

Comment le premier cybermédium a pu un temps échapper aux SIC

par AMATO Etienne Armand, PERENY Etienne, « eamato@gmail.com » ; « pereny@univ-paris8.fr »

Atelier de Vidéomatique, Laboratoire Paragraphe (EA 349) - Université Paris 8 - Vincennes à Saint-Denis, Département
Hypermédia

Les SIC ont longtemps accordé une place relativement marginale aux jeux vidéo. Malgré deux époques d'intérêt (83 et 94), elles étaient davantage mobilisées par des combats plus urgents, puis par la constitution du champ des TIC, par les débuts du multimédia et de l'Internet, dans un contexte culturellement défavorable au jeu vidéo. Devenu objet d'étude légitime seulement avec les années 2000, il peut servir d'analyseur du fonctionnement de notre discipline. Délaissant ces points aveugles, les auteurs rapatrient à travers une relecture généalogique le jeu vidéo au cœur de l'histoire de l'informatique interactive moderne. Cette mise en perspective, historique et conceptuelle, démontre que le jeu vidéo se fit dès ses origines le principal vecteur de l'humanisation des rapports entre l'homme et l'ordinateur, grâce à une image interactive depuis au cœur de notre relation avec les programmes. Le moment de sa légitimation scientifique coïncide avec la fusion du jeu vidéo et du Réseau. Il révèle l'arrivée à maturité de ce qui s'avère être le premier cybermédium de masse, matérialisant les principes et les spécificités du traitement automatisé de l'information et du contrôle de la communication. Toujours précurseur, le jeu vidéo a déjà défriché le processus en cours de cybernétisation et d'externalisation de nos désirs par la technologie. Le concept de cybernalisation ainsi défini pourrait permettre de mieux comprendre les interactions entre plans de réalité et de virtualité, alors que s'amorcent des logiques inédites d'interconnexion généralisée, multiforme et permanente. (Tissées au fil d'une collaboration intergénérationnelle, les réflexions avancées ici résultent essentiellement de travaux en cours de finalisation, à savoir d'un côté une thèse, sous la direction de Jean-Louis Weissberg, qui analyse le jeu vidéo comme un dispositif info-communicationnel polymorphe, de l'autre, une H D R qui traitera de la généalogie, du statut et des mutations de l'image interactive.)

Mots-clés : jeu vidéo, Sciences de l'Information et de la Communication, écran, image interactive, cyberspace, simulation, interactivité, interaction, cybernétique, généalogie de l'informatique, ordinateur, cybermédium, réseau, Web, cybernalisation

This article examines the reasons why the french Information and Communication Sciences overlooked the video game until its recent meeting with the Internet. It shows that video games set up from the very beginning as the main vehicle for the humanization of the relationship between humans and computer through interactive image. Its dynamic and its own nature may draw the assumption that it is the first specific cybermedium of modern information technology.

Keywords : video game, Information and Communication Sciences, screen, interactive image, cybespace, simulation, interactivity, interaction, cybernetic, genealogy of computing, computer, cybermédium, Network, Web, cybernalisation

De la dynamique structurelle du jeu vidéo au Réseau...

Comment le premier cybermédium a pu un temps échapper aux SIC

Une naissance concomitante

Depuis 30 ans, les Sciences de l'Information et de la Communication (SIC) françaises s'efforcent de comprendre, voire d'anticiper, les profonds changements que vit notre civilisation post-industrielle, notamment sous le coup des « nouvelles » technologies. Parmi leurs nombreux objets de recherche privilégiés, figurent en bonne place les Machines à Communiquer que sont devenus les ordinateurs. Peu avant, en 1972, la forme commerciale d'une innovation d'apparence anodine, le jeu vidéo, devint l'un des principaux vecteurs de cette révolution technoculturelle qui a, sous nos yeux, bouleversé notre rapport aux images et aux écrans, pour le placer sous le régime de l'interactivité et de la simulation. En pleine ère électronique triomphante, sphères publiques et privées sont pénétrées par ces contenus d'un genre jusqu'alors inconnu. Tandis que les bornes d'arcade s'imposent en nouvelles reines des bars et salles de loisir, les consoles électroniques détournent pour la première fois le sacro-saint téléviseur familial de son usage habituel, pour en faire un véritable « terminal-écran multifonction ».

SIC versus JV

Malgré cette émergence concomitante, les SIC ont très irrégulièrement étudié la puissante pénétration des jeux vidéo. Ainsi, le dépouillement d'une revue emblématique des SIC, Réseaux, montre une éclipse d'une décennie d'autant plus étonnante que le « dossier du séminaire du jeu » de son premier numéro posait parfaitement les problématiques de fond et dressait une prospective frappante de justesse (Querzola ; Verebelyi, 83). Pour qu'il en soit de nouveau question, il faudra patienter jusqu'au n°65 où un point sur le marché français du jeu vidéo laisse présager le conséquent dossier du n°67 dédié aux jeux vidéo. Patrice Flichy l'ouvrait en soulignant combien « il est toujours surprenant de constater qu'un média radicalement nouveau ait pu apparaître sans crier gare, sans convoquer à son baptême quelques médiologues » (Réseaux 67, p.5). Faisant office de véritable coup d'envoi, qu'est-il advenu d'un tel programme de rattrapage, et comment les SIC ont-elles répondu à ce défi ?

Il faudra passer le cap de l'an deux mille pour voir les retombées de cette ouverture^[1]. En 2001, la revue Médiamorphose n° 3, sous l'impulsion de Geneviève Jacquinot-Delaunay, relance le chantier, bientôt suivie de quelques initiatives qui favorisent enfin la progressive mise en place d'un champ autonome. Fin 2002, ont lieu les journées d'étude « Internet, jeu et socialisation » du GET^[2] aux actes publiés (Auray ; Craipeau 03). Quelques articles ponctuels apparaissent dans les colloques hypermédia (HT2PM'03) ou SIC (14e congrès de la SFSIC de 2005) jusqu'à y bénéficier d'un axe spécifique (H2PTM' 05 et 07). Sur le plan universitaire, deux thèses SIC sont parues à ce jour (Mabillot, 00, Genvo, 06), qui témoignent de délais académiques incompressibles. En parallèle, de 1999 à 2004, le séminaire SIC « Action sur l'image : pour l'élaboration d'un vocabulaire critique^[3] » analyse œuvres et dispositifs numériques. Les jeux vidéo y occupent une place importante, en raison de problématiques centrées sur l'image, l'interactivité et la narrativité (Barboza ; Weissberg, 06). Face à la rareté de contextes aussi tolérants, de jeunes chercheurs fondent l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines^[4], qui fédèrera l'émergente recherche vidéoludique multidisciplinaire et la vulgarisera. Aujourd'hui, le jeu vidéo semble

devenu un objet d'étude de plein droit, dans un contexte socioculturel et scientifique enfin décomplexé, voire favorable. Cependant, la recherche française aura accumulé ainsi de une à deux décennies de retard sur la production scientifique anglo-saxonne, dont elle est grandement tributaire.

Les raisons conjoncturelles d'un relatif désintérêt

Plusieurs facteurs explicatifs peuvent être esquissés, de notre point de vue. Dans les années quatre-vingts, la fascination et la sympathie des chercheurs pour les actions étatiques volontaristes, constitutives en partie d'ailleurs du champ technologique des SIC, comme le « Plan Câble » ou encore « Informatique pour Tous », mobilisent les énergies en une contre-offensive qui s'oppose à la dérégulation anglo-saxonne et à une marchandisation effrénée. Suite à leur échec industriel, dont le Minitel sort seul grand gagnant, cet élan fédérateur se renouvelle dans la bataille en faveur de l'exception culturelle, aux bénéfices indéniables pour les « industries culturelles » et médias de masse. Du côté de l'édition, à l'heure des ordinateurs multimédia, cette résistance au consumérisme de loisir privilégiera les cédéroms culturels. Parmi eux, les titres ludo-éducatifs, tout en dévalorisant symboliquement les jeux vidéo, offriront une alternative peu crédible ou de courte durée qui s'effondrera avec cette niche culturelle. Parallèlement, dès la mi-90, la constitution des « Technologies de l'Information et de la Communication » comme domaine de recherche spécifique aux SIC monopolise les esprits et les agendas, éclipsant des sujets jugés plus frivoles, au profit des enjeux et usages du multimédia et d'un Internet à la fulgurante ascension. L'analyse aussi bien du Web que de l'ensemble des médias numériques semble alors osciller entre deux modèles dominants. D'une part, l'hypertexte développe une vision réticulaire et associative qui s'élargit avec l'hypermédia, sans pour autant parvenir à identifier qu'une logique d' « hyper-image^[5] » (Pereny ; Mazeau, 87) se superpose nettement à celle de l'hyper-texte, non pas du seul fait de la visualisation à l'écran, mais aussi en raison du devenir iconique des hypermédias. D'autre part, la Réalité Virtuelle, dans son acception instrumentée et expérimentale de laboratoire, monopolise les enjeux de l'image de synthèse et de la simulation^[6]. L'effervescence intellectuelle autour des nouvelles technologies se polarise en visions enthousiastes (Levy, Quéau) ou défiantes (Wolton, Breton) concernant la cyberculture et le virtuel. Étrangement, elles oublient qu'au même moment, le jeu vidéo poursuit son déploiement en profitant justement de l'interconnexion des joueurs via le réseau, pour d'ores et déjà produire de facto d'inattendues réalités virtuelles partagées, distribuées et facilement accessibles.

Cette cécité des chercheurs pourrait s'expliquer par une série de préjugés durables plus ou moins conscients, à l'œuvre de longue date. Certains ont peut-être à voir avec les origines littéraires des SIC (Tétu, 02) et avec un rapport aux images à peine anobli par la jeune sémiologie. Si l'image de synthèse pré-calculée peut devenir acceptable, parce que culturellement intégrée à l'esthétique du cinéma en tant qu'effet spécial, sa version temps réel – celle des jeux vidéo – paraîtra bien longtemps trop pauvre et grossière, malgré les constants progrès accomplis vers plus de réalisme. La période charnière 1993-95, avec la sortie de *Myst* (Broderbund Software, 1994). et la généralisation de la 3D, aurait dû autoriser l'inscription progressive de l'image vidéoludique dans la tradition des arts figuratifs de la

représentation audiovisuelle, et la rendre fréquentable. Mais il n'en fut rien. À cette époque, la pensée SIC met l'accent sur le développement des compétences cognitives et des savoir-faire favorisé par les jeux vidéo (Perriault, 94), ce dont tireront profit les tenants du ludo-éducatif durant les années suivantes. Par ailleurs, vus l'extérieur et peu pratiqués, les contenus vidéoludiques n'ont pu être évalués qu'à l'aune de leurs sources d'inspiration « sous-culturelles » (bande-dessinée, séries Z et B, polars, fantastique, SF, etc.), de leurs publicités tapageuses ou thématiques décalées, rebelles ou violentes, et de leurs réputés effets néfastes, abandonnés aux psychologues. Il suffira de relire en creux les titres des deux Médiamorphoses pour s'en convaincre : « Qui a encore peur des jeux vidéo ? » (2001) et « Le jeu vidéo : un « bien » culturel ? » (2008). Enfin, les jeux vidéo charrient un lexique hermétique, anglicisé et hautement spécialisé, qui a longtemps marqué un vrai fossé générationnel et intellectuel, toujours vif. Un tel hiatus s'explique à la fois par un certain dédain et par un renoncement à s'approprier et traduire ce vocabulaire cryptique.

Du côté du jeu vidéo, ce relatif mépris était d'ailleurs réciproque, car ses artisans-industriels ne ressentaient en rien le besoin de « convoquer », pour reprendre les mots de Flichy, des spécialistes universitaires sur leurs problématiques^[7]. Au contraire, ils revendiquent une singularité « sous-culturelle », faite de représentations stéréotypées et de second degré adolescent. Le jargon vidéoludique devient une sorte de « brouillard de guerre » favorable à son expansion furtive, comme en témoigne l'insistance des professionnels à maintenir obscur le terme *gameplay*. Les acteurs du jeu vidéo ne cherchent donc pas la sympathie des intellectuels, du moins jusqu'à la crise du secteur technologique de l'an 2000. Se tournant alors vers les autorités, ils arracheront finalement reconnaissance culturelle, subventions et visibilité prestigieuse, allant jusqu'à bénéficier d'« Assises du jeu vidéo » à l'Assemblée Nationale en 2006 et 2008. Les recommandations du rapport Le Diberder, puis du rapport Fries, font passer le jeu vidéo de « logiciel de loisirs » au statut de « bien culturel » et d'œuvre multimédia éligible aux Fonds d'Aide à l'Édition Multimédia, gérés par le CNC sur le modèle de l'avance sur recettes (3,6 millions d'euros pour 23 projets la première année, en 2003). En outre, ce processus de légitimation culturelle et industrielle a permis à une forte demande sociale de s'exprimer et de se réaliser, notamment par la création de nouvelles filières d'enseignement, rapprochant ainsi universitaires et acteurs du jeu vidéo. Les SIC retrouveraient alors l'un de leurs moteurs traditionnels : l'adéquation entre un objet de recherche et des formations.

Plutôt que de se livrer à une autoflagellation rétrospective, il semble plus pertinent de considérer ici le jeu vidéo comme un analyseur rétrospectif et prospectif du fonctionnement de notre discipline, qui après tout, n'a pas démérité, étant bien la première des Sciences Humaines et Sociales françaises à s'y être intéressée. Ces quelques éclairages objectivent à quel point tout champ scientifique est socio-culturellement surdéterminé et combien la recherche appliquée conditionne la recherche fondamentale, y compris pour une « science douce ». Néanmoins, du côté du dialogue interdisciplinaire dont se réclament tant les SIC, des enseignements mériteraient d'être tirés, en raison d'un déficit d'intérêt envers des conceptualisations pertinentes ailleurs élaborées, notamment en Esthétique et Sciences de l'Art. Ainsi, quelques universitaires et artistes-praticiens ont essayé en temps utile d'attirer l'attention sur l'avènement d'un « nouvel ordre visuel », celui du passage « de l'optique au numérique » (Couchot, 1988). D'autres, dans la décennie 90, en bons explorateurs des limites et des possibles, ont établi l'équivalence de l'interactif et du « jouable^[8] » (Jouable, 04) dans le cadre de réflexions sur la vidéo-interactive, ou ont su

théoriser l'émergence d'une « seconde interactivité » avec l'image de synthèse, une « interactivité intelligente[9] », permettant ce rapport de co-intelligence (Pereny, 92) que le sujet peut entretenir avec une imagerie visualisée sur un écran, générée et rendue interactive par l'ordinateur. Il aurait ainsi pu être envisageable de profiter de ces apports pour construire un objet d'étude SIC plus large, « l'audiovisuel interactif », englobant vidéo numérique, vidéo interactive et jeu vidéo, que nous revendiquons aujourd'hui comme champ aux vertus heuristiques. Mais, comme on l'a vu, la décennie 90 n'était pas propice à ces rapprochements, et la dimension communicationnelle du jeu vidéo devra se faire plus manifeste et incontournable pour être prise en compte.

L'inaperçue dynamique structurelle du jeu vidéo

À ce propos, il est symptomatique que, pour prendre la mesure du phénomène, il ait fallu attendre que les « Machines à Jouer » soient devenues « Communicantes » avec Internet et qu'elles fabriquent des situations dignes de la science-fiction comme de perspectives alarmistes ou enchantées. En ces débuts 2000, les SIC, le grand public et les spécialistes du numérique ont découvert, sidérés, ces univers des jeux vidéo persistants et massivement multijoueurs, que des « multitudes » d'abonnés expérimentaient quotidiennement sans faire de vague.

Mais beaucoup d'éléments structuraux étaient déjà souterrainement à l'œuvre de très longue date. Le fameux recul des 40 ans et le regard d'historiens extérieurs au domaine nous autorisent à revisiter les premières expérimentations de laboratoire, leurs finalité et contexte, pour en venir à notre hypothèse principale. D'autant que la nature réelle du jeu vidéo a longtemps été masquée par des historiographies de l'informatique si obnubilées par l'utilitarisme et le militarisme qu'elles en ont négligé les programmes ludiques du fait même de leur nature en apparence improductive. Or, futilité aura-t-elle jamais été aussi instructive et rentable ? Le désir ludique a permis d'apprivoiser, de comprendre, ces premiers ordinateurs à taille humaine, encore cantonnés à quelques laboratoires et grandes entreprises, sur le mode de l'expérimentation et de l'appropriation libres. Si l'informatisation du jeu classique (morpion, échecs...) avait permis, dans la suite de la théorie des jeux, des avancées en informatique théorique, ici, c'est l'invention d'un rapport aisé et amusant à l'ordinateur qui se joue et se noue. Ainsi, Mouse (Ward ; Ross, 1958), proto-jeu de gestion qui adapte à l'écran interactif la souris cybernétique et mécanique de Shanon pour en faire la première créature virtuelle à la fois autonome et opérable par un utilisateur, a été réalisé « essentiellement comme un exercice de programmation pour comprendre les caractéristiques et capacités du TX-0[10] [...] avec l'idée de disposer de bons programmes de démonstration pour les visiteurs[11], d'où un effort sur la qualité graphique ». (Ward, 59 : 1) En 1963, Donald Sutherland, étudiant de Shanon, se servira du TX-2 pour mettre au point Sketchpad, premier programme de démonstration de dessin à l'écran. Il institue un nouveau rapport de conversation visuelle et gestuelle avec l'ordinateur, dont le genre, plus ludique qu'utilitaire, inaugure tout de même la lignée des interfaces graphiques, du Dessin et de la Conception Assistés par Ordinateur (DAO et CAO). Quant au premier véritable jeu vidéo moderne, Space War ! (Russel et al, 1962), loin d'être issu d'une volonté coordonnée d'élites technocratiques planifiant une conquête réglée des consciences, ou d'émaner de

projets militaires secrets, il a été inventé au MIT sur une version industrielle du TX-0, le PDP-1 de DEC. Les acteurs de ces essais, nourris par une culture à la fois ludique, technologique et audiovisuelle, peuvent être considérés comme les premiers « hackers », avant tout préoccupés par l'exploration des possibilités de la technologie et guidés par leur plaisir de défricheurs (Graetz, 81). Avec ces premiers jeux vidéo, va se mettre en scène la différence radicale entre une austère informatique centrée sur le calcul et sur le traitement séquentiel de l'information (batch), avec entrée et sortie de type textuel, et une nouvelle informatique communicationnelle accessible en temps réel. Cette dernière se fonde sur une double rétroaction entre l'homme et la machine, que médiatise une image modifiée par des périphériques d'intervention directe. Deux chercheurs vont successivement théoriser et accélérer la mutation vers une informatique interactive plus humaine, vers le Réseau et un ordinateur enfin personnel, Licklider et Engelbart. Le premier, substituant au paradigme de l'extension mécanique celui de la symbiose homme-machine (Licklider, 60), définira à raison l'ordinateur comme « appareil communiquant » (Licklider ; Taylor, 68). Le second, visant l'augmentation de l'intelligence humaine (Engelbart, 62), concrétisera ses visions en cette magistrale et inaugurale « mère de toutes les démos » (souris, fenêtres, hypertexte, téléconférence, email) de 1968 au Stanford Research Institute.

À plus d'un titre, par la suite, le jeu vidéo apparaît comme le vecteur de l'humanisation et de la promotion de l'informatique populaire de masse. En plaçant au cœur de la relation interactive une image électronique aisément manipulable, qui privilégie une interactivité situationnelle [\[12\]](#) sans appareillage, les jeux vidéo proposent un accès immédiat, fluide et intuitif à des modélisations plus ou moins réalistes ou schématiques, simulant des micro-mondes (Minsky ; Papper, 71) porteurs de tous les imaginaires. Les consoles de salon électroniques feront ainsi le lit des premiers micro-ordinateurs à brancher au téléviseur, tel cet Apple II qui se présentait comme une vraie machine à jouer, avant de s'avouer machine universelle. À l'inverse, des stations de travail informatique soi-disant plus sérieuses, les « PC », finiront vite par s'affirmer ordinateurs de jeu.

La révélation mutuelle des potentialités du jeu vidéo et du Réseau

Si on continuait plus avant cette chronologie du chassé-croisé entre jeu vidéo et micro-informatique, à un moment, il apparaîtrait évident, et c'est l'hypothèse centrale de cet article, que le jeu vidéo constitue en propre le médium spécifique dont l'informatique grand public a finalement accouché. Ce moment, pour nous, correspond à la révélation mutuelle des potentialités du jeu vidéo et du Réseau, qui a eu lieu au tournant du siècle. Les jeux vidéo ayant recours à Internet en créant des univers persistants inaugurent un fait communicationnel nouveau, anticipant des alliages humain-ordinateur-réseau mutants, des boucles réel/virtuel paradoxales, voire la cybernétisation rampante du monde réel. À cette occasion, si on sait les examiner, se dévoilent leur nature respective et leurs effets réciproques, aux retentissements aussi bien individuels que sociaux, cognitifs qu'« informationnels » (Baltz 03). La démultiplication des mondes simulés à vivre, et leur pluralité identitaire galopante (Georges, 07), sont rendues possibles grâce à 1) un écran supportant 2) une image-univers générée par 3) une « Machinerie Universelle [\[13\]](#) » permettant d'invoquer 4) une kyrielle de machines virtuelles prodigieuses, telles que cette caméra virtuelle donnant

à voir une scène vivace où le sujet fait évoluer son avatar en compagnie d'un familier géré par IA, le tout dans un vaisseau spatial pilotable[14].

Cette fusion du jeu vidéo et du réseau nous fait aujourd'hui entrevoir et comprendre que l'informatique interactive, en devenant massivement communicationnelle et omniprésente, en investissant et en mettant en avant candidement la dimension ludique, est en train de nous habituer et de nous convertir, bien après les pionniers, à un au-delà de l'augmentation de l'intelligence ou de la réalité. Il s'agit de cette démultiplication de notre monde en plans de virtualité, qui nous incite en permanence à devenir acteurs d'un des cybermondes persistants auxquels nous sommes liés. Ces virtualités, allant du modèle abstrait au simulacre réaliste, se multiplient sur un large spectre de possibles en voie de banalisation. Notre regard rétrospectif identifie des points d'émergence de phénomènes qui sont allés de l'opérateur du réseau Sage (1957) devant son écran, maillon d'intelligence humaine dans le premier système automatique de défense antiaérienne, au joueur représenté par un personnage animé, baptisé « Avatar » par le jeu Habitat de Lucasfilm (1986), premier lieu « d'un séjour dans l'espace cybernétique » (Morningstar C., Farmer, 91) offert aux humains. Une telle relecture réinterprète la fameuse « informatisation de la société », qui a longtemps été réduite à son niveau informationnel, en termes de communication régulée et automatisée, c'est-à-dire de cybernétisation. Mais maintenant, nous estimons que nous avons dépassé cette virtualisation initiale du monde réel et qu'il vaut mieux parler de cybernalisation.

Conclusion : la « cybernalisation » et le jeu vidéo comme premier cybermédium

Deux décennies après ce premier Habitat colonisé, il n'est plus possible d'ignorer que les savoirs et techniques identitaires, adaptatives et comportementales « vidéoludiques » ont frayé une voie techno-sociale de contrôle, dont les principes sont transposables du joueur au consommateur. Par exemple, des univers cyber-marchands construisent l'utilisateur-consommateur comme avatar implicite, en le dotant d'une identité numérique « transparente », au sens équivoque d'invisible. À partir de simples traces de ses gestes d'opérateur, son comportement est modélisé « à l'insu de son plein gré », parce que traqué, profilé et mémorisé dans des espaces de données persistants et cumulatifs. Ainsi, sur un portail commercial de type Amazon, les procédures identificatoires et projectives mettent en œuvre des processus similaires à ceux qui sous-tendent certaines interactions propres aux images-univers vidéoludiques. Nous aurions donc affaire à une externalisation de nos désirs et besoins par notre mise en relation et intégration à des plans de virtualité variés (ludiques, économiques, sentimentaux, sociaux), qui s'effectue selon des modalités de délégation (Rieder, 06), qu'elles soient volontaires, consenties ou subies. D'où la proposition de ce terme de « cybernalisation ». Il englobe autant cette externalisation, à partir de laquelle se nouent des liens structuraux, constants et réciproques qui font communiquer les plans du réel et du virtuel, que ces effets de réalité du virtuel dans notre existence et notre univers bio-physiques, pour envisager ce que sont ces virtualités hybridées de réel, annonçant bien d'autres réalités chargées de virtuel. Le jeu vidéo semble le mieux rendre compte de ces mutations, jusqu'à même en constituer l'observatoire privilégié. Elles seraient mieux comprises et anticipées à travers eux, avant qu'elles ne s'imposent violemment, encore une

fois « à l'insu de notre plein gré », avec les réseaux et environnements pervasifs, avec les objets communicants, avec la prolifération des puces RFID ou des techniques ubiquitaires. Face à cette seconde vague numérique, l'enjeu serait d'élaborer un nouveau paradigme capable d'affronter la vieille question de la symbiose de l'humain avec ses milieux techniques, y compris sous la constante pression de l'aveuglante et informulée évidence des faits. Cet effort de pensée conduirait également à redéfinir la posture du chercheur SIC spécialisé en TIC. Une posture, construite sur un rapport concret et incorporé aux techniques étudiées, saurait explorer certains tropismes socio-techniques, selon une neutralité engagée de type ethnométhodologique, afin d'en comprendre la teneur, de l'intérieur et très en amont.

Dans ce contexte, s'en tenir à reconnaître le jeu vidéo comme média, comme certains ont fini par s'y risquer (Wolf, 01 ; Natkin, 04), pourrait revenir à nier sa spécificité radicale que nous étudions, en s'en tenant à des alibis culturels et socio-économiques qui évacuent les questions les plus troublantes, tout en saluant ce prometteur et sympathique « média du XXI^e siècle ». Il faut aller plus loin dans sa caractérisation, se reconnecter avec sa généalogie, et oser dire, sans craindre les préfixes « high-tech » faisant mode, que le jeu vidéo est bien le premier cybermédium de notre histoire. Ici, le substantif médium renvoie à la notion de moyen d'expression à la fois conditionné par sa matérialité technique et par ses pratiques, le préfixe cyber insiste sur la nature algorithmique et simulatoire du jeu vidéo qui permet une communication par double rétroaction régulée, et le tout affirme que la relation interactive qui s'instaure à travers l'image électronique est d'essence cybernétique. À partir de cette nature intime, nous avançons la thèse selon laquelle l'une des principales caractéristiques de ce cybermedium est de véhiculer des messages particuliers, tel ou tel jeu vidéo, qui tous présentent l'originalité, indépendamment de leur contenu, de ne pouvoir être compris qu'à la condition expresse que nous communiquions réellement avec eux, pour les accomplir, et ainsi accéder à leur signification.

À ce double titre, le jeu vidéo concentre les principes théoriques et pratiques du traitement automatique de l'information et du contrôle systémique de la communication, les deux versants de la cybernétique (Segal, 03) dont les SIC constitue à bien des égards la pensée critique et humaniste. Voilà en quoi notre discipline se trouve être la plus légitime pour mettre en évidence les propriétés info-communicationnelles de ce cybermédium. Cette élucidation pourrait fournir aux SIC, toujours conscientes d'être tant redevables aux autres SHS, l'occasion historique d'un contre-don scientifique majeur. Par lui, les disciplines voisines éviteraient ainsi le piège des points aveugles et ne seraient plus tentées d'établir une psychopathologie du virtuel sur les bases du réel, ou de mener une sociographie standard et naïve des cyberespaces réticulaires de jeu, qui réclament mieux (Amato, 05). Restera encore à savoir jusqu'à quel point les jeux vidéo, ces laboratoires expérimentiels couplant réalités et virtualités interactives, éclaireront la compréhension du phénomène de cybernalisation généralisée en cours, dont actuellement seules les prémices sont à l'oeuvre.

Bibliographie

- Amato E. A., 2005, " Approche structurelle et compréhensive du jeu en ligne massif et persistant " pp.180-195, in Clement J., Saleh I., Dirs., Créer, jouer, échanger : expériences de réseaux, Acte du colloque H2PTM'05, Paris, Hermès/Lavoisier, 446 p.
- Auray N. ; Craipeau S., Dirs, 2003, Les jeux en ligne, Les cahiers du numérique, Vol. 4, 2, 207 p.
- Barboza P., Weissberg J.-L., Dirs., 2006, L'image actée : scénarisations numériques. Parcours du séminaire " L'action sur l'image ", Paris, L'Harmattan, 270 p.
- Baltz, C. (2003). " In-formation ", pp. 363-377 in Balpe, J-P., I. Saleh, D. Lepage, et F. Papy (Dirs.) Hypertextes, hypermédias : créer du sens à l'ère numérique, H2PTM'03. Paris, Hermès Science Lavoisier, 392 p.
- Couchot E, 1988, L'image : de l'optique au numérique, Paris, éd. Hermès, 241 p.
- Engelbart, D. C., 1962, " Augmenting Human Intellect : A Conceptual Framework ", Technical Report AFOSR-3223, Contract AF 49(638)-1024, Stanford Research Institute (SRI)
- Georges F., 2007, Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs. L'Hexis numérique, thèse de doctorat en Arts et Sciences de l'Art, Université Paris I-Panthéon-Sorbonne (aussi sur : http://fannygeorges.free.fr/FGeorges_These_0108.pdf)
- Genvo S., 2006, Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle, thèse de doctorat en SIC, Université de Metz (aussi sur : <http://www.ludologique.com/publis/these.html>)
- Jouable. Art, jeu et interactivité – Expositions/Workshop/Colloque, 2004, - Haute école d'arts appliqués HES, Ecole Nationale des Arts Décoratifs, Ciren, Université Paris 8 - Genève, Centre pour l'image contemporaine, 365 p. (ouvrage collectif)
- Licklider J. C. R., 1960, " Man-Computer Symbiosis " IRE Transactions on Human Factors in Electronics, volume HFE-1, pp 4-11 (aussi sur : <http://memex.org/licklider.pdf>)
- Licklider, J.C.R. and Taylor, R.W., 1968, " The computer as Communication Device ", Science and Technology, 76, pp. 21-31 (aussi sur : <http://memex.org/licklider.pdf>)
- Mabillot V., 2000, Les mises en scène de l'interactivité : représentations des utilisateurs dans les dispositifs de médiations interactives, thèse de doctorat en SIC, Université de Lyon 2 (aussi sur : <http://vincent.mabillot.net/interactivite/these>)
- Minsky M., Papert S., 1971, " Progress Report on Artificial Intelligence ", [en ligne], Memo AIM-252 [Consulté en ligne le 5 janvier 2008] Disponible sur : <http://web.media.mit.edu/minsky/papers/PR1971.html>
- Morningstar C., Farmer R. 1991, " Le projet « Habitat » de Lucasfilm : les leçons d'un séjour dans l'espace cybernétique " (trad. Jean Roy), Réseaux, 67, pp.71-93
- Natkin S., 2004, Jeux vidéo et médias du XXIe siècle : quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?, Paris, Vuibert, 144 p.
- Pereny E., Mazeau J.-P., 1988, Mise en œuvre et évaluation de fonctionnalités multi-sources/multi-médias, rapport d'étude, Rennes-Saint-Denis, CCETT-Centre de Recherches/Paris 8
- Perény E., 1992, " Sémantique de l'interaction et co-intelligence ", intervention aux Journées « Intelligence artificielle », INJEP, Marly le Roy.

- Perriault J., 1994, " L'acquisition et la construction de connaissances par les jeux informatisés ", Réseaux, 67, pp 57-70.
- Querzola J. Verebelyi F., Club du Silicium, 1983, " Jeu, image et communication ", Réseaux, 1, pp. 3-17.
- Segal J., 2003, Le Zéro et le Un. Histoire de la notion scientifique d'information au 20e siècle, Paris, Éd.Syllepse, 890 p.
- Tétu J.-F., 2002, " Sur les origines littéraires des Sciences de l'Information et de la Communication ", p. 71-96 in Boure, R., dir., Les origines des Sciences de l'Information et de la Communication : regards croisés, Villeneuve d'Asq, Presses du Septentrion, 179 p.
- Ward J. E., 1959, " Mouse : Preliminary Instructions " [en ligne] memo interne, MIT, Servomechanisms Laboratory, Cambridge, archive, 6 p. [consulté le 12 février 2008]. Disponible sur : http://www.bitsavers.org/pdf/mit/tx-0/memos/Ward_MOUSE_Jan59.txt
- Wolf M.J.P., Dir, 2001, The Medium of the Video Game, Austin, University of Texas Press, 223 p.
-

[1] Même le n° 100 récapitulatif de la revue Réseaux « Communiquer à l'ère des réseaux » Hermès, 2000 passera sous silence tant le jeu vidéo que la question de l'image interactive.

[2] Intervention disponibles sur : <http://www.institut-telecom.fr/archive/156/colljeu.html>

[3] Textes de séance et comptes rendus disponibles sur : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction>

[4] <http://www.omnsh.org>

[5] La logique d'hyper-image se différencie de celle de l'hyper-texte par sa capacité à former un univers homogène d'images, un continuum visuel en prise directe avec le sujet regardant.

[6] L'intérêt pour le festival Imagina en est l'expression la plus directe.

[7] L'un des auteurs peut en témoigner, ayant participé à un projet de recherche associant laborieusement universitaires SIC (Paris 8) et éditeur de jeu vidéo (Index + puis Wanadoo Edition) entre 1999 et 2002.

[8] Il s'agit de Jean-Louis Boissier, qui, à l'issue d'un long parcours de recherche-crédation, initie une série d'expositions intitulées Jouable à partir 2002, en tant que co-commissaire.

[9] Principalement, Marie-HélèneTramus et Michel Bret, dont l'œuvre, le Funanbule (2000), condense les théories.

[10] Le TX-0 est le premier ordinateur temps réel à transistors, avec écran cathodique et stylo optique.

[11] Cette séduction du public rejoint les motivations promotionnelles d'un Higinbotham, l'inventeur du premier jeu vidéo de la lignée « électronique », Tennis for Two (1958), bricolé sur un calculateur analogique.

[12] L'interactivité situationnelle (Pereny ; Mazeau 87) s'oppose à l'interactivité technologique. Au moins dans le domaine grand public, elle a finalement triomphé de tous les appareillages candidats (gants de données et autres casques 3D) qui devaient permettre cette immersion physique que les années quatre-vingt-dix nous promettaient.

[13] En référence à l'interconnexion des ordinateurs, qui forment chacun une Machine Universelle, au sens de Turing.

[14] Comme dans les univers vidéoludiques futuristes d'Anarchy Online (Funcom, 2001) ou d'Eve Online (Crowd Control productions, 2003).