des individus qui les nouent. Dans cette relation, peu importe d'ailleurs la *personnalité* des individus. L'ancienne relation entre maître des conditions de travail et travailleur est devenue l'acte d'achat-vente de la force de travail.

Le but de cet acte est l'obtention d'un surtravail que s'approprient les détenteurs des moyens de production. Les grands bouleversements qui devaient mettre fin à l'histoire par le règne de la liberté des hommes et de leur égalité, n'ont donc pas réglé la question de l'exploitation de l'homme par l'homme: au sens le plus général, l'exploitation caractérise toute situation où les hommes travaillent gratuitement au profit d'autres hommes ; dans le capitalisme, l'exploitation est la production par les travailleurs d'un surproduit accaparé par des propriétaires des moyens de production.

Le monde nouveau a donc engendré une nouvelle division de la société en groupes antagonistes, en classes sociales. Là où le discours dominant prône l'égalité, les inégalités et les dépendances se sont accrues. Réglé par la « *vie du marché* » (le marché lui-même apparaît en effet de plus en plus comme un être vivant, animé par des états d'âme et des intentions), le monde capitaliste contient les germes permanents d'une crise, d'une catastrophe: difficile en effet de prendre son envol quand la perspective d'un désastre vous plombe sans cesse les ailes.

Le monde réel de Louis, ce sont essentiellement la famille, l'école, le futur boulot... Ces sphères de la vie réelle sont elles-mêmes traversées par des contradictions qui paraissent sans issue... sauf la fuite et le refuge devant ou derrière un écran de verre.

La famille: des relations « contractuelles »?

Père Mon fils? Quel fils? Cette espèce d'Alien?

Non, mademoiselle... mon fils, c'était quelqu'un.

A 5 ans, il savait faire, pour sa maman, de superbes bouquets de fleurs...

*qu'il avait cueillies dans les parterres du parc. Le galopin!
A 10 ans, il imitait son père pour faire rire la famille...
Qu'est-ce qu'on a ri!
Mais à 15 ans, il a disparu, enlevé, on suppose, par des créatures.
On le recherche désespérément.*

Un profond malaise touche donc la *cellule* familiale. Le malaise du père: son propre fils lui apparaît comme un étranger: « *il a irrémédiablement changé... changé. Quand il descend... c'est pour plonger... le nez dans son assiette... silence radio...* » Le malaise du fils: « *Pourquoi je te parlerais... tu ne me comprends jamais.* »

Incompréhension réciproque donc. Chacun se sent nié avec le sentiment de ne pas être reconnu par l'autre: comme s'il n'y avait plus de sens à partager une identité familiale. Le fil des générations semble rompu: les sociologues évoquent d'ailleurs « *le fossé inter-générationnel qui s'approfondit* ». Mais le malaise familial renvoie à un malaise plus général: la famille elle-même s'insère en effet dans un contexte social. L'éclatement de la famille renvoie nécessairement aux contradictions qui minent les rapports sociaux eux-mêmes.

Le « *conflit des générations* » ne date pas d'aujourd'hui. Mais si on peut voir l'adolescence comme un moment de transition, de passage entre l'enfance et l'âge adulte où le jeune quitte un état de dépendance familiale, dans le monde nouveau le passage n'est plus garanti par des pratiques, des règles héritées de la tradition. La rupture avec le modèle traditionnel s'exprime entre autres dans le rejet de l'éducation autoritaire et des identités assignées: car chacun veut « *être soi* ». M. Gauchet y voit le signe d'une individualisation sans précédent: l'individualisme contemporain est, selon lui, le fruit de la détraditionnalisation et met tant la famille que l'institution scolaire « *en crise* ». Il marque en effet la disparition de tout sentiment d'appartenance collective à un passé commun, lequel renforçait le lien social par la transmission d'un patrimoine commun (MC Blais, M Gauchet, D Ottavi, Conditions de l'éducation, 2009)

En rupture avec les hiérarchies du passé, les individus qui composent la cellule familiale se situent alors davantage dans un rapport d'égalité. Et le foyer familial devient un simple lieu de convergence pour la satisfaction de besoins matériels, avec, bien souvent, en plus des emplois du temps parallèles qui ne facilitent pas le partage.

Les apports de M Gauchet sur les conditions actuelles de l'éducation sont certes indéniables. Il nous semble cependant que le diagnostic de l'individualisme exacerbé ignore la destruction systématique dans le monde contemporain, c'est-à-dire capitaliste, des conditions qui permettraient la réelle émergence de l'individu (voir thématique 3).

*Père Maître Louis est tout puissant.
Lola Vous êtes dur!
Père Ce sont les jeunes qui nous mènent la vie dure, mademoiselle.
Y en a marre de leur dictature.*

Ce qui est certain en revanche, c'est que la frontière entre la *vie privée* et le marché mondialisé est de moins en moins étanche. Quoi qu'elle veuille ou qu'elle fasse, la famille est soumise aux lois du marché et doit répondre à ses besoins. La consommation par les jeunes de jeux vidéo et de réseaux informatiques de socialisation s'inscrit dans cette nécessité de fer.

Le malaise scolaire

Louis *Un fardeau, un radeau, un bateau... qui prend l'eau.*
Père *Tu pourrais écoper, de temps en temps, comme tout le monde.*
Louis *J'ai déjà écopé de 10 ans sur les bancs d'une école.*
Père *On est tous passés par-là...*

L'institution scolaire tremble aussi sur ses assises, minée comme la famille par les exigences du marché. Les lieux d'apprentissage sont en effet de plus en plus ouvertement conçus comme des *ponts* vers la sphère économique qui leur impose ses exigences. Tout élève est un travailleur potentiel et c'est dans cette perspective qu'on le forme. La notion de *compétence* qui est devenue centrale dans l'acquisition et l'évaluation des savoirs vient d'ailleurs en ligne directe du jargon de l'entreprise.

L'institution scolaire paie cash sa soumission à la finalité économique: par ce qu'on appelle un *déficit de sens* qui se reflète dans la vision qu'ont les jeunes de l'école. Comment comprendre en effet le mot d'ordre actuel: « *redonner du sens à l'école* », sinon comme une injonction contradictoire ? Retrouver le goût d'apprendre mais dans quel but, dans quelle perspective ? Les élèves ne perçoivent plus les finalités des apprentissages: « *J'en ai vite marre.* » dit Louis. Ce qui concrètement veut dire: un rejet des savoirs et de l'institution scolaire, l'absentéisme, voire une véritable *phobie scolaire*.

Une désintellectualisation rampante ?

Dans le *monde nouveau*, l'institution scolaire s'est vue chargée « *des tâches d'éducation et de socialisation qui incombent aux parents* » (M. Gauchet). Avec l'idée que la liberté s'acquiert par l'éducation et qu'éduquer, c'est non seulement confronter l'enfant à la dimension sociale de l'existence, mais c'est aussi permettre l'accès à une culture (langue, codes, valeurs, connaissances, etc.) qui est elle-même considérée comme un facteur d'élévation de l'humanité: la culture pacifie et civilise les relations entre les êtres, elle conduit à une maîtrise du discours, elle ouvre à la réflexion, elle distancie de l'immédiat.

Les savoirs et la connaissance, la culture en général, sont pourtant de plus en plus ressentis par les jeunes comme facteurs d'oppression. C'est ce que M. Gauchet appelle le *phénomène de désintellectualisation rampante*: « *A quoi bon se pénétrer de savoir, s'il n'est plus de l'ordre d'une intelligibilité à acquérir pour son propre compte, mais de l'ordre d'un fonctionnement extrinsèque, dont il suffit d'acquérir le maniement ?* » Il ajoute: « *De manière générale, la connaissance, le savoir, la culture, ne font plus rêver. (...) Que faire de savoirs qui « prennent la tête », dans un monde où l'aspiration primordiale est à être « bien dans sa peau » ?* » Les savoirs ont perdu leur statut de fondation de l'individu: on peut être bien dans sa peau et vivre sans.

Nous pensons en réalité que les savoirs sont devenus des instruments du marché.

Et on peut d'ailleurs se demander si la pratique des jeux vidéo ne développe pas elle-même les savoirs et les « compétences » qui détermineront le profil du futur travailleur.

Père *Vous n'avez pas été formatée dès votre plus jeune âge ?
Game boy, Play station, Wii...*

Le marché... scolaire

- Père* Au marché du travail je me suis rendu,
j'y ai vu beaucoup d'appelés mais peu d'élus.
- Louis* Je prendrai ce qui vient.
- Père* Aucun boulot ne viendra à toi.
Un emploi aujourd'hui, c'est un exploit.
- Louis* Je relèverai le défi.

Dans le monde moderne, l'école devait non seulement garantir l'accès à l'autonomie des jeunes par la transmission des savoirs mais en plus, on pensait qu'elle pourrait réduire les inégalités sociales en garantissant un enseignement pour tous (la *démocratisation* de l'enseignement). Le sociologue P. Bourdieu a sonné le glas de cette vision enchantée en montrant comment l'institution scolaire reproduit les inégalités sociales. Elle le fait en triant et en classant les élèves en vue de les positionner sur le marché.

Aujourd'hui, le sociologue E Maurin estime pour sa part que le système a atteint un degré de sélectivité parfait: « *Autrefois, on isolait les 20% de l'élite et les 80% restant demeuraient relativement égaux. Aujourd'hui, le système produit une hiérarchie beaucoup plus serrée. Personne n'y échappe... En outre, cette hiérarchie est perçue par les familles comme reflétant le mérite de l'élève et c'est pourquoi, elle est acceptée et très difficile à remettre en cause. Tout ce que cette opération de sélection doit aux inégalités sociales entre enfants reste largement occulté.... L'anxiété autour de l'école n'a probablement jamais été aussi forte. C'est tout à fait compréhensible d'ailleurs: contrairement à certaines idées reçues, posséder des diplômes n'a jamais été aussi décisif sur le marché du travail. Ce noyau d'angoisse irradie l'ensemble du corps social, d'autant plus que les carrières scolaires se jouent précocement. Chacun est tout au long de sa vie angoissé par l'école, que ce soit pour soi-même ou plus tard pour ses enfants et ses proches.* » (E Maurin, Jeunes... et après ?, Le Monde magazine, juillet 2010)

C'est bien la raison pour laquelle la question scolaire n'a jamais suscité autant d'angoisses tant pour les parents que pour les enfants.

La génération 400 euros

- Lola* Ce jeu est inhumain.
- Père* C'est comme dans le réel.
- Louis* Bien sûr que ça m'ennuie de prendre la place si je sais que vous...
- Lola* (en direction du Minotaure qui semble s'en aller) C'est normal qu'il hésite.
- Louis* Quoi? C'était un test pour voir si j'étais vraiment motivé?
Vous n'avez pas vraiment trois enfants? Vous êtes virtuelle?
- Lola* Ce jeu est vicieux!
- Père* Je n'ai pas voulu ça.
- Louis* Et vous vous n'étiez pas vraiment le patron?
Mais il est où alors? Derrière un miroir sans tain?
Sur une île du Pacifique?
Avec d'autres hommes/requins?
Et votre société s'est déjà évaporée vers d'autres lieux...
Où les gens sont prêts à se sacrifier pour vos actionnaires?!...

Etre « *prêts à se sacrifier pour leurs actionnaires* », voilà ce que la société demande aux jeunes. Dans les récentes luttes sociales en Grèce, les jeunes ont clairement exprimé quant à eux ce qui les attend sur le marché du travail: 400 euros par mois. Voilà donc une génération à qui sont promises la précarité, la pression accrue sur les salaires... Bref, un renforcement de l'exploitation du travail, ce qu'il est convenu d'appeler aujourd'hui *le stress au boulot* mis en lumière par la vague de suicides chez France Telecom.

Au niveau de la structure des entreprises et de la gestion du personnel, l'introduction des nouvelles technologies de l'information (NTIC) a permis, à partir des années 90, une organisation moins hiérarchisée du travail et un partage, entre autres, de l'information. Mais elle a surtout eu pour objectif de rendre le travailleur plus performant, donc plus rentable pour l'employeur. Les NTIC n'ont pas libéré l'homme du travail mais ont confirmé au contraire l'analyse que faisait déjà K Marx au 19^{ème} siècle des conditions de travail dans la société capitaliste où le travail ne permet pas à l'être humain de s'affirmer mais au contraire de s'abrutir: « *Or, en quoi consiste la dépossession du travail ? D'abord, dans le fait que le travail est extérieur à l'ouvrier, c'est-à-dire qu'il n'appartient pas à son être ; que dans son travail, l'ouvrier ne s'affirme pas, mais se nie ; qu'il n'y est pas satisfait mais malheureux ; qu'il n'y déploie pas une libre énergie physique et intellectuelle mais mortifie son corps et ruine son esprit. C'est pourquoi, l'ouvrier n'a le sentiment d'être à soi qu'en dehors du travail ; dans le travail, il se sent extérieur à soi-même. Il est lui quand il ne travaille pas et, quand il travaille, il n'est pas lui. Son travail n'est pas volontaire mais contraint. Travail forcé, il n'est pas la satisfaction d'un besoin ; mais seulement un moyen de satisfaire des besoins en dehors du travail. La nature aliénée du travail apparaît nettement dans le fait que, dès qu'il n'existe pas de contrainte physique ou autre, on fuit le travail comme la peste (...)*

On en vient donc à ce résultat que l'homme (l'ouvrier) n'a de spontanéité que dans ses fonctions animales: le manger, le boire et la procréation, peut-être encore dans l'habitat, la parure etc... et que dans ses fonctions humaines, il ne se sent plus qu'animalité ; ce qui est animal devient humain, et ce qui est humain devient animal. » (K. Marx, Manuscrits de 1844)

**Une table bien dressée, décorée,
c'est important pour un moment sacré...**

Comment ne pas fuir alors la « peste » lorsqu'elle s'aggrave avec l'introduction des nouvelles technologies dans la production? (voir thématique 2)



Thématique 2

« Alors, tu cherches quoi? »

Lola *Alors, tu cherches quoi?*

Louis *Tu le sais, toi, peut-être, ce que tu cherches dans la life?*

L'intention de donner un sens à son existence et même un sens à l'histoire en général est constitutive du sujet moderne. Elle ouvre au *je* l'espace de l'interprétation, de la signification: un espace pour concevoir son existence individuelle et celle de l'humanité en général autrement que comme un destin, une fatalité ou comme simple succession de faits bruts, d'événements qui n'ont pas de sens ou qui sont reliés par les lois de la causalité mécanique: un déterminisme auquel l'individu serait lui-même soumis.

La vie, la « *life* » et l'histoire ont-elles un sens ? La pratique des jeux vidéo ouvre-t-elle au sens ? Est-ce qu'elle nourrit la capacité d'interprétation et de compréhension sans laquelle la liberté ne serait qu'un vain mot ?

Les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (NTIC): le paradis sur terre ?

Un *jeu vidéo* est un jeu utilisant un dispositif informatique. Le joueur utilise des périphériques pour agir sur le jeu et percevoir l'environnement virtuel. Ce jeu est donc un produit dérivé de ce qu'on appelle les « NTIC », *nouvelles technologies de l'information et de la communication*. Elles regroupent les techniques utilisées dans le traitement et la transmission des informations, principalement: l'informatique, Internet et les télécommunications. Les NTIC regroupent un ensemble de ressources nécessaires pour manipuler de l'information: ordinateurs, programmes et réseaux nécessaires pour la convertir, la stocker, la gérer, la transmettre et la retrouver.

Certains pensent qu'après l'invention de l'écriture puis celle l'imprimerie, les NTIC représentent une avancée décisive dans l'histoire de l'humanité, histoire qui est interprétée comme une marche incessante vers le progrès et l'émancipation des individus. La fusion entre les sciences et les techniques qu'opèrent les nouvelles technologies signerait le passage à l'ère « *post industrielle* » et à la « *société de l'information et de la connaissance* » (le prétendu nouveau paradigme civilisationnel): l'homme serait devenu entièrement maître de son environnement et de lui-même. Jamais, il n'aurait eu autant de pouvoir sur son histoire.

La technique: un moyen pour se libérer du travail ?

Le développement des NTIC et de tous leurs produits dérivés comme les jeux vidéo, remet en réalité à l'avant-plan la question de la technique (savoir-faire permettant de remplir une activité ou de fabriquer un objet) et de son sens pour l'homme. Elle devient de plus en plus comme une question en soi sans lien avec le rapport social capitaliste. Cette question alimente un débat sans fin entre *technophiles* et *technophobes*.

Les *technophiles*: les NTIC s'inscrivent dans le projet humain de maîtriser la nature. L'intégration de la science dans la production crée un nouvel univers avec des *objets* et des *sujets* en perpétuelle évolution et en voie d'émancipation.

Le projet de maîtrise de la nature repose sur une vision de l'homme selon laquelle l'essence de l'homme c'est sa *capacité fabricatrice*. La capacité fabricatrice permet à l'homme d'affirmer sa liberté. D'une part l'homme se libère en travaillant. Le rôle libérateur du travail est un grand thème de la philosophie moderne. GW Hegel écrit par exemple: « *C'est par la médiation du travail que la conscience vient à soi-même (...) Cet être-pour-soi, dans le travail, s'extériorise lui-même et passe dans l'élément de la permanence ; la conscience travaillante en vient à l'intuition de l'être indépendant, comme intuition de soi-même.* » (GW Hegel, La Phénoménologie de l'Esprit, 1807) Pour Hegel, on devient un sujet, un être autonome, en travaillant.

D'autre part l'homme se libère en fabriquant des outils. La fabrication des premiers outils se prolonge aujourd'hui dans les nouvelles technologies de l'information et de la communication.

Un outil est en effet un objet fabriqué par l'homme pour agir sur la matière et la transformer en vue de satisfaire ses propres besoins: « *Ce n'est pas parce qu'il a des mains que l'homme est le plus intelligent des êtres, mais c'est parce qu'il est le plus intelligent qu'il a des mains. En effet, l'être le plus intelligent est celui qui est capable de bien utiliser le plus grand nombre d'outils: or, la main semble bien être non pas un outil mais plusieurs. Car elle est pour ainsi dire un outil qui tient lieu des autres. C'est donc à l'être capable d'acquérir le plus grand nombre de techniques que la nature a donné l'outil de loin le plus utile, la main... Ainsi, ceux qui pensent que l'homme n'est pas bien constitué et qu'il est le moins bien partagé des animaux (parce que, dit-on, il est sans chaussures, il est nu et n'a pas d'armes pour combattre) sont dans l'erreur.* » (Aristote, Les parties des animaux, 4^{ème} siècle av. JC)

L'homme fait donc partie de la nature mais il s'en libère progressivement: ses relations avec elle sont en effet dès l'origine médiatisées par le travail et par l'outil, prolongement de la main. Même l'outil le plus raffiné (comme les NTIC) reste au service de la main qu'il ne peut ni guider, ni remplacer et donc au service de l'homme. L'outil reste indissociable du progrès de l'humanité et de l'affirmation par l'homme de sa liberté.

La technique: une menace ?

Source et condition de la maîtrise de la nature par l'homme, la technique fait pourtant de plus en plus l'objet de nombreuses critiques: ses conséquences sur la nature et sur l'homme lui-même inquiètent. Sa puissance actuelle s'exercerait au détriment de celle de l'être humain; l'irréversibilité de ses progrès menacerait ses propres concepteurs car ils pourraient en perdre peu à peu le contrôle.

Louis *Je suis comme aspiré*

Lola *Résiste.*

Louis *Je n'ai plus de repères.*

Les technophobes: « *Il y a donc quelque chose qui est absolu, inattaquable, contre quoi, on ne peut strictement rien, à quoi l'homme doit simplement obéir; c'est la croissance technicienne (car bien entendu dans notre société, le progrès se ramène à cette croissance...). Autrement, il n'y a aucune possibilité pour l'homme. Il n'a aucune espèce de liberté en face de la technique, car la liberté ici consiste à dire oui ou non, simplement. Et voyez-vous, qui dit non aux ondes spatiales ou au génie génétique ? (...) Et c'est l'origine, la clé du désespoir fondamental de l'homme moderne. Il est désespéré parce qu'il ne peut rien et qu'il ressent vaguement sans en prendre conscience.* » (J. Ellul, Le bluff technologique, 1998)

H. Jonas, un philosophe contemporain va jusqu'à penser que l'humanité ne survivra que si la peur de la technique l'emporte: il faut d'après lui une nouvelle éthique et une véritable politique de responsabilité. D'une part, la technique rompt les équilibres naturels. D'autre part, les techniques nous donnent accès à des niveaux de réalité inhumaine qui n'ont plus de sens pour nous: les réseaux de communication font par exemple circuler des millions d'informations qui ne sont plus à la mesure du cerveau humain. Enfin, la technique dégrade le lien social: elle est d'autant plus dangereuse qu'elle est dévoyée de sa fonction libératrice en étant dans les mains d'une sphère marchande et qu'elle transforme ses utilisateurs en autistes et en consommateurs irresponsables, se ruant sans cesse sur les dernières innovations.

Crise du « sens », crise des rapports sociaux

Que devient dans un tel univers l'individu dans sa singularité ? Que deviennent son projet de maîtrise de la nature et l'affirmation de sa liberté ?

Ce débat montre à quel point les nouvelles technologies engendrent une crise du sens et une réelle inquiétude existentielle qui n'épargne évidemment pas les jeunes: « *L'aliénation que nous ressentons aujourd'hui, le mal-être qui semble être le lot d'une majorité de citoyens prend racine dans le fait qu'il n'y a plus de condition humaine, que l'idée même de cette condition s'efface et disparaît à chaque amélioration informatique, à chaque transformation socio-économique.* » (O. Dyens, La condition humaine, Essai sur l'effroi technologique, 2008).

Peut-on penser pour autant que le malaise existentiel serait le symptôme d'une rupture de civilisation et du saut dans une société nouvelle? Il n'en est rien. Selon le philosophe B Stiegler les mutations technologiques permettent au contraire de passer du stade industriel à ce qu'il appelle le stade hyper-industriel: celui qui intègre le monde de la culture et de l'esprit au sein d'un vaste système techno-industriel où les appareils de production de biens matériels et ceux de réalisation et de diffusion de symboles et autres nourritures spirituelles sont devenues les mêmes.

Il y a donc déficit de sens dans la mesure même où le capitalisme a intégré le monde de l'esprit et de la culture, le monde du « sens », qui semblait pouvoir rester à l'abri de la sphère marchande. La machine à produire et à consommer qu'est le capital détruit tous les objets de croyance, ce qu'il appelle les « *objets consistants* »: les idéaux, les valeurs etc...: « *En perdant tout contact avec ces objets, les individus s'adaptent peu à peu à un système qui les épuise moralement et qui les rend apathiques.* » (B. Stiegler, Aimer, s'aimer, nous aimer..., 2003)

Quels qu'ils soient, matériels ou spirituels, les besoins des individus sont devenus de simples fonctions du marché: le marché transforme les « *individus libres et égaux* », les sujets capables de penser et de vouloir par eux-mêmes, en consommateurs effrénés des nourritures matérielles ou spirituelles qu'il leur fournit, les jeunes constituant d'ailleurs une cible de choix.

Le philosophe J. Habermas en conclut pour sa part qu': « *Il n'est pas possible de relever ce défi lancé par la technique avec les seules ressources de la technique. Il s'agit bien plutôt d'engager une discussion, débouchant sur des conséquences politiques qui mette en rapport de façon rationnelle et obligatoire le potentiel dont la société dispose en matière de savoir et le pouvoir économique avec notre savoir et notre vouloir pratiques.* » (J. Habermas, La Technique et la Science comme idéologie, 2001)

Quelle société voulons-nous ?

Le débat sur les bienfaits ou les menaces technologiques renvoie en réalité à une autre question: quelle société voulons-nous? Si la technique et le travail sont bien des forces productives, ces forces renvoient à des rapports de production et donc à des rapports sociaux bien spécifiques: « *Les rapports sociaux sont intimement liés aux forces productives. En acquérant de nouvelles forces productives, les hommes changent leur mode de production, et en changeant de mode de production, la manière de gagner leur vie, ils changent tous leurs rapports sociaux. Le moulin à bras vous donnera la société avec le suzerain ; le moulin à vapeur, la société avec le capitalisme industriel.* » (K. Marx, *Le Capital*, 1867)

La « *crise du sens* » renvoie donc à l'action et l'action renvoie au but de cette action. C'est pourquoi, le débat sur la technologie interroge la finalité même du capitalisme et les rapports sociaux qui lui sont inhérents. La finalité du marché... c'est le marché. La finalité de la valeur d'échange, incarnée dans l'argent... c'est de s'accroître. Un tel accroissement signifie dans le capitalisme l'extorsion d'un sur-travail que s'accapare une classe sociale (les possesseurs des moyens de travail).

Loin d'avoir changé de nature, les rapports sociaux propres au capitalisme ont au contraire été consolidés par les NTIC.

Père *Jusqu'à preuve du contraire,
même si je vois tout de travers,
à l'envers de ce superbe décor,
ceux qui s'engraissent sur ton sort,
les marchands d'étoiles qui font du business,
sur ta solitude et sur ton stress,
ils vivent dans notre monde à tous!
Il n'y a pas deux mondes!
C'est ça l'astuce numéro 1 de tes foutus jeux!*

L'investissement dans les NTIC booste la compétitivité des entreprises: il permet une hausse de la productivité du travail (l'augmentation de la part du surtravail), la délocalisation de la production et la mise en concurrence générale des travailleurs sur le marché mondial.

La « *société de la connaissance et de l'information* » qui résulte de l'introduction des sciences dans la production les NTIC ne change donc rien au rapport social capitaliste: bien au contraire, elle le renforce.

Maîtrisée par une minorité, concepteurs et propriétaires des machines qui accroissent l'efficacité du travail humain, la technique est aujourd'hui l'instrument de la domination de cette minorité sur la majorité de leurs congénères. Le « *post industriel* » ne change donc pas le rapport social basé sur l'exploitation du travail vivant qu'il soit manuel ou qu'il mette en jeu les connaissances.

Lola *Vous êtes en colère sur les fabricants de jeux.
Ne vous en prenez pas à votre fils.*

Thématique 3

« Vous êtes réelle ? »

Père *Vous êtes réelle?*

Lola *... je l'ai quand même effleuré.*

Oui, je suis réelle. Quand je me pince, j'ai mal.

Père *Ce n'est pas normal. Vous avez senti quelque chose?*

Lola *Quand je l'ai effleuré? J'ai senti son odeur.*

réalité: ensemble des choses qui sont, qui ont une existence objective et constatable

fiction: ce qui a été créé par l'imagination et à quoi rien ne correspond dans la réalité

La conscience d'être libre

La pratique des jeux vidéo pourrait brouiller la distinction entre réalité et fiction (monde virtuel), distinction qui a pourtant été au cœur de l'émergence du sujet moderne dans sa volonté de s'émanciper des puissances surnaturelles créées par l'imagination des hommes comme causes ou origines de toutes choses, et autres entités fictives qui paraissaient entraver son aptitude à penser, à raisonner par lui-même et à être l'initiateur de sa propre histoire. Le tout évidemment dans une perspective d'émancipation politique et de rejet de toute forme de domination d'un être humain sur un autre être humain.

A partir du 16^{ème} siècle, les philosophes s'efforcent de comprendre les mécanismes de la « croyance » et de poser une frontière nette entre croyance et connaissance, la connaissance devant permettre la maîtrise du monde « objectif ». Cet effort se traduit dans les oeuvres de penseurs de la modernité comme Descartes, Spinoza, Leibniz, Locke, Hume, Kant, Hegel. Chacun d'eux répond à sa façon aux questions clairement formulées dans la seconde moitié du 18^{ème} siècle par Kant: que puis-je connaître, que dois-je faire, que puis-je espérer... et enfin, qu'est-ce que l'homme ? Leurs réponses marquent un souci d'émancipation de la société et de l'individu et de rupture avec les asservissements passés (religion, systèmes aristocratiques,...)

Dans la tradition philosophique occidentale, les notions de réel et de fictif/virtuel renvoient donc aux facultés et à la conscience des individus, à leurs limites mais aussi au degré de certitude que les individus peuvent avoir quant à l'existence et à la connaissance des objets qui les entourent et d'eux-mêmes comme sujets constituant ces objets.

La certitude du « je »

«*Vous êtes réelle?*» demande le père. «*Oui, je suis réelle?*» répond Lola. Curieux paradoxe de l'histoire donc: la pratique des jeux vidéos semble avoir le pouvoir de saper l'évidence du *je* et de jeter à nouveau le doute sur son existence, voire sur l'existence du monde lui-même.

Descartes est le premier philosophe à avoir posé la certitude du *je*, fondement du sujet moderne: sujet qui pense rationnellement, sans que cette raison ne s'en remette à des puissances qui la dépassent. En quête d'une seule certitude au moins, Descartes entend en effet mettre à

L'épreuve l'ensemble des croyances qu'on lui a inculquées au cours de son éducation. Il n'est plus sûr ni de ces « vérités », ni de sa propre existence ni de l'existence du monde qui l'entoure. Il les soumet à l'épreuve du doute.

Il décide de remettre en question tout ce qu'il a considéré comme « vrai », de déstabiliser ses certitudes pour voir quelle vérité va résister à l'épreuve. Dans ce doute méthodique, hyperbolique et radical, une certitude va alors prendre forme: celle du *je* qui pense, donc qui doit bien exister pour pouvoir penser: « *Je pris garde, pendant que je voulais ainsi penser que tout était faux, qu'il fallait nécessairement que moi qui le pensais fusse quelque chose ; et remarquant que cette vérité: je pense donc je suis, était si ferme et si assurée que toutes les plus extravagantes suppositions des sceptiques n'étaient pas capables de l'ébranler; je jugeai que je pouvais la recevoir, sans scrupule, pour le premier principe de la philosophie que je cherchais.*

Puis, examinant avec attention ce que j'étais, et voyant que je pouvais feindre que je n'avais aucun corps et qu'il n'y avait aucun monde ni aucun lieu où je fusse ; mais que je ne pouvais pas feindre, pour cela, que je n'étais point ; et qu'au contraire, de cela même que je pensais à douter de la vérité des autres choses, il suivait très évidemment et très certainement que j'étais. » (Descartes, Discours de la méthode, 1637)

Dans le mouvement de la certitude au doute et du doute à la certitude s'affirment en réalité la liberté de penser et l'évidence de l'existence de ce *je* qui pense librement: c'est l'acte de naissance du sujet moderne.

L'objet « *jeu vidéo* » et la pratique de ce jeu ont-ils le pouvoir d'ébranler une certitude si laborieusement acquise?

Avec Descartes, le *je* a acquis la certitude de son existence mais à quelle condition peut-il alors connaître le monde dans lequel il vit et il agit ? A quelle condition peut-il se connaître lui-même? Les philosophes Locke et Kant (et bien d'autres...) définissent à leur tour ces conditions (voir thématique 4).

Le meilleur, c'est pas ce qu'on me prend,
c'est ce que je donne.



Thématique 4

« J'ai peut-être été créé par mon propre fils ! »

- Père *Moi aussi je me fais peur. Je ne suis plus sûr d'être réel.
J'ai peut-être été créé par mon propre fils!*
- Lola *Faut que j'y aille.*
- Père *Trop tard... vous êtes entrée dans la cinquième dimension.*

Je sens, je ressens, je perçois, je pense...

Comme la multiplicité des sensations, les formes du temps et de l'espace sont essentielles tant pour la constitution du *Je* que pour lui garantir un accès possible à la connaissance du monde objectif.

la multiplicité des sensations (J Locke, 1690)

- Lola *... je l'ai quand même effleuré.
Oui, je suis réelle. Quand je me pince, j'ai mal.*
- Père *Ce n'est pas normal. Vous avez senti quelque chose?*
- Lola *Quand je l'ai effleuré? J'ai senti son odeur.*

Pour se constituer en sujet et pour avoir accès à l'objectivité, J Locke pense qu'il faut être affecté par des sensations. Mais, pour l'être humain, les sensations sont toujours en même temps des perceptions: voir, entendre, sentir, goûter... : « *Pour trouver en quoi consiste l'identité personnelle, il faut voir ce qu'emporte le mot de personne. C'est à ce que je crois, un être pensant et intelligent, capable de raison et de réflexion, et qui se peut consulter soi-même comme le même, comme une même chose qui pense en différents temps et en différents lieux ; ce qu'il fait uniquement par le sentiment qu'il a de ses propres actions, lequel est inséparable de la pensée et lui est, ce me semble, entièrement essentiel, étant impossible à quelque être que ce soit d'apercevoir sans apercevoir qu'il aperçoit. Lorsque nous voyons, que nous entendons, que nous flairons, que nous goûtons, que nous sentons, que nous méditons ou que nous voulons quelque chose, nous le connaissons à mesure que nous le faisons. Cette connaissance accompagne toujours nos sensations et nos perceptions présentes ; et c'est par-là que chacun est à lui-même ce qu'il appelle soi-même.* » (J Locke, Essai philosophique sur l'entendement humain, 1690). Percevoir quelque chose c'est aussi le connaître et le connaître c'est pouvoir être soi.

le temps et l'espace, conditions de l'expérience possible (E Kant, 1781)

- Lola *De la boue sur ses chaussures de sport! De quoi parlez-vous?*
- Père *Ne plus faire confiance à rien, mademoiselle.
La boue peut très bien être de l'écume.
Nous naviguons sur un océan d'illusions.*

E Kant définit à son tour ce qu'il appelle les formes a priori de la sensibilité: l'espace et le temps. Elles sont les conditions de toute perception et de toute connaissance objective pour l'individu.

D'une part, la diversité des sensations qui nous affectent est coordonnée dans l'intuition selon une forme de phénomène: on ne peut penser un objet en dehors d'une représentation spatiale ni un phénomène hors du temps. D'autre part, ces formes a priori que sont le temps et l'espace sont posées comme les conditions de toute expérience possible pour chaque individu: elles séparent le monde phénoménal de celui des « objets » qui relèvent de la croyance. La limite claire ainsi posée entre connaissance et croyance doit permettre au *je* de ne pas se laisser envoûter par ses propres illusions et de pouvoir agir en toute « *connaissance de cause* ».

Mais de même que, « *sans la sensibilité nul objet ne nous serait donné* », de même « *sans l'entendement nul ne serait pensé* » (Kant, Critique de la Raison Pure, 1781). La sensibilité donne l'objet dans le temps et dans l'espace. Les catégories de l'entendement permettent à leur tour de penser: car penser, c'est juger, c'est-à-dire associer des représentations grâce à des catégories ou concepts a priori tels que l'unité, la pluralité, la totalité, la réalité, la causalité, la possibilité, l'existence, la nécessité et d'autres encore. Toute cette activité mentale s'exprime à son tour dans le langage, dans le pouvoir d'articuler des phrases qui ont un sens pour moi et pour autrui, langage par lequel les individus communiquent, peuvent s'entendre et se comprendre.

Les jeux video: des objets qui captent la conscience

« *Nous naviguons sur un océan d'illusions* » dit le père: la pratique des jeux vidéo semble donc pouvoir ébranler les conditions de perception, de connaissance du monde, de constitution du sujet telles qu'elles ont été conçues par la philosophie moderne.

A un niveau assez superficiel d'abord: brouillant les frontières entre le réel et le fictif, créant des êtres (*les avatars*) qui semblent dotés d'une vie propre et qui évoluent dans un univers « *persistant* » en dehors de toute intervention du sujet, ils bousculent, dans les scénarios proposés, l'ordre du temps (l'enchaînement des événements, passé, présent, futur, l'ordre du temps et des générations): « *J'ai peut-être été créé par mon propre fils!* » dit le père. Et l'organisation de l'espace: le père ajoute: « *Vous êtes entrée dans la cinquième dimension.* »

A un niveau bien plus profond ensuite: car, selon B. Stiegler, ils annihilent la conscience même des individus qui se livrent à eux.

D'une part en effet, ce sont des « *objets temporels* », dérivés des NTIC. et que B. Stiegler définit comme « *des objets qui captent la temporalité de la conscience* ». Toute conscience individuelle est en effet un processus de temporalisation: la conscience se rapporte à ce qui n'est pas elle, elle tend vers un ailleurs, un au-delà d'elle-même.

La temporalité, la conscience du temps, est l'expression même de cette tension: à travers elle sont visés, au-delà du présent, le passé qui n'est plus ou le futur qui n'est pas encore. Sans conscience du temps, sans conscience du passé, du présent et du futur, sans diachronisation, il n'y a ni individuation, ni *je* possibles: « *Lorsque vous, qui êtes des consciences, regardez une émission ou un film (ou jouez un jeu vidéo), vos temps de conscience qui se passent dans l'émission ou dans le film ou dans le jeu adhèrent à l'objet temporel qui est l'objet de votre conscience. Si c'est une émission de télévision, par exemple la Coupe du monde de football, des centaines de millions de personnes la regardent en même temps que vous et vous vous synchronisez avec ces consciences-là, vous êtes dans la même conscience du temps. Or cette synchronisation entre tendancielle en opposition avec toute diachronisation possible.* » (B. Stiegler, Aimer, s'aimer, nous aimer..., 2003). En synchronisant les consciences des individus, les jeux video sapent la possibilité même de dire: je !

D'autre part, si on peut penser que, d'une certaine façon, la mémoire humaine s'extériorise dans la technique où elle est en quelque sorte « archivée », cette extériorisation prend une toute nouvelle dimension avec le développement technologique du capitalisme et avec la production des objets temporels. Stockée dans ces objets (voir les GSM): la mémoire se détache de la mémoire liée à la conscience des individus. Le machinisme a été une étape dans l'externalisation de la mémoire humaine. Les développements technologiques actuels (qui se prolongent dans les jeux vidéo) parachèvent ce processus.

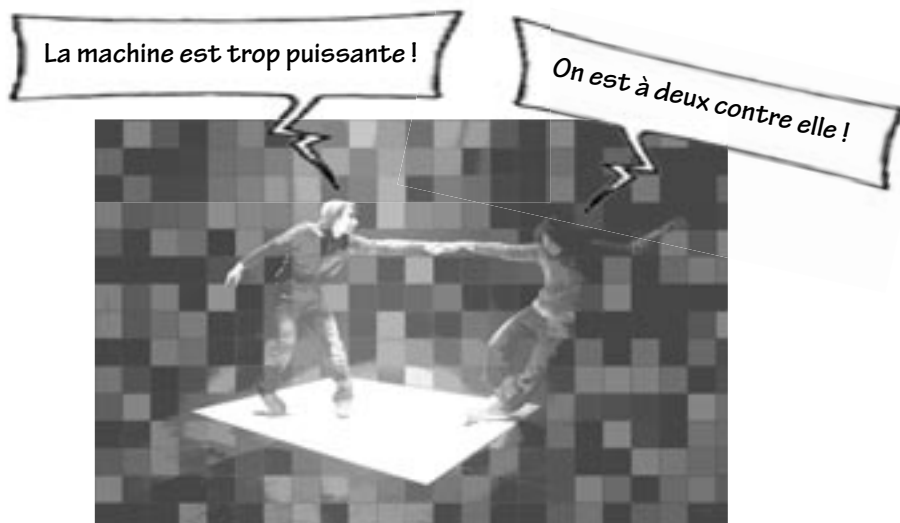
Et le langage dans tout ça ?

Les consciences sont si bien synchronisées qu'elles perdent donc peu à peu toute singularité.

Mais sans individuation, sans liberté de penser, pas de langage non plus. Avec le développement des NTIC, c'est la possibilité même du discours qui est atteinte, là où le langage a toujours été considéré comme le propre de l'homme, là où on a toujours pensé que l'accès à l'autonomie des jeunes passait par sa maîtrise: par l'aptitude à établir des liens logiques entre les choses, à distinguer un avant et un après, à différencier une cause et une conséquence.

La société contemporaine baigne donc dans le paradoxe et la contradiction: elle survalorise l'individu tout en détruisant les conditions de sa formation, ce qui va à l'encontre de l'opinion actuelle (voir M Gauchet - thématique 1): trop d'individualisme !

Le capitalisme a d'abord investi les corps humains avec le machinisme. Avec les nouvelles technologies, il investit le système nerveux et la conscience des individus. Si Adam Smith pouvait déjà considérer l'autonomisation du geste comme un pas important dans la « crétinisation du producteur », on peut penser qu'en captant la conscience des producteurs par les NTIC, c'est le capitalisme qui se personnifie dans chaque individu.



Thématique 5

« Donne Lola en pâture... »

Père *Il va te bouffer.*
Louis *Je suis certain que ça ne le calmerait pas.*
Lola *Tu n'as rien d'autre?*
Père *Réfléchis bien, Louis. Tu n'as rien d'autre qu'il n'a pas?*
Lola *Il a l'air de perdre patience.*
Père *Moitié loup, mais homme.*
Et si tu regardes bien sa moitié homme,
tu verras qu'il s'agit bien d'un mâle.
Louis *Et alors?*
Père *Donne Lola en pâture. C'est ta seule chance.*

Une humanité de boss ?

A travers les « boss », ennemis maléfiques auxquels s'affrontent les joueurs, les jeux vidéo prônent une morale et sollicitent un certain état d'esprit des jeunes qui les pratiquent: « *Ce qui m'a interpellé - en jouant Uncharted 2 Amond Thieves- ne vient pas de l'aspect ludique à proprement parler mais de son aspect idéologique. Le héros Drake part à la conquête d'une cité mystique, Shambala, qu'il trouve au cœur des montagnes de l'Himalaya. Notre valeureux héros doit atteindre son but avant un méchant bonhomme plein de mauvaises intentions. Mais parlons-en, quelles sont les intentions de Drake ? Sont-elles plus honorables que celles de l'antagoniste ? C'est là que je me questionne. Que Drake tue des centaines d'hommes pour sa survie rend tous ses meurtres dirons-nous « légitimes », mais au-delà de ça, Drake chasse avant tout des trésors et il n'hésite pas pour cela à piller, voler, donc assassiner. Pour quoi ? La gloire ? La soif d'aventure ? Qu'est-ce qui l'anime ?* » (lien internet: levelfive.fr/états-desprits-et-valeurs-morales)

Etre libre: est-ce faire ce qu'on veut ?

Etre un *sujet éthique*, c'est savoir qu'il y a des interdits et que tout n'est pas permis. Dans la civilisation judéo-chrétienne, la loi morale s'énonce de la façon suivante: « *tu ne tueras pas* ». On a considéré que par cet interdit, l'homme quittait son « *animalité* », ou l'état de nature pour accéder à la condition humaine. Il n'y a donc pas d'humanité possible sans cette loi, sans l'obligation, le devoir de la respecter, de la mettre en œuvre.

Kant est le premier philosophe qui énonce sous une forme rationnelle cette loi: elle devient un « *impératif catégorique* » qu'il formule sous trois formes. La deuxième dit: « *Agis de telle sorte que tu traites l'humanité aussi bien dans ta personne que dans la personne de tout autre toujours et en même temps comme une fin et jamais simplement comme un moyen.* » Avant d'agir, il faut donc toujours poser la question: « *Et si chacun faisait comme moi ? La vie commune serait-elle possible ?* »

On considère que l'impératif catégorique respecte la forme de la raison propre à l'homme car il envisage l'action d'un point de vue universel. Il faut le respecter dans toutes les circonstances. Il présuppose d'ailleurs lui-même que l'homme a une valeur absolue parce que justement, seul l'homme est un être raisonnable, apte à concevoir une telle loi universelle pour guider son action et ses rapports avec autrui. Dès lors, « *valeur absolue* », l'homme est « *une personne* », un être qui est une fin en soi.

C'est en faisant sienne cette loi, en toutes circonstances, que la volonté accède à la véritable « *autonomie* »: l'individu y obéit « *librement* » parce qu'il l'a lui-même fondée.

La banalisation du mal

Une des fonctions du jeu en général est l'apprentissage de la règle: le respect de la règle du jeu, auquel s'ajoute le respect de soi-même et de l'autre. Par les valeurs qu'ils véhiculent (la compétition, l'agressivité, le pillage/la conquête, la violence, l'égoïsme, l'absence de sentiments etc...), les jeux vidéo n'inciteraient-ils pas les jeunes à transgresser l'interdit, à adopter des comportements violents dans le monde réel, à ne plus respecter ni leur propre personne ni celle des autres, à ne plus pouvoir guider leurs actions par la claire distinction du bien et du mal ? A ne plus pouvoir par conséquent leur donner un sens ?

Devant une telle déferlante de valeurs négatives, d'autres jeux s'appuient alors sur des valeurs considérées comme *positives* : la camaraderie, la loyauté, la coopération, l'empathie, la justice. Et des associations se créent comme « *Positive play* »: elles se présentent au consommateur comme des « *références qualité* » du jeu vidéo envisagé comme « *un objet culturel à part entière* ». Leur intention ? « *Booster les ventes des jeux référencés* ». Les valeurs véhiculées deviennent non seulement un critère de qualité mais aussi un argument de vente....

Les valeurs du monde réel

Ne faut-il pas plutôt se demander si les valeurs prônées par les jeux video ne reflètent pas en fait les valeurs du monde réel ?

Louis *Ouais, enfin bon... Sur le net, j'en ai déjà attaché...*

Lola *Et...*

Louis *Rien. Je ne me suis jamais pointé au rendez-vous.*

Lola *C'est pas cool.*

Louis *C'est que des filles du net.*

Lola *C'est quand même des filles.*

Lola *Je suis qui pour toi?*

Dans la société capitaliste, faire preuve d'agressivité (dixit le père) est en effet considéré comme une valeur positive. Et pourtant, une telle valeur est à 100.000 lieues de la morale qui devait guider l'action du sujet éthique telle que la conçue le monde moderne.

Il nous semble par conséquent que la morale qui prévaut dans les scénarii des jeux video amène inexorablement ceux qui les pratiquent à se soumettre à une morale dominante, donc aussi à une puissance sociale qui reconnaît avant tout la part « *moitié loup* » de l'homme.

Pour E. Durkheim, un des principaux fondateurs de la sociologie, les valeurs sont autant de croyances qui permettent à la société de « *tenir* »: « *La société nous commande parce qu'elle est extérieure et supérieure à nous ; la distance morale qui est entre elle et nous fait d'elle une autorité devant laquelle notre volonté s'incline.* » (E Durkheim, Sociologie et philosophie, 1898)

Le « *devoir moral* » consiste-t-il pour le sujet à adopter docilement des valeurs collectives et à se soumettre à une puissance sociale qui s'impose à lui ? Ou n'est-il pas plutôt un devoir d'insoumission ?

Car qu'en est-il de cette puissance sociale ? (voir thématiques 8 et 10)

Thématique 6

« *Tout le monde croit que tu veux devenir carreleur.* »

- Lola *Tu vois rien. Tu regardes toujours le sol.
Tout le monde croit que tu veux devenir carreleur.*
- Louis *Si tu voulais vraiment me parler, c'est vraiment pas compliqué.*
- Lola *T'entends rien. Des écouteurs dans les oreilles.
Y en a même qui disent que c'est pour pas qu'on voie que tu es sourd!*

Difficile de se suffire à soi-même...

Le plus souvent, la pratique des jeux vidéo est une pratique solitaire. La famille, l'école, le boulot semblent dénués de sens: mais de là à claquer la porte... Pour aller où, pour quoi faire ? Le refuge de Louis, c'est sa chambre, son interlocuteur, son écran. Il s'isole dans son monde, un monde qui ne lui coupe pas les ailes: un monde où il peut être performant, héroïque, surhumain. Ce *moi* sans ailes, ce *moi* mutilé se dilue sur l'écran vidéo: il se transforme alors en combattant et se sent gratifié par ses combats.

Pourquoi ne pourrait-on pas vivre seul après tout ? Robinson, seul sur son île, n'était-il pas le plus heureux des hommes? Pas de comptes à rendre à quiconque, pas de père qui fait la morale, pas de fils qui déconnecte.

« *Contre l'illusion d'optique, le mirage, l'hallucination, le rêve éveillé, le fantasme, le délire, le trouble de l'audition... le rempart le plus sûr, c'est notre frère, notre voisin, notre ami ou notre ennemi mais quelque'un, grands dieux, quelque'un... !* » s'exclame Robinson (M. Tournier, Vendredi ou les limbes du Pacifique, 1967) Quelqu'un grands dieux... mais pourquoi ?

Tout d'abord parce que le regard d'autrui permet à chacun de vérifier que ni le monde extérieur ni lui-même ne sont des illusions et que les sens ne trompent pas.

Ensuite, parce que c'est dans le rapport à autrui qu'on peut grandir, parler, prendre confiance en soi et devenir une personne à part entière.

Encore faut-il qu'on soit « *reconnu* » par l'autre: « *Chacun d'entre nous ne peut construire convenablement son identité que dans le contexte d'une société qui ne le déprécie pas. Le déni de reconnaissance peut infliger de cruelles blessures en accablant ses victimes d'une haine de soi paralysante.* » (C. Taylor, Hegel et la société moderne, 1998)

Sans reconnaissance réciproque des individus, il est donc bien vain d'invoquer leur liberté et leur égalité. Mais, dans la société capitaliste, cette reconnaissance est-elle possible ?

Thématique 7

« Comment voulez-vous que je sois encore fier de ça ? »

Lola *Mais enfin, il est là, derrière vous.*

Père *Une pâle ressemblance. Méconnaissable!*

Lola *Il a changé, c'est normal.*

Père *On me l'a changé!*

Comment voulez-vous que je sois encore fier de ça?

9 points de force. Ca, oui! 5 points de courage. 2 points de lucidité.

Un demi-point de sociabilité. La honte!

Du sous-homme...

Le père ne ressent aucune fierté pour un fils qui fuit la famille et l'école, pour cet étranger qui semble avoir choisi la « *no-life* ». Là où la constitution d'un individu en une personne présuppose un regard bienveillant, encourageant, un regard qui le reconnaît comme un être doté de qualités et de capacités positives, par son regard et ses paroles, le père ne reconnaît pas en son fils comme cet être-là: il le regarde comme un sous-homme.

Le regard dénigrant du père et l'image négative qu'il renvoie à son fils sont en outre renforcés par le discours dominant actuel: « *Ce qui me choque le plus, c'est que l'on a construit une image du jeune qui fait peur aux adultes. Il y a une vraie dévalorisation des adolescents ainsi que de leurs parents... On cherche le bouc émissaire des problèmes de la société, on a trouvé les jeunes et leurs parents, on n'en démord pas.* » (Marie Choquet, *L'image du jeune fait peur aux adultes*, Le Monde Magazine, juillet 2010). Discours dominant qui n'en est pas, comme on le voit, à un paradoxe près: il prône le « *culte de soi* » tout en dépréciant sans cesse les individus.

... au surhomme

Louis *Il est là.*

Père *Il est laid.*

Louis *Surtout ne bouge pas, ne respire pas.*

Lola *Il a l'air tellement réel.*

Louis *Et réellement très furieux.*

Lola *Ne le provoque pas.*

Louis *Je ne vais pas me laisser faire, non plus.*

Lola *Si c'est pour m'impressionner, t'es franchement pas obligé.*

Louis *Je n'ai pas l'habitude de reculer devant un monstre.*

Le moi sans valeur renvoyé par le regard de l'autre devient, comme par compensation, un moi conquérant dans un univers peuplé de boss, d'adversaires, d'ennemis qu'il peut soumettre à sa guise puisqu'ils sont virtuels: un moi un peu plus glorieux que le moi réel qui n'est pas reconnu. Un moi qui n'est jamais loin de s'identifier à ses *avatars*, personnages virtuels qui le représentent dans l'univers persistant des jeux et qu'il peut faire évoluer sans que cette progression ne doive plus rien au regard de l'autre.

Père *Maître Louis est tout-puissant*

Le besoin de reconnaissance

La honte réelle du père et l'héroïsme virtuel du fils montrent à quel point la relation à autrui se pose en termes de « reconnaissance ». Cette notion a surtout été développée par les philosophes JG Fichte et par GW Hegel à travers la métaphore de « *la dialectique du maître et de l'esclave* ». GW Hegel écrit en effet que: « *La conscience de soi est en soi et pour soi quand et parce qu'elle est en soi et pour soi pour une autre conscience de soi; c'est-à-dire qu'elle n'est qu'en tant qu'être reconnu.* » (GW Hegel, *La Phénoménologie de l'Esprit*, 1807) Une phrase un peu compliquée mais essentielle pourtant pour comprendre qui est ce « *sujet* » que chacun est censé être dans la société moderne: un individu qui veut être vu comme un sujet et non comme un objet par l'autre; un individu qui veut donc être considéré comme une fin en soi et non comme un moyen. Un individu donc qui ne réalise ses capacités et n'accède à l'autonomie que dans la reconnaissance réciproque. Il n'y a donc pas de sujet possible sans relation à un autre sujet et sans que tous deux ne se reconnaissent comme sujets à part entière.

Le principe de la reconnaissance réciproque est considéré comme un fondement de la société moderne. Il détermine toutes les relations qui s'y nouent: les relations éthiques (thématique 5), juridiques, sociales (thématique 8)... mais aussi les relations affectives comme la relation amoureuse.

La société du mépris

Dans la société capitaliste pourtant, ce fondement est mis à mal par la spécificité des rapports marchands qui structurent cette société. L'argent y représente le lien social. La relation entre personnes prend donc le caractère d'une « chose »: l'argent. Cette perversion du rapport social s'exprime avec une rare intensité dans le contrat entre un patron et un travailleur. Dans une telle relation sociale, l'homme n'est en effet pas une fin mais un moyen pour l'autre. A la reconnaissance réciproque se substituent alors une fausse pratique entre les individus et l'impossibilité objective pour chacun d'être « *en soi et pour soi* »: la finalité du rapport qui s'établit entre acheteurs et vendeurs de la force de travail est en effet l'accroissement de la valeur d'échange, de l'argent.

Dans un tel contexte, le philosophe A Honeth (A Honeth, *La société du mépris*, 2006) estime que les rapports sociaux deviennent des rapports pathologiques car

- les partenaires y sont, qu'ils le veuillent ou non, des objets d'une transaction intéressée
- ils se rapportent à leurs propres facultés comme à de simples ressources pour calculer un profit.

Au rapport intersubjectif, à la reconnaissance réciproque se substitue la seule dimension instrumentale de la raison humaine: l'autre n'est pas traité comme un sujet mais comme un simple moyen, un instrument. Et chacun se traite lui-même comme une chose: par l'auto-manipulation émotionnelle, par le management des facultés et des émotions, par la simulation etc....

La « réification » (du latin «res»: la chose) des relations humaines qui résulte de la domination de l'argent, c'est-à-dire leur réduction à l'état de chose, engendre soit une

attitude contemplative, un détachement par rapport au monde: le sujet se désengage du processus social, soit à l'autre extrême, des comportements violents comme « réponse » au sujet au mépris inhérent à des rapports sociaux déterminés par le marché. De là à stigmatiser la violence actuelle des jeunes, il n'y a qu'un pas.

Quelle serait alors une pratique humaine vraie, authentique ? Une pratique qui consisterait à pouvoir adopter la perspective d'autrui:

Louis Bonjour quand même.

On se fait la bise?

(Impossibilité de se faire la bise à travers l'écran.)

Lola J'ai le bout du fil en main.

Louis Pour qu'il nous indique le chemin, c'est raté.

Lola Le seul chemin qu'il peut m'indiquer, c'est vers toi.

Dans tes mains, je sens battre ton cœur.

Dans tes reins, je sens battre la vie.



Dans tes bras, je me sens prêt à me battre.

Thématique 8

« Je suis avec le monde entier. »

*Père L'homme est un loup pour l'homme.
Un bon conseil: faites preuve d'agressivité.*

J'entre, je tue, je pille, tel est souvent l'objectif que veut atteindre le jeune qui pratique les jeux vidéo. Mais le père prévient Louis: dans la vie réelle aussi, comme le boulot par exemple, l'homme est un loup pour l'homme.

L'espace politique

Le père raisonne donc comme le philosophe T Hobbes qui, au 17^{ème} siècle, identifia l' « état de nature » à cet état où « chacun est l'ennemi de chacun ». (T. Hobbes, De Cive, 1642). Telle était en tout cas la leçon qu'il avait tirée des guerres civiles et religieuses de l'Angleterre du 17^{ème} siècle: dans les guerres quelles qu'elle soient d'ailleurs, l'homme redevient un animal errant sur un champ de ruines où règnent la misère, la précarité, l'incertitude, la crainte, le désir de puissance.

T Hobbes pense que pour dépasser l'instinct et le désir de puissance qui animent les individus, il faut instituer « un pouvoir commun qui les tienne tous en respect ». L'Etat (T. Hobbes, Léviathan, 1660) est ce « pouvoir commun »: tout en garantissant la sécurité des individus, il est censé ouvrir un nouvel espace politique comme pouvoir de déterminer les droits et les devoirs de chacun. A la loi de la jungle se substituent donc le contrat social et l'Etat: l'Etat doit transmuter l'animal en homme.

Incarnant le pouvoir commun, l'Etat moderne qui trouvera sa fondation ultime dans la Déclaration des droits de l'Homme (liberté, égalité, propriété) et du citoyen, est considéré comme un modèle politique insurpassable. La volonté des citoyens peut s'exprimer grâce à un système de représentation (le vote démocratique qui s'élargira peu à peu); les gouvernants la mettent en œuvre tout en restant sous son contrôle.

Internet: un espace de communication ?

*Lola Il t'enferme souvent là?
Louis Non, c'est la première fois.
Père Tu m'as accepté comme ami!
Je suis génération Facebook, moi, monsieur.
Lola Quoi? Vous le surveillez sur Facebook?*

A l'époque des Lumières (18^{ème} siècle), on a pensé en outre que l'émancipation politique passait nécessairement par la constitution d'un espace public: la liberté de communiquer ses pensées. La liberté de pensée semblait en effet n'avoir aucun sens sans un espace de communication. C'est ce que le philosophe J Habermas appelle aujourd'hui l' « agir communicationnel »: selon lui, la maîtrise des conflits se fait essentiellement par le langage et par la compétence argumentative.

L'argument le meilleur doit triompher. En l'absence de langage, de mots, de discours argumentatif, l'escalade punitive et la logique du châtiment reprennent le dessus. Et le cercle vicieux des représailles remplace le cercle vertueux de l'entente communicationnelle. Le père ne punit-il pas d'ailleurs Louis avec le poison qui a pourtant transformé son fils en étranger ?

Depuis quelques années, les réseaux informatiques de socialisation comme Facebook semblent ouvrir un espace public illimité pour la communication. Louis n'est pas seul mais « *avec le monde entier* » : la communauté virtuelle et donc infinie des internautes.

Une vie hors de la cité ?

Etre membre de la communauté des internautes, être une partie d'un tout qui n'est traversé par aucune tension, par aucun intérêt divergent, signifie en réalité pour Louis éviter les conflits réels : il fuit la vie pratique et se place hors de la cité. Celui qui vit hors de la cité est pourtant « *soit un être dégradé, soit un être surhumain.* » (Aristote, Politique, 4^{ème} siècle av JC) Pour Aristote, l'homme est en effet un « *animal politique* » : il est destiné à vivre en société. Mais n'est-ce pas la vie réelle elle-même, la vie dans la cité moderne qui est en contradiction avec cette condition politique qui, dans la tradition philosophique occidentale, a été souvent envisagée comme le propre de l'homme.

L'espace politique renvoie en effet à la question des droits attribués au sujet moderne et à celle de la « justice » : « *Autrefois, la justice, c'était l'équilibre du monde : on pensait que chaque chose devait être à sa place et que chacun devait agir conformément à sa nature. Le lion devait dévorer sa proie et être tué par le chasseur. L'homme jeune devait exercer sa vigueur guerrière et le vieillard faire preuve de sa sagesse... L'idée de la « loi du talion », « œil pour œil, dent pour dent » provient de cette conception ancienne de la justice. Aujourd'hui, nous sommes assez éloignés de ce principe de l'équilibre.... Cette idée de l'ordre du monde nous apparaît très difficile à penser... Il faut donc baser l'idée de justice sur l'ordre humain. La justice doit être universelle. Elle débouche en général sur l'affirmation que la justice repose sur la liberté et l'égalité des droits.* » (Y. Michaux, La philo 100% ado, 2003)

Mais qu'est-ce qu'être juste alors dans l'ordre humain ? Un élève pourrait répondre : « *Moi, je dirais que c'est l'égalité.* » Un exemple d'injustice ? Nouvelle réponse de l'élève : « *Les femmes qui sont payées moins que les hommes pour un même travail.* » On peut alors prendre l'exemple du gâteau à partager. Un gâteau à partager, « *c'est à la fois facile et difficile. Facile parce qu'il n'y a pas trente-six manières différentes de partager des gâteaux. Difficile si je me mets à penser à ceux qui n'ont jamais eu de gâteaux, à celui qui en a tout le temps, à celui qui en a mangé plus que les autres et qui revient pour le partage...* » (Y. Michaux) En d'autres termes, comment partage-t-on le gâteau dans la société capitaliste ?

Mieux on définit les injustices, mieux on les répare...

Dans le nouvel ordre humain qu'est la société capitaliste, l'égoïsme est selon K Marx le principe qui gouverne les rapports sociaux. Dès lors, écrit-il, la « *vérité profane de l'Etat* », c'est-à-dire la vérité des Droits de l'Homme et du citoyen, c'est cette société civile, dominée par les rapports de production capitaliste dont le principe est l'individu égoïste séparé de son être communautaire, son être politique. Il y a donc bien, dans la société capitaliste, une

séparation entre l'homme réel (égoïste) et l'abstraction qu'est le citoyen (l'homme universel). Loin de réconcilier les besoins et les intérêts opposés qui déchirent la société civile, l'Etat moderne y trouve au contraire sa raison d'être.

L'ordre humain capitaliste: une réalité inhumaine

Qu'en est-il de l'égoïsme dans la société capitaliste ? K Marx écrit: « *dans une telle société, frissons sacrés et pieuses ferveurs, enthousiasme chevaleresque, mélancolie béotienne, tout cela est noyé dans l'eau glaciale du calcul égoïste* ». (K. Marx, Manifeste du Parti Communiste, 1847) Et, dans la société civile réelle, régulée par les lois du marché et le calcul égoïste, « *Les droits de l'homme ne sont autres que les droits du membre de la société civile, c'est-à-dire de l'homme égoïste, de l'homme séparé de l'homme et de la communauté.* » (K. Marx, La Question Juive, 1844)

Marx pense donc qu'aucun des droits qui fondent l'Etat moderne ne va au-delà d'un tel principe. La liberté consiste en effet « *à pouvoir faire tout ce qui ne nuit pas à autrui.* » Ainsi, ajoute-t-il dans La Question juive: « *Les limites dans lesquelles chacun peut se mouvoir sans préjudice pour autrui sont fixées par la loi, comme les limites de deux champs le sont par le piquet de clôture. Il s'agit de la liberté de l'homme comme monade isolée et repliée sur elle-même.* »

Le droit de propriété est la conséquence pratique d'une telle conception de la liberté, une liberté de l'individu qui n'est qu'un atôme séparé d'un autre atôme: « *Le droit de propriété est celui qui appartient à tout citoyen de jouir et de disposer à son gré de ses biens, de ses revenus, du fruit de son travail et de son industrie.* » Un tel droit confirme aux yeux de Marx le principe égoïste qui gouverne la société civile: c'est le droit de l'intérêt personnel. C'est surtout le droit d'exploiter le travailleur.

Restent alors les autres droits de l'homme: l'égalité et la sûreté. « *L'égalité consiste en ce que la loi est la même pour tous, soit qu'elle protège, soit qu'elle punisse.* » L'égalité devant la loi est donc une égalité de cette liberté où, comme on l'a vu, chaque homme est considéré au même titre, comme une monade repliée sur elle-même, un électron libre. Quant à la sûreté, elle consiste « *dans la protection accordée par la société à chacun de ses membres pour la conservation de sa personne, de ses droits et de ses propriétés.* » C'est la notion de police d'après laquelle la société toute entière n'existe que pour garantir la conservation de la personne, des droits et des propriétés: « *la sûreté, c'est plutôt l'assurance de son égoïsme.* »

L'homme comme membre de la société civile est donc un individu replié sur lui-même, sur son intérêt et sur son caprice privés. La société lui apparaît dès lors comme un cadre extérieur. Le seul lien qui unit encore les individus, c'est la nécessité naturelle, le besoin et l'intérêt privés, la conservation de la propriété acquise par l'exploitation du travail, la conservation de la personne égoïste.

Rien d'étonnant à ce qu'un tel individu se retrouve seul devant un jeu vidéo et se relie au monde entier... via Facebook.

La circulation illimitée de l'information, la connexion universelle des individus via Internet ou encore la communauté virtuelle des joueurs permettent-elles de développer un projet politique, un espace où se définissent les besoins de chacun et ceux de la communauté humaine de même que les moyens pour y répondre ? Ou au contraire, loin des conflits réels qui traversent la société, cet espace illimité de communication ne perpétue-t-il pas un état de nature où chacun est l'ennemi de chacun ?

« Tu es tellement accro que tu es dedans. »

Lola *Tu es tellement accro que tu es dedans.*

Louis *Tu ne peux pas croire que je suis un no-life.*

Tu sais très bien que c'est mon père qui m'a enfermé ici.

La pratique des jeux vidéo crée-t-elle une nouvelle forme de dépendance, à l'encontre de toute vision du jeu comme activité qui doit permettre au jeune de construire sa personnalité et d'accéder à l'autonomie ?

Certains adeptes (vendeurs, consommateurs et... psychologues, psychanalystes, thérapeutes convoqués en masse pour apporter un éclairage « scientifique », « objectif » sur le phénomène !) pensent qu'on ne peut assimiler cette pratique à une addiction telle la consommation de drogues, d'alcool, de substances psychotropes. Selon eux, il ne faudrait surtout pas devenir parano et voir le mal partout ni diaboliser une activité ludique qui n'est pas plus néfaste que les jeux de *jadis* (comme jouer au *Monopoly*...), voire que tout autre comportement « culturel » (lire, regarder la télévision, écouter de la musique...). Plutôt que de la déformer, elle forme au contraire la personnalité: la main s'y exerce à toutes sortes de « manipulations », le jeune construit des mondes où il rencontre l'autre dont il apprend à se séparer. Il choisit des avatars qui permettent des identifications héroïques et une bonne gestion du narcissisme... Bref, selon les experts, le travail de l'adolescence et les qualités du virtuel semblent se répondre.

Chacun de ces arguments est traité dans les autres thématiques.

Ne surtout pas s'éloigner de l'écran

Lola *Qu'est-ce qui lui est arrivé?*

Père *Effacement progressif durant l'enfance...*

Exacerbation à l'adolescence...

A présent, c'est la totale disparence.

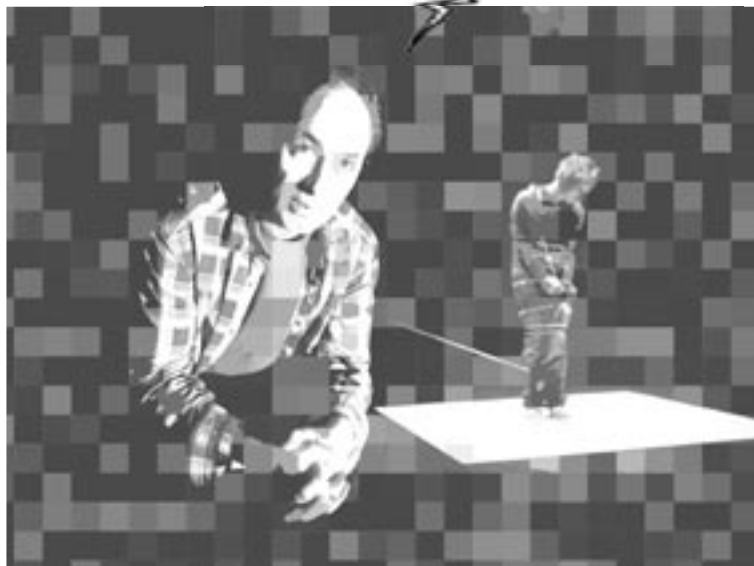
On définit l'addiction comme « l'impossibilité de contrôler un comportement de consommation. Après un usage répété, une habitude se crée et peut conduire à un asservissement à une substance ou à une activité ». Comment le jeu devient-il alors une habitude qui se transforme en asservissement ?

La place du corps est importante dans le jeu: dans le jeu vidéo, on joue surtout avec sa main, cette extension du moi. Le psychanalyste M. Stora, qui envisage le jeu vidéo comme un Prozac interactif, pense que l'usage de la main, c'est la maîtrise et que le joueur est dans l'illusion de la création du monde. Ce qui explique pourquoi les jeunes vont être accros au jeu vidéo plutôt qu'à la télévision ou au cinéma car le jeu vidéo leur donne la possibilité de dominer l'image.

Les jeux les plus à même d'entraîner une telle dépendance sont les jeux de rôle en ligne, massivement multi-joueur, où le joueur évolue dans un monde persistant. Ils ont comme particularités qu'on y joue en réseau, que l'univers continue d'évoluer même lorsqu'on ne joue pas, le but étant simplement de faire progresser et évoluer son personnage dans ces univers virtuels.

Dès lors se pose la question lancinante: que devient mon personnage lorsque je m'éloigne de l'écran ? Et mieux vaut ne plus s'en éloigner....

Affrontons nos peurs ensemble...



Thématique 10

« Je suis comme aspiré. »

- Louis *Je suis comme aspiré*
Lola *Résiste.*
Louis *Je n'ai plus de repères.*
Lola *Tu n'es pas encore perdu, Louis.*
Louis *La machine est trop puissante.*
Lola *On est à deux contre elle.*
Louis *Je me sens seul.*

L'accès à l'autonomie pour le jeune est indissociable d'une démarche critique de sa part: elle consiste pour lui à pouvoir mettre en lumière les « *puissances invisibles* » qui s'enracinent dans le monde visible, le monde réel et dans la pratique générale des individus qui font partie de la société. Puissances qui peuvent les rendre serviles (cette servitude est d'ailleurs parfois volontaire comme l'a bien analysé au 16^{ème} siècle La Boétie). De telles puissances, contraires à toute possibilité d'autonomisation du jeune, peuvent prendre des figures différentes: religieuses, politiques, économiques. C'est ce que pensait déjà Lucrèce au premier siècle av JC: des puissances invisibles maintiennent les individus dans la crainte et pour vaincre la peur, il faut alors tenter d'identifier les causes de tout ce qui arrive pour accéder ainsi à l'autonomie. On peut dès lors être soi-même la cause de sa propre histoire: « *Le principe dont nous nous servirons comme point de départ, c'est que rien ne peut être engendré de rien par une intervention divine. Car si la crainte retient tous les mortels, c'est que sur la terre et dans le ciel ils voient beaucoup de choses dont ils ne peuvent en aucune façon apercevoir les causes et ils pensent que cela arrive par une puissance divine. C'est pourquoi, quand nous aurons vu que rien ne naît de rien, alors, nous verrons plus facilement ce que nous cherchons: d'où provient chaque chose et comment toutes choses se forment sans l'aide de Dieu.* » (Lucrèce, *De rerum natura*, 1^{er} siècle av JC)

Un pouvoir qui subjugue

Les hommes voient donc beaucoup de choses dont ils ont parfois du mal à cerner l'origine. Et c'est ainsi que la machine finit par aspirer Louis. Elle est devenue trop puissante. L'homo faber des premiers temps, celui qui a fabriqué des outils et créé son propre monde pour y vivre paisiblement, en toute sécurité et en toute liberté (voir thématique 2), est devenu au fil de l'histoire l'homo numericus, un internaute qui navigue et vole dans un univers évoluant sans lui. De simple moyen, l'outil s'est transformé en une machine qui avale les individus, à l'image du dieu Cronos, le dieu de la mythologie grecque qui engloutissait ses propres enfants.

Père *Dans son monde! Avalé par son écran! Pixellisé!*

Au 19^{ème} siècle, le philosophe A. Comte comparait l'histoire des hommes au développement d'un individu. Il décrivait l'« *état théologique* » comme celui de la jeunesse de l'humanité et du règne des représentations fictives. Dans l'état théologique, l'esprit humain explique toutes

les anomalies apparentes de l'univers par l'action directe et continue d'agents surnaturels: une explication nécessairement chimérique et passagère en tant que purement fictive.

La critique des représentations fictives devait permettre le passage à l'âge de raison car la raison elle-même est une exigence de vérité, un refus de l'illusion et de la superstition.

Mais, pour l'humanité comme pour chaque individu, le chemin vers l'émancipation n'est pas une voie à sens unique. Et ce sens peut s'inverser quand, entre autre, les individus s'aveuglent sur leurs propres rapports sociaux dont le sens leur échappe. Une fausse pratique (thématique 6) produit nécessairement un individu illusionné qui construit alors des récits mythiques pour comprendre sa condition: à l'image de Louis qui s'affronte aux Minotaures.

Le capital: un Moloch qui dévore ses enfants

Le Minotaure, tapi au fond de son labyrinthe, se nourrit de chair humaine: comme le Moloch de la Bible, dieu auquel les Ammonites sacrifiaient leurs premiers-nés, en les jetant dans un brasier. Ce n'est pas par hasard si K Marx compare le capital à ce dieu dévoreur de la Bible: la société capitaliste est en effet « *un autel où des milliers d'hommes sont immolés chaque année au Moloch de la cupidité* » (K Marx, Le Capital, 1867).

Ce n'est pas qu'une image: la superstition et le fétichisme sont inhérents au capitalisme lui-même puisque le rapport social y prend l'aspect d'une chose, l'argent (thématique 7). Cette chose exerce sa puissance et son pouvoir sur les hommes. K Marx écrit encore dans le Capital: « *Pour trouver une analogie à ce phénomène, il faut la chercher dans la région nuageuse du monde religieux. Là, les produits du cerveau humain ont l'aspect d'êtres indépendants, doués de corps particuliers, en communication avec les hommes et entre eux. Il en est de même des produits de la main de l'homme dans le monde marchand. C'est ce qu'on peut nommer le fétichisme attaché aux produits du travail, dès qu'ils se présentent comme des marchandises, fétichisme inséparable de ce mode de production.* »

Le fétichisme atteint sa puissance maximale quand l'argent semble, comme avec le développement du capital financier, se reproduire par lui-même sans plus en passer par le rapport social réel d'exploitation.

On a beaucoup glosé sur les crises récentes. N'oublions pas le plus important: l'économie dite « virtuelle » est un avatar créé par un monde bien réel. Et les jeux video des avatars de l'avatar.

Un monde réel qui n'est pas tendre avec ses enfants.



TROJAN-cheval de 3

Avec

Delphine Degen

Grégory Blaimont

Jacques Esnault

Ecriture & mise en scène - Max Lebras

Scénographie - Michaël Declercq

Régie - Arnaud Lhoute

Costumes - Michaël Declercq & Odile Dubucq

Photos - Philippe Lermusiaux

Graphisme - Charles Mahy

Mise en page du dossier pédagogique: Max Lebras

Public : scolaire à partir de 10 ans et tout public

Durée : environ 60 minutes

Tournées Art & Vie : TAA029

TROJAN

cheval de 3

COLLECTIF 1984

PETIT CHEMIN VERT, 120
1120 BRUXELLES

+32(0)2.262.08.84
1984@SKYNET.BE

WWW.COLLECTIF1984.NET

FACEBOOK : TROJAN-CHEVAL DE 3