

Paul Virilio, Jérôme Sans

LE JEU DE L'AMOUR ET DU HASARD

JS : Le monde contemporain est témoin d'une grande évolution de la société des loisirs. Avec le télé-achat et la télé câblée, les jeux vidéo et la réalité virtuelle, nous développons une véritable esthétique du jeu.

PV : Deux attitudes sont possibles en ce qui concerne ces nouvelles technologies : la première les déclare un miracle; la seconde, qui est la mienne, reconnaît qu'elles sont intéressantes tout en maintenant une attitude critique. L'installation imminente de simulateurs domestiques et de chambres d'espace virtuels de jeux posent des questions et notamment : qu'est-ce qu'un jeu une fois que le virtuel envahit la réalité?

Il y a deux manières de comprendre la notion de jeu : jouer aux cartes, au domino, aux échecs; ou le jeu d'une partie mécanique quand il est lâche dans son logement (mal ajusté dans son bâti. Je pense, en fait, que le second est l'angle selon lequel nous devons envisager le jeu aujourd'hui. Le jeu, aujourd'hui n'est pas quelque chose qui apporte du plaisir; au contraire, il exprime un décalage en réalité, une mobilité inhabituelle en ce qui concerne la réalité. Jouer aujourd'hui, dans un certain sens, signifie, choisir entre deux réalités. Une réalité factuelle concrète : rencontrer quelqu'un, aimer cette personne, faire l'amour avec cette personne. Ou la réalité du jeu : utiliser les technologies du cybersexe pour rencontrer cette personne à distance, sans la toucher, sans risque de contamination, le contact sans le contact.

Ce qui est en jeu dans ce cas c'est une maladie différente de celle qui est associée aux jeux traditionnels et provoquée par le hasard. Les joueurs ne peuvent rien faire sans le hasard (la chance), ils sont intoxiqués du hasard et ne peuvent casser cette habitude. Je crois qu'à côté des intoxiqués du hasard, de la roulette, des cartes, ou de n'importe quel jeu, une nouvelle catégorie d'intoxiqués est né : les intoxiqués du virtuel.

Les gens deviendront intoxiqués à la virtualité, virtualitomane et ils se trouveront eux-mêmes en position maladroite, déchirés entre deux réalités. On peut déjà le voir à Wall Street et dans les marchés des actions, les casinos où les commerçants ou les golden boys jouent avec la virtualité des marchés internationaux qui sont de plus en plus déconnectés de la réalité économique du monde.

JS : C'est une sorte d'intoxication électronique qui conduit à une intoxication virtuelle.

PV : Vous pouvez dire que les drogues sont un jeu que les gens prennent, "accrochés" à lui. Ceux qui sont intoxiqués des jeux de cartes ou de la roulette aboutissent toujours en jouant à la roulette russe. Les jeux et la mort, les jeux et les accidents, sont connexes.

Quand vous jouez au jeu de hasard, vous êtes obligés de jouer et ainsi vous n'êtes plus libre de jouer; et une mort physique ou mentale se produit. Aujourd'hui, les jeux vidéo ou les jeux plus sophistiqués de la réalité virtuelle de demain induiront ce même désir de mort. Un désir de traverser la frontière.

Je ne suis pas un grand joueur. Ce qui m'intéresse aujourd'hui dans l'état de jeu est le cybersexe, car il semble être l'aspect le plus extraordinaire de la déréglementation sociale.

En plus de l'épidémie de divorce —... je ne joue pas les moralistes, un autre type de divorce se prépare. Au lieu de vivre ensemble, les gens maintenant vivent séparés. Un exemple de cela (sans cybersex, mais dans une atmosphère qui le cybersex cultivera) c'est celui d'un couple d'étudiants qui m'ont invité à leur mariage, et après la cérémonie, sont rentrés chacun chez eux. Ils m'ont dit "De cette manière, nous restons libres". "C'est bien", je leur ai dit "vos enfants ne seront pas traumatisés si vous divorcez un jour, car ils auront déjà divisé leur temps entre vos deux habitations."

Le cybersex pousse cette logique même plus loin. Ce n'est pas le divorce, c'est la désintégration du couple. Vous ne ferez plus jamais l'amour parce c'est dangereux, parce que parfois c'est dangereux, parce que parfois il y a des problèmes, une personne peut ne pas être expérimentée

ou une situation peut devenir malsaine. Aussi vous utiliserez une sorte de machine, qui transférera un contact physique et sexuel par vagues. Ce qui est en jeu, ce n'est plus la tige du connecteur dans son logement, mais la perte de ce qui est le plus intime dans notre expérience du corps.

L'acteur Louis Jovet écrivait " Tout est suspect, excepté le corps et ses sensations". À partir d'aujourd'hui, avec la virtualité et la copulation électronique, même le corps et ses sensations deviendront suspects. Dans le cybersexe, on voit, on touche, on sent. La seule chose qu'on ne peut pas faire est goûter la salive ou le s.. de l'autre. C'est un super préservatif.

JS : Maffesoli parle du développement du néo-tribalisme, un désir de se regrouper, à travers toutes les possibilités des communications à longue distance. Il me semble, néanmoins, que nous que nous avons toujours affaire à une expérience de satisfaction solitaire.

PV : Je ne crois pas au retour des tribus et je ne pense pas qu'un groupe est une tribu. Comme je l'ai dit dans *l'Inertie polaire*, ce qui est en route est l'homme planétaire, l'homme autosuffisant qui, avec l'aide de la technologie n'a plus besoin de tendre la main vers les autres car les autres viennent à lui. Avec la cybersexualité, il n'a pas besoin de faire l'amour dans la maison de son partenaire, l'amour vient à lui instantanément, comme un fax ou un message sur les autoroutes numériques. Le futur réside dans la solitude cosmique. Je décris un individu léger dans un petit fauteuil ergonomique, suspendu hors d'une capsule spatiale, avec la terre au-dessous de lui et le vide intersidéral au-dessus. Un homme avec sa propre gravité, qui n'a plus besoin de relation avec la société, avec ceux qui sont autour de lui, et encore moins de famille. La tribalisation de Maffesoli est une vision complètement démodée; **le futur réside dans une solitude inimaginable, dont le jeu est un élément.**

JS : On a l'impression que la recherche du joueur finit dans un orgasme narcissique.

PV: Oui, mais c'est le narcissisme qui augmente.

JS : Certains vont jusqu'à dire que les jeux vidéo marquent un triomphe moderne de l'icône

PV : Tels sont les thaumaturges, les crieurs de miracles. Vous devez être extrêmement circonspects à l'égard de ce que Jacques Ellul a appelé "Le bluff technologique". Aujourd'hui, nous avons des publicitaires, même des experts, qui passent tout leur temps à dire combien la technologie est merveilleuse. Ils lui donnent le baiser de la mort. En étant critique, je fais plus pour le développement des nouvelles technologies qu'en cédant à mes illusions et en refusant de **remettre en cause les aspects négatifs de la technologie.**

Quand le chemin de fer a été inventé, a été inventé le déraillement. Puis, il y a eu beaucoup de gens comme moi qui ont dit tout de suite qu'ils ne s'inquiétaient pas si les trains étaient grands et allaient plus rapidement que des diligences. Ce qui était important, c'était qu'ils ne déraillent pas, que les accidents spécifiques au train n'empêchent pas son développement. Ces gens travaillaient sur les problèmes d'accidents et inventèrent le "block system" pour la signalisation, ce qui a rendu le TGV possible en France. La même chose peut être dite pour l'aviation et ainsi de suite.

Les accidents de la réalité virtuelle, des télécommunications, sont infiniment moins visibles que les déraillements, mais ils sont potentiellement juste comme sérieux. Et il n'y aura pas de block system aussi longtemps que nous écouterons les prophètes de la joie.

JS : Les jeux vidéo ont un côté incroyablement imaginaire, un récit merveilleux, un voyage à travers lequel le joueur peut se transformer en héros.

PV : C'est crucial. Dans les sociétés d'écriture, le récit est le voyage. La première ligne de Moby Dick de Melville "Appelle-moi Ishmael", met l'histoire en mouvement, commence le voyage d'Ishmael. Par l'écriture, le récit vous emporte. Sur l'écran, c'est le visuel plus que la simulation descriptive d'un voyage (un voyage le long de voies, à travers un labyrinthe, à travers un tunnel), qui vous emporte. Ainsi le simulateur devient le nouveau roman. Et la qualité de la simulation du voyage virtuel remplace la qualité poétique de l'histoire, que ce soit Les nuits arabes ou Ulysse.

JS : **Ainsi le nouveau joueur est un voyageur**

PV : Oui, mais maintenant les voyageurs sont voyagés. Les rêveurs sont rêvés. Ils ne sont plus libres de sortir, ils sont voyagés par le programmes. Ils ne sont plus libres de rêver, ils sont rêvés par le programme.

JS : Ce joueur est un héros pressé.

PV : c'est un homme pressé par la machine. Les images mentales sont remplacées par les instruments mécaniques. En lisant, on fabrique un cinéma mental : chacun de nous voit une Mme Bovary différente à sa fenêtre. **Dans le jeu vidéo de Bovary, il n'y aura qu'une Mme Bovary, celle du programme.**

JS : Nous revenons à votre idée : l'idée que les images sont des armes.

PV : Le cybersexe est vraiment la guerre civile du sexe, puisque les gens sont divisés par elle. Des jeux plus sophistiqués pourront tout à fait remplacer la société. N'est-ce pas les sondages - démocratie électronique, en un sens - jeux électroniques qui remplacent la réalité politique?

JS : Quelle différence y-a-t-il entre les jeux vidéo et les simulations produites par les programmes de guerre ?

PV : Comme je l'ai écrit dans *L'Écran du désert*, (ma chronique sur la Guerre du golfe), beaucoup de stratèges ont dit qu'il était plus facile de comprendre la guerre du golfe en achetant des jeux vidéo américains qu'en regardant les news à la télévision. Dans un certain sens, ils ont raison. Nous n'avons pas vu d'événements concrets, comment les troupes de terre ont traversé la frontière irakienne, par exemple, mais nous avons vu la guerre transformée en jeu vidéo, avec la même image répétée à plusieurs reprises : une arme frappant sa cible. Cette image est toujours très présente.

La division de la perception dans deux réalités cause un flou comparable à l'intoxication: nous voyons double. Il est impossible d'imaginer ce que ceci produira finalement, plusieurs générations *down the road* en bas de la route.

Vivre dans une réalité et alors, de temps en temps, entrez dans une autre, une nuit par l'alcool ou les hallucinogènes, est une chose. Mais vivre en permanence à travers les télécommunications et les autoroutes électroniques est autre chose. Je ne pense pas que nous pouvons imaginer ce que cela peut provoquer dans les esprits des personnes et dans la société de vivre constamment avec cette "**stéréo-réalité**"

JS : Face à la pléthore de possibilités, quel jeu devrions-nous jouer ?

PV : Jouer à être critique. Déconstruire le jeu pour jouer avec lui. Au lieu d'accepter les règles, les défier et les modifier. Sans la liberté de critiquer et de reconstruire, il n'y a pas de jeu véritablement libre: nous sommes des fanatiques et rien de plus.

Exergue 01

Philippe Garnier, "Syriana, le vide de super", *Libération* 22 février 2006

..."Clooney, barbu, négligé et bedonnant, est super en agent de la CIA, vétéran du Moyen-Orient, plus ou moins marginalisé.[Steven Gaghan] suit le patron du film *Traffic* de Soderberg [dont il est le scénariste] et le patron tout court : on n'est pas là pour rigoler ni pour trop expliquer les choses, on est là pour donner de la *big picture*. Cerner les grands problèmes. Et faire ça à tout berzingue, des fois qu'on remarquerait les trous béants et les ficelles du scénario grosses comme des câbles.....

Les auteurs sont si bons pour la "vérisimilitude" qu'ils arrivent à faire passer des couleuvres démentes, la plus énorme restant ce fantasme véhiculé par Hollywood depuis des années, à savoir la toute puissance technologique et stratégique des services secrets et de l'armée us. C'est d'ailleurs avec la séquence finale que le film plonge et se rachète à la fois: c'est toujours salutaire de voir, dans un film commercial, la façon dont les Américains tuent.

Rappel : Le 13 janvier dernier, les missiles Hellfire tirés d'un avion Predator sans pilote sur une

maison à la frontière du Pakistan et de l'Afghanistan, ont raté Aymanal-Zawahiri, le numéro 2 d'Al-Qaeda, mais ont quand même fait au minimum dix-huit victimes, dont des femmes et des enfants. Et le programme secret et probablement illégal d'assassinats ciblés mené par la CIA à partir de Predators bat son plein depuis 2002. Le nombre des attaques et des victimes est inconnu, mais présumé considérable. Voir le darling George Clooney exploser avec les femme et enfants du (bon) émir, même si la précision du tir laisse rêveur, est toujours un bon rappel, et toujours bon à voir."

Exergue 02

Dans la Cassette 2 de l'abécédaire de Deleuze en phase avec les événements actuels en France, ce 22 mars 2006, et en rupture avec le narcissisme, le mot Gauche....

02:50--> Gauche

08:45--> Que les révolutions tournent mal, ça n'a jamais empêché...

09:14--> La seule issue pour l'homme, c'est la révolution

Les Africains du sud sont pris dans un devenir-révolutionnaire

10:00--> devenir révolutionnaire, c'est la seule chose à faire

11:00--> pensée molle de la période pauvre, droits de l'homme

14:00--> des cas abominables

situation de jurisprudence

15:20--> inventer des jurisprudences, c'est la vie, la vie c'est cas par cas

18:01--> être de gauche, c'est créer le droit

19:00--> mai 68, c'est l'intrusion du devenir, bouffée de réel à l'état pur
qu'est-ce qu'un devenir

22:10--> comment être de gauche

affaire de perception

Ne pas être de gauche, c'est partir de soi, la rue, la ville, le pays, les autres pays

23:26--> Être de gauche: on perçoit d'abord l'horizon, le monde, l'Europe, la France, la rue de Bizerte, moi

Trouver des agencements de gauche

25:00--> Les problèmes du Tiers Monde sont plus proches que ceux de mon quartier

Ne pas cesser d'être minoritaire

L'étalon en Europe, homme adulte, mâle, citoyen des villes.

26:58--> Tous les devenirs minoritaires, les femmes ont un devenir femme,

L'homme est un étalon

La minorité, c'est tout le monde

C'est là que se produisent les devenirs