



## La chair virtuelle du cyberérotisme

Johann Chateau Canguilhem

► **To cite this version:**

Johann Chateau Canguilhem. La chair virtuelle du cyberérotisme. Art and art history. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2014. French. <NNT : 2014BOR30017>. <tel-01142502>

**HAL Id: tel-01142502**

**<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01142502>**

Submitted on 15 Apr 2015

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Université Bordeaux Montaigne

École Doctorale Montaigne Humanités (ED 480)

*Équipe de recherche MICA (EA 4426)*

THÈSE DE DOCTORAT EN ARTS (Histoire, Théorie, Pratique)

## La chair virtuelle du cyberérotisme

Présentée et soutenue publiquement le 2 juillet 2014 par

Johann CHATEAU CANGUILHEM

Sous la direction de Bernard LAFARGUE

### Membres du jury

Bernard ANDRIEU      Professeur d'épistémologie du corps à l'Université de Nancy

Cécile CROCE      Maître de Conférences HDR, Esthétique et Sciences de l'art, à l'Université Bordeaux Montaigne

Jean-Marc LACHAUD      Professeur d'esthétique à l'Université de Paris 1 Sorbonne

Bernard LAFARGUE      Professeur d'esthétique et d'histoire de l'art à l'Université Bordeaux Montaigne



L'approche pluridisciplinaire de cette thèse a pour objet principal la définition et l'évaluation du concept de « cyberérotisme ». L'évocation de cette notion est d'une prégnance telle au sein de la représentation du « corps virtuel » qu'il semble désormais possible de la considérer comme la figure emblématique des rapports au corps qui émergent dans le champ contemporain. Notre méthode, alliant esthétique, études culturelles et psychanalyse, s'établit en trois temps. Il s'agit tout d'abord d'élaborer une base de données afin de mettre en évidence l'appréhension conceptuelle qui va nous permettre de composer une première grille de lecture ; pour ce faire, nous établissons un corpus des films consacrés qui témoignent d'une approche spontanée du sujet, principalement *eXistenZ*, *Demonlover*, *The Cell* et *Le Cobaye*. Une seconde base de données est constituée à partir de l'observation des jeux vidéo, notamment les jeux pornographiques et *hentai*, afin de cerner les conditions de l'expérience dans son accomplissement actuel. Enfin, la rémanence des thèmes de la violence, du sadisme, de l'abandon du corps, de son renouvellement ou sa reconfiguration désignent finalement l'angoisse comme l'aspect central de l'expérience. C'est à partir de cette hypothèse de recherche que s'élabore, *in fine*, la dernière partie de cette thèse.

Mot-clés : art – corps – cinéma – érotisme – esthétique – études culturelles – études du genre – jeux vidéo – pornographie – psychanalyse

## The Virtual Flesh of Cybereroticism

The main purpose of this multidisciplinary research is to define and assess the concept of “cybereroticism”. This notion is of such significance in the « virtual body » representation that it now seems possible to consider it an emblematic figure of the way the body is implicated in the contemporary field. Our method, combining aesthetics, cultural studies and psychoanalysis, is set up in three steps. First of all, we will provide a database highlighting the conceptual framework, which will allow us to create the initial terms of reference. In order to achieve this, we will provide a corpus of serious movies reflecting a spontaneous approach of this topic, mainly *eXistenZ*, *Demonlover*, *The Cell* and *The Lawnmower Man*. A second database will be achieved by observing video games, including pornographic and hentai games, in order to identify the conditions of the experience in its current state. Lastly, we will demonstrate how the persistence of the themes of violence and sadism, as well as the abandon of the body, its renewal or its reconfiguration, refer ultimately to anguish as a key aspect of the experience. This research hypothesis will eventually represent the last part of this thesis.

Keywords : art – body – cinema – aesthetics – cultural studies – gender studies – video games – pornography – psychoanalysis

# Remerciements

J'adresse mes premiers remerciements à mon directeur de recherche Bernard Lafargue pour sa confiance, sa patience, son écoute, son enthousiasme communicatif et ses précieux conseils.

Je souhaite témoigner ma reconnaissance à Cécile Croce, Jean-Marc Lachaud et Bernard Andrieu pour l'honneur qu'ils m'accordent en acceptant d'expertiser mes travaux en tant que membres du jury de soutenance.

J'adresse aussi mes remerciements au personnel de l'École Doctorale Montaigne Humanités et aux membres du laboratoire MICA pour leur aide essentielle et leur professionnalisme.

Ma gratitude s'oriente pareillement vers l'ensemble des personnes contactées, professionnels, spécialistes, néophytes et passionnés, sans qui ce travail de recherche n'aurait pleinement abouti : je remercie Martin Perreault et Bianca Beauchamp, Marie-Claude Bourbonnais, Gilles Berquet, Mandy Morbid, Ariane Saint-Amour, le département de presse de Suicide Girls, Charlotte du département de presse de Torture Garden, Yann Minh, Soizic Hess et Silvie Mexico, Gwendoline Sottas, coadministratrice du musée H. R. Giger, Rick van Koert, Chimera46, Mermaidhunter, Funkee, Lalverson, Steelmagpie, Miss Emily, RubberMatt, Komblkaur, Ziiagra, Jomish et Haganef.

Cette thèse doit beaucoup à tous ceux que j'ai rencontrés lors de mes engagements universitaires et avec qui j'ai eu le plaisir de travailler. Je pense à Hélène Crombet, Maéva Rheinart, Marylin Rénéric, Nicolas Boutan, Jacques Brunet-Georget, Nicolas Nercam, Émilie Lhostis, Élodie Lapp, Patrick Marty, Cathy Souladié, Philippe Faure, Corinne de Thoury, Ema Eygreteau, Carmen Nolorve, Murielle Navarro, Cynthia Bresolin et Alexandra Ain.

Je remercie particulièrement Azélie Fayolle, Séverine Guillonnet et Bernard Crombet pour leurs aides cruciales.

Un grand merci à ma famille et mes amis qui m'ont soutenu pendant ces années. Je pense notamment à Émilie Jeannot, Laurie Percevault, Marjorie Lemaire,

Leslie Hannane, Solène Martin, Aurélie Rustique, Marie Printemps, Aurélie Janssens et Seydrine Guinard.

Je tiens également à remercier Caroline Langlet pour son intérêt à l'égard de mes travaux et son affection durant les périodes d'incertitude.

*À Nathalie Chung Hung Tseung*



# Sommaire

Remerciements .....	5
Sommaire .....	8
Introduction.....	9
Domaines de recherche .....	20
I. Approche conceptuelle de la recherche .....	23
I.1. Le corps virtuel.....	24
I.2. L'expérience organique du virtuel .....	33
I.3. Le cyberérotisme .....	42
II. État des lieux de la recherche .....	53
II.1. De la pornographie au cyberérotisme .....	54
II.2. L'expérience vidéoludique .....	64
II.3. Les jeux vidéo pornographiques .....	72
III. Recherche.....	86
III.1. L'angoisse du corps virtuel.....	87
III.2. L'éroguro sur Internet.....	91
Conclusion .....	95
Annexe.....	96
Définitions complémentaires.....	96
Bibliographie .....	107
Iconographie.....	113
Table des matières .....	120

# Introduction

[...] une sorte de fiction obsessionnelle qui relie la science à la pornographie.

J. G. Ballard, *La Foire aux atrocités*

Notre corps détermine une réalité objective, physiologique, biologique : nous naissons, nous vivons et nous mourrons avec notre corps. Conjointement, nous élaborons un ensemble d'interprétations subjectives qui conditionnent les représentations culturelles et les appréhensions sensibles. Ainsi, notre expérience corporelle oscille entre un corps littéral, empirique et accessible au regard, et un corps extensible, multiple, façonné par les affects, les rêves et les fantasmes.

L'intérêt actuel pour la corporéité dans les sciences humaines révèle la volonté appuyée d'accorder le corps avec l'expression de sa subjectivité<sup>1</sup>. Pour se faire, le corps est mis en culture : en augmentant son volume, par le *body-building*, la pose d'implants mammaires, fessiers, testiculaires, musculaires, l'injection de solution saline<sup>2</sup> ou d'huile MCT<sup>3</sup>, ou simplement le port de vêtements larges ; en réduisant son volume, par la liposuction, les régimes amaigrissants, le *tightlacing*<sup>4</sup>, l'apotemnophilie, ou « amputisme »<sup>5</sup> ; en le marquant, par le bronzage, la scarification, le tatouage, le ferrage ou *branding*, le *piercing*, les implants subdermiques<sup>6</sup> et transdermiques<sup>7</sup> ; en le déguisant, par le *cosplay*, le *fandom furry*,

---

<sup>1</sup> Bernard Andrieu, *Les plaisirs de la chair*, Pantin, Le Temps des Cerises, 1998, 201 p. p.9-11.

<sup>2</sup> Aldo Lee, « Injections salines - Les mutants 3.0 », *Tracks*, 2012. Apparu sur la scène tokyoïte, le procédé consiste à injecter dans le corps – généralement au milieu du front – une certaine dose d'eau salée, ce qui provoque une bosse souple souvent comparée à celle d'un bélouga. Ces déformations durent une dizaine d'heures avant d'être absorbées par le corps.

<sup>3</sup> Il s'agit d'une huile initialement prévue pour l'alimentation. Injectée dans le muscle, elle permet de le faire « gonfler » de façon démesurée, au risque de développer des infections et des abcès qui conduisent parfois à de lourdes interventions chirurgicales, voire la nécessité d'amputer le muscle.

<sup>4</sup> Nous pensons ici à Fakir Musafar, fondateur du mouvement primitif moderne et icône underground des milieux BDSM et fétichiste. Il a expérimenté sur son corps les techniques de modification corporelle telles que le *piercing* le corsetage ou *tightlacing*, le tatouage, la scarification, la suspension corporelle et le bondage.

<sup>5</sup> Alexandre Lévy et Jean-Claude Maleval, « L'apotemnophilie en question », *L'information psychiatrique*, Volume 84, octobre 2008, p. 733-740.

<sup>6</sup> L'implant subdermique est un procédé qui consiste à insérer un objet en relief entre la graisse et le derme afin de créer un motif en volume sous la peau.

<sup>7</sup> Il s'agit du même procédé que pour l'implant subdermique, mais l'objet inséré est muni d'un pas de vis permettant à visser différents bijoux à travers une ouverture de la peau.

*l'animegao kigurumi*<sup>8</sup> ; en renouvelant son genre, par le travestissement et la métamorphose transsexuelle. À ce phénomène de la quête de soi par l'harmonie psychique et somatique est associé celui de la jouissance de soi. Il s'agit d'éprouver son corps, par la pratique d'un sport « extrême » (qui n'est pas tant l'entretien du corps que sa « défonce »<sup>9</sup> : saut à l'élastique, *base jump*, *sky flying*, *jet surf*, *rooftopping*, etc.) ; la consommation ludique d'alcool (« *binge drinking* », « *neknomination* », etc.) ; l'usage de drogues (dopage, LSD, XTC, etc.) ; la danse (la *trance* et l'*electro dance* ou « *tecktonik* », etc.) ; la méditation (le yoga, le tai-chi, le qi gong, etc.) ; la sexualité en tant que culture de l'orgasme et de la performance<sup>10</sup> (l'usage de *sex-toys*, l'expérience pornographique<sup>11</sup>, la banalisation de pratiques BDSM<sup>12</sup>, etc.).

À s'arrêter un instant sur ce rapide tour d'horizon des manifestations contemporaines d'un corps « soma-esthétique »<sup>13</sup>, il apparaît que se constitue là une considération traversée d'ambiguïtés : essayons-nous de nous défaire du corps, ou s'agit-il d'une tentative de se l'approprier ? Cette double interrogation retient notre attention, car elle offre la possibilité de rendre compte de la réalité paradoxale du corps. Dès lors s'établit le point de départ de notre recherche : il s'agit d'identifier le fait corporel contemporain le plus à même à restituer cette dichotomie.

---

<sup>8</sup> Pratique au croisement entre l'otakisme et le *kigurumi* (performance qui consiste à se déguiser en personnage fictif, majoritairement en animal anthropomorphe tel des mascottes), *l'animegao kigurumi* désigne le travestissement d'un homme, à l'aide de perruques, de masques et de combinaisons, en un personnage spécifiquement fictif et féminin, dans un style caractéristique des *shōjo manga*, mangas pour adolescentes.

<sup>9</sup> Patrick Baudry, *Le corps extrême: approche sociologique des conduites à risque*, Paris, L'Harmattan, 1991, (« Nouvelles études anthropologiques »). P.88-89.

<sup>10</sup> L'observation des titres de la collection « Osez », éditée par La Musardine, peut nous conforter dans ce constat : *Osez les sextoys*, *Osez la sodomie*, *Osez le cunnilingus*, *Osez faire l'amour à 2, 3, 4...*, *Osez les jeux de soumission et de domination*, *Osez la drague et le sexe gay*, etc.

<sup>11</sup> L'actrice et réalisatrice pornographique Ovidie décrit son expérience comme la quête d'une « intensité ». Ovidie et Michela Marzano, *Films X: y jouer ou y être? Le corps acteur*, Éditions Autrement, Paris, 2005, (« Le corps plus que jamais »). P. 21-28.

<sup>12</sup> L'acronyme BDSM résulte de la combinaison de trois autres : BD se réfère au *bondage* (ligotage) et à la discipline ; DS signifie domination et soumission ; SM renvoie au sadisme et au masochisme. BDSM désigne le rassemblement de ces pratiques sous la forme d'un échange contractuel entre deux parties (dominant et dominé) utilisant la douleur, la contrainte, l'humiliation et/ou la mise en scène des fantasmes dans un but érogène. Voir le chapitre **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**

<sup>13</sup> Nous empruntons ce concept à Richard Shusterman pour désigner le façonnement de soi au niveau somatique et de la conscience subjective. Richard Shusterman, *Conscience du corps: pour une soma-esthétique*, Paris, Éditions de l'Éclat, 2007.

## Le corps virtuel

Ces méthodes du corps coïncident avec l'essor actuel des sciences médicales (génie génétique, chimiothérapie, chirurgie, greffe, xéno greffe<sup>14</sup>, *bioware*<sup>15</sup>, etc.) et des nouveaux concepts numériques (intelligence artificielle, avatars<sup>16</sup>, réalité augmentée<sup>17</sup>, etc.). Les possibles combinaisons de ces notions apparaissent comme autant de prémices à une évolution subjective de notre état corporel, la technologie n'étant plus « à comprendre comme une extériorisation du geste dans le monde, mais aussi comme une internalisation du monde dans le corps. »<sup>18</sup>. À partir de ces inclinations surgissent deux concepts propres à mettre en lumière ces considérations.

Le premier consiste à étudier la matérialisation de la technologie dans le corps, illustrée dans la culture populaire par la figure du cyborg<sup>19</sup>. Nous pensons spontanément aux Répliquants (*Blade Runner*, Scott, 1982), au T-800 (*The Terminator*, Cameron, 1984) et à Robocop (*Robocop*, Verhoeven, 1987). Toutefois, ces exemples présentent différents archétypes qu'il convient de distinguer. Le Terminator n'est nullement un cyborg, mais un androïde, un robot à forme humaine, ce que nous comprenons lorsqu'il retire son enveloppe charnelle pour exposer son endosquelette d'hyper alliage ; quant aux Répliquants, ils sont effectivement constitués d'un corps organique, mais celui-ci est intégralement synthétique, ce qui leur vaut ce statut intermédiaire de simulacre ni humain ni machine ; seul Robocop, ancien agent de police qui ne doit sa survie qu'aux greffes cybernétiques, est proprement un cyborg. À ces constats s'ajoute le fait qu'il s'agit invariablement de « machines à tuer », plus enclines à répondre aux impératifs dramaturgiques du film

---

<sup>14</sup> La xéno greffe désigne la transplantation d'un greffon où le donneur est d'une espèce biologique différente de celle du receveur.

<sup>15</sup> Le *hardware* « métallique » actuel des endoprothèses pourrait céder au *bioware*, une famille d'automates hypothétiques technologiquement élaborés sur une base biologique.

<sup>16</sup> Avatar, issu du sanscrit, *avatāra*, définit initialement chacune des dix « descentes » et incarnations du dieu Vishnou sur Terre pour rétablir le dharma, l'ordre cosmique. Dans le cadre informatique, « avatar » nomme l'apparence que sélectionne un individu dans un environnement infographique (image dans un forum Internet, objet 3D dans un univers virtuel). Le terme, souvent attribué au roman cyberpunk *Comte Zéro* de William Gibson (1986), est apparu dans le roman *Chants des étoiles* de Norman Spinrad (1980), et le jeu vidéo en ligne de Lucasfilm Games, *Habitat* (1986).

<sup>17</sup> La réalité augmentée désigne les systèmes informatiques qui rendent possible la superposition en temps réel d'un modèle virtuel, d'un élément auditif ou d'une information tactile à notre perception de la réalité. Différentes applications pour webcams, smartphones et consoles (*The Hidden*, Nintendo, 3DS, 2011) incrustent des objets virtuels dans une vidéo. Par exemple, le projet Google Glass permettrait entre autres fonctions de s'orienter lors d'un déplacement à l'aide un plan projeté en réalité augmentée sur le verre de la lunette, se superposant ainsi à notre vision.

<sup>18</sup> Bernard Andrieu, *Devenir hybride*, Presses universitaires de Nancy, 2008. P.12.

<sup>19</sup> Le terme a été créé par Manfred Clynes et Nathan S. Kline en 1960 lorsqu'ils se référaient au concept fictif d'un humain « amélioré » qui pourrait survivre dans des environnements extraterrestres à l'aide de greffes de parties mécaniques ou synthétiques.

d'action et l'appréhension d'un avenir déshumanisé qu'au concept initial d'une modification de l'homme qui l'améliore sans altérer son humanité<sup>20</sup>. La théorie de la biologiste, historienne des sciences et philosophe féministe Donna Haraway rectifie cette vision virile et militariste du cyborg en en proposant une lecture progressiste. Le cyborg est ainsi abordé en tant que trope, « hybride de machine et de vivant, créature de la réalité sociale comme personnage de roman »<sup>21</sup>, qui révèle « une histoire de frontières transgressées, de fusions redoutables, et de possibilités dangereuses »<sup>22</sup>. Le cyborg transgresse ainsi les repères et les symboliques les plus fondamentaux de notre civilisation, alors édifée sur les dualités « soi/autre, corps/esprit, nature/culture, mâle/femelle, civilisé/primitif, réalité/apparence, tout/partie, agent/ressource, créateur/créature, actif/passif, vrai/faux, vérité/illusion, total/partiel, Dieu/homme »<sup>23</sup>. Ce mythe – plus exactement cette utopie<sup>24</sup> – questionne l'attention contemporaine portée sur le corps et suggère la possible mutation en profondeur de la nature humaine. Nous pouvons considérer les concepts harawayiens dans le sens d'un rapport à la technologie transcendant la biologie avec le roman *Crash !* de J.G. Ballard<sup>25</sup>, à partir duquel Jean Baudrillard observe un rapport de la technologie au corps nullement instrumentaliste, mais déconstructionniste<sup>26</sup>. Les blessures dues à un accident automobile se changent en zones érogènes, les prothèses réparatrices deviennent d'attractives traces corporelles d'une « fusion » avec la machine – comme la cicatrice, le tatouage ou le piercing manifestent une expérience BDSM<sup>27</sup> –, et le risque de collision est érotisé par le potentiel de rétention de l'accident fétichisé. L'enjeu est alors de ne pas limiter la représentation de l'humain, mais de l'amener vers d'autres figures de l'humanité, de réfléchir sur les modalités d'une remise en question perpétuelle des mythes de la modernité.

---

<sup>20</sup> Chris Hables Gray, « An Interview with Manfred Clynes », in *The cyborg handbook*, New York, Routledge, 1995., p.47.

<sup>21</sup> Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais : sciences, fictions, féminismes*, trad. Laurence Allard et Delphine Gardey, Paris, Exils, 2007. P.30.

<sup>22</sup> Donna Haraway, *Des singes, des cyborgs et des femmes: la réinvention de la nature*, trad. Oristelle Bonis, Paris, Jacqueline Chambon, 2009. p.275.

<sup>23</sup> Donna Haraway, *op. cit.* P.75.

<sup>24</sup> Sophie Mendelsohn, « Cyborg : l'avenir d'une utopie », *Essaim*, vol. 8 / 2, 2001. Selon Sophie Mendelsohn, le cyborg est une utopie et non un mythe, puisque ce dernier se devrait d'être « fondateur et créateur de lien social, selon les critères freudiens », alors qu'il s'agit d'une projection imaginaire qui tend à l'idéologie.

<sup>25</sup> James Graham Ballard, *Crash !*, trad. Robert Louit, Paris, Gallimard, 2007. James et sa femme Catherine subissent une violente collision automobile ; traumatisés, mais aussi stimulés, les deux conjoints parviennent à raviver leur désir alors éteint par le fétichisme de l'accident de voiture.

<sup>26</sup> Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, 235 p., p. 163-176.

<sup>27</sup> Véronique Poutrain, « Modifications corporelles et sadomasochisme », *Quasimodo*, vol. 7, printemps 2003.

Le second concept repose sur l'effacement du corps organique : plutôt que de modifier ou d'améliorer le corps, il s'agirait d'y renoncer, tant celui-ci serait obsolète, anachronique, inutile<sup>28</sup>, et de le remplacer par sa simulation informatique. La science-fiction, notamment le cyberpunk<sup>29</sup>, a ainsi initié dans la culture populaire l'émergence du corps virtuel, c'est-à-dire la substitution du corps par sa simulation informatique. L'individu pourrait parcourir un univers de plénitude sensorielle<sup>30</sup>, au risque de ne plus distinguer la réalité du virtuel ou de s'interroger sur la nécessité de conserver son corps, devenu, selon la formule de Stelarc, « obsolète »<sup>31</sup>. Le cyberspace est alors présenté comme le support d'un mode d'existence à part entière, un monde angélique et sans limites<sup>32</sup> dans lequel il est possible, sans se déplacer,

de marcher dans les forêts vosgiennes, de surfer sur les vagues d'un *spot* du Mexique [...], de déshabiller une femme de rêve lors d'un jeu érotique avant de l'entraîner dans une torride étreinte virtuelle [...] de participer à un jeu de rôle avec des partenaires invisibles, devenir chevalier médiéval avec une poignée de passionnés de la même époque...<sup>33</sup>

Cependant, l'énonciation même de ces exemples divulgue un trouble quant à la considération de l'expérience : si le corps virtuel précipite « la fin du corps », pourquoi restituer les efforts sportifs ou les jeux érotiques plutôt que de concevoir une expérience inédite ? Pourquoi sauter de gratte-ciel en gratte-ciel, défier les lois de

---

<sup>28</sup> David Le Breton, « Vers la fin du corps : cyberculture et identité », *Revue internationale de philosophie*, vol. 222, avril 2002, p. 491 - 509. P.173.

<sup>29</sup> Employé par l'écrivain américain Bruce Bethke comme titre d'une de ses nouvelles dans le magazine *Amazing Science-Fiction Stories* de novembre 1983, puis repris par Gardner Dozois, éditeur du *Asimov's Science-Fiction Magazine*, pour le *Washington Post* du 30 décembre 1984, dans l'article intitulé « SF in the Eighties », à propos du roman *Neuromancien* de William Gibson, le cyberpunk constitue une approche pessimiste de la nature humaine et de la technologie dans un futur immédiat. Le site *Cyberpunk review* définit le cyberpunk selon les caractéristiques suivantes : impact négatif des technologies sur l'humanité, fusion de l'homme et de la machine, contrôle de la société par une corporation, focalisation sur le mouvement underground et l'accès aux informations. Parmi les œuvres emblématiques du cyberpunk, nous pouvons citer les romans précurseurs *Je n'ai pas de bouche et il faut que je crie* (*I Have No Mouth, and I Must Scream*, Ellison, 1966) et *Substance Mort* (*A Scanner Darkly*, Dick, 1977), puis *Cellars* (Shirley, 1982), la trilogie *Sprawl* (Gibson, 1984), et *Le Samouraï Virtuel* ; les films *Blade Runner* (Scott, 1982), *Videodrome* (Cronenberg, 1983) *Tetsuo* (Tsukamoto, 1988) ; les mangas *Akira* (Ōtomo, 1982-1990), *Ghost in the Shell* (Shirow, 1989-1991) et *Gunnm* (Kishiro, 1990-1995). Le site *Cyberpunk review* définit le cyberpunk selon les caractéristiques suivantes : l'impact négatif des technologies sur l'humanité, la fusion de l'homme et de la machine, le contrôle de la société par une corporation, la focalisation sur le mouvement underground, l'accès aux informations, un style graphique très contrasté et parfois monochrome. Source : SFAM, « What is Cyberpunk? », [En ligne : <http://www.cyberpunkreview.com/what-is-cyberpunk/>]. Consulté le 1 mai 2008. ; Mark Downham, *Cyberpunk*, trad. Aude-Lise Bémer, Paris, Éd. Allia, 2013.

<sup>30</sup> David Le Breton, *op. cit.* p. 175

<sup>31</sup> Bernard Andrieu, *op. cit.*, p.11.

<sup>32</sup> David Le Breton, *op. cit.* p.173

<sup>33</sup> *Ibidem.* p.175-176.

la physique tel un superhéros, comme cela est exposé dans *Matrix*<sup>34</sup>, et ne pas imaginer l'expérience d'une transfiguration ou d'une dissolution du corps, ou encore la simulation de sensations inédites et extraordinaires ? Faut-il considérer l'absolue nécessité d'un référent corporel dans le vide du virtuel, ou comprendre le « corps virtuel » dans le sens d'un prolongement du corps ? En guise de réponse, nous retrouvons dans les lignes qui suivent plusieurs exemples cinématographiques qui proposent différentes mises en scène du corps virtuel<sup>35</sup>.

Depuis *Le Monde sur le fil*<sup>36</sup> et *Brainstrom*<sup>37</sup>, l'abondance médiatique en modèles de dispositifs promettant à l'utilisateur de parcourir divers espaces cybernétiques introduit de façon éloquente la considération culturelle du corps virtuel. Selon les procédés les plus communément représentés, il s'agirait de placer la conscience de l'utilisateur dans une simulation artificielle (*Tron*, Lisberger, 1982 ; *Nirvana*, Salvatores, 1997 ; *Le Cobaye*<sup>38</sup>, etc.) ou de lui fournir un accès technosimulé à l'inconscient qu'il s'agisse du sien propre (*Ouvre les yeux*, Amenábar, 1997), celui d'un tiers (*The Cell*<sup>39</sup> ; *Paprika*<sup>40</sup> ; *Inception*, Nolan, 2010) ou encore un inconscient « collectif » (*Inception*). Ces films ont le mérite de montrer des exemples saisissants de réalités virtuelles qui pourraient bouleverser notre subjectivité en reproduisant la sensation réelle d'un objet virtuel – qu'il soit protocolaire (défini par le dispositif même) ou issu de l'imagination et modélisé par la simulation. Il serait même possible d'éprouver le refoulé (*The Cell*) ou l'impossible (les paradoxes spatiaux d'*Inception*). Cette alternative à la phénoménologie de la perception évoque la possibilité d'une évacuation du corps originel vers un corps sublimé afin de libérer la conscience des contraintes physiques et d'apprécier la considération du cyberspace en tant que support d'un « paradis »<sup>41</sup> de plénitude désincarnée. Ces dispositifs proposent en première ligne deux niveaux d'opposition : l'un entre la logique mathématique de la simulation computationnelle et l'investissement psychique que nécessite l'expérience ; le second entre un idéalisme mystique qui condamne le corps – la cyberculture ne le

---

<sup>34</sup> Andy Wachowski et Lana Wachowski, « The Matrix », 1999.

<sup>35</sup> Ce regroupement est une façon d'assurer une continuité épistémologique initiée dans le domaine culturel, et permet de s'ajuster, par la pluralité des références, à la complexité de l'objet.

<sup>36</sup> Rainer Werner Fassbinder, « Welt am Draht », 1973.

<sup>37</sup> Douglas Trumbull, « Brainstrom », 1983.

<sup>38</sup> Brett Leonard, « The Lawnmower Man », 1992.

<sup>39</sup> Tarsem Singh, « The Cell », 2000.

<sup>40</sup> Satoshi Kon, « Paprika », 2006.

<sup>41</sup> David Le Breton, « La sexualité en l'absence du corps de l'autre : la cybersexualité », *Champ psychosomatique*, vol. 43 / 3, 2006.

percevrait que comme une « viande »<sup>42</sup>, l'expression de la matérialité dont il faudrait se détacher<sup>43</sup> – et une forme d'hédonisme du corps virtuel, voire un culte du cybercorps. Des productions telles *The Cell*, *Paprika* ou *Inception* dépassent la première contradiction en concevant des « machines à rêves », qui permettent d'assister à l'activité onirique<sup>44</sup>, voire d'intervenir « dans » le rêve. La seconde contradiction est résolue avec les exemples de *Passé Virtuel*<sup>45</sup> ou *Matrix*, qui présentent une simulation suffisamment réaliste et immersive pour que s'opère la perception d'un nouveau corps, un Soi « extérieur » – ni « esprit » ni « nouveau » corps, il s'agit d'un hybride entre le corps et la simulation. Ces expériences se maintiennent dans un flou conceptuel qui induit de nombreux dangers, notamment de confondre le rêve et la réalité (*The Cell*, *Inception*), de ne plus vivre qu'à travers l'accomplissement des fantasmes (*Nirvana*), ou encore de mourir dès lors que l'on compromet l'intégrité physique de son avatar (*Matrix*). L'enjeu dramatique de ces films tient finalement à cette tension entre l'extériorité et l'intériorité de l'expérience, qui, plutôt que de transformer le réel en virtuel ou inversement, amalgame le corporel, le virtuel et l'onirique – tout en créant les conditions d'ouverture à un nouveau type d'organicité – une « nouvelle chair » pour reprendre l'expression cronenbergienne. La difficulté est alors de situer l'apogée de cette expérience.

Durant l'examen préliminaire de la question, nous avons relevé l'apparition constante d'actes sexuels et sa qualité d'accomplissement de l'expérience virtuelle. Jobe, l'antagoniste dans *Le Cobaye*, précipite instinctivement la séance de cybersexe avec sa partenaire dans la torture sadique ; Hannon Fuller, personnage de *Passé virtuel*, se « télécharge » fréquemment dans sa simulation de la Grande Dépression en tant que gentleman richissime afin de profiter sexuellement des natifs de ce monde virtuel ; Allegra et Ted, protagonistes d'*eXistenZ*, s'enlacent malgré eux, subissant les mécanismes dramatiques de la simulation ; la première expérience de

---

<sup>42</sup> Dans le roman *Neuromancien*, le protagoniste Case est un célèbre pirate informatique réduit à sa « viande » depuis qu'il a trahit son employeur et le retrait de ses capacités par la destruction d'une partie de son système nerveux.

<sup>43</sup> Alain Milon, *La réalité virtuelle : avec ou sans le corps?*, Paris, Autrement, 2005, p. 40.

<sup>44</sup> L'actualité scientifique nous permet d'observer comment le rêve peut être retranscrit par logiciel. Une équipe de chercheurs de l'Université de Berkeley dirigée par Jack Gallant, tentent de reproduire la perception humaine. Quelques sujets sont placés dans une IRM afin de mesurer l'activité du flux sanguin dans le cortex (chargé de traiter les informations visuelles) pendant qu'ils regardent des bandes-annonces de films. L'activité du cerveau alimente un logiciel qui associe les motifs visuels à l'activité cérébrale correspondante, puis le programme cherche une équivalence parmi cinq mille heures de vidéos YouTube choisies au hasard. À terme, lorsqu'un sujet regarde une nouvelle vidéo, l'ordinateur recherche dans sa base de données un motif visuel équivalent à l'activité cérébrale. Voir Yasmin Anwar, « Scientists use brain imaging to reveal the movies in our mind », *UC Berkeley News Center*, 2011.

<sup>45</sup> Josef Rusnak, *The Thirteenth Floor*, 1999.



Max dans *Videodrome*<sup>46</sup>, équivalent hertzien du cyberespace, est un échange sadique qui consiste à fouetter une télévision de chair diffusant l'image de sa maîtresse, etc. Dès lors se pose la question de savoir s'il ne s'agit pas là de l'expression la plus achevée de cette nouvelle organicité en ce sens qu'elle traduit la tension paroxystique entre l'évacuation du corps, la jouissance de la chair et l'accomplissement des fantasmes. Dans ce cas, quel sens faut-il donner au « cyberérotisme », et comment mesurer son expérience ?

## La chair virtuelle

La question de la sexualité artificielle n'est pas spécifique à l'ère de l'informatique. Les Futuristes employaient le mouvement des dispositifs industriels comme métaphore sexuelle<sup>47</sup> ; avec *Crash !*, Ballard fera de l'automobile – son design, sa conduite, jusqu'à sa collision – l'aspect paroxysmal de l'érotisme postindustriel<sup>48</sup>. Mais s'il est désormais aisé d'accorder une interprétation sexuelle au mouvement, à la répétitivité ou à la vitesse mécaniques, envisagés comme une extension du corps ou une métaphore de l'organique, il convient de noter que l'affirmation d'une sensualité ou d'une économie de jouissance computationnelle peut sembler paradoxale du fait que sa pratique requerrait au contraire une immobilité et un détachement du corps – en ce sens, le fétichisme industriel et le cyberérotisme s'opposent<sup>49</sup>. Il s'agit alors de comprendre ce que le processus informatique contient de potentiel érotique spécifique.

En 1992, le film *Le Cobaye* présente une expérience troublante de la réalité virtuelle. Dans une séquence désormais célèbre, nous apercevons un corps féminin aux reflets métalliques flottant dans un vortex cyberorganique. L'entité semble novice et appelle son partenaire ; l'homme, initié, apparaît comme le chat de Cheshire. Les deux avatars s'enlacent, s'embrassent, se confondent et se transforment en une libellule qui explore l'environnement fluctuant. Soudainement expulsée, la femme est engluée sur une surface visqueuse, tandis que l'espace s'obscurcit ; son amant, hilare, l'instruit : « Ça vient de notre esprit primaire. [...] Je sais ce que tu veux vraiment. Regarde ! » Il se métamorphose alors en monstre et torture la prisonnière de ses

---

<sup>46</sup> David Cronenberg, *Videodrome*, 1983.

<sup>47</sup> Claudia Springer, *Electronic eros: bodies and desire in the postindustrial age*, 1st ed, Austin, University of Texas Press, 1996, p. 3.

<sup>48</sup> *Ibidem.* p.5.

<sup>49</sup> *Ibidem.*

tentacules. Le thriller fantastique *The Cell* évoque en 2000 l'usage d'un procédé technologique révolutionnaire qui permet de visiter littéralement le psychisme humain. Pour les besoins d'une enquête, la psychologue Catherine Deane est projetée dans l'esprit de Carl Stargher, un tueur en série qui séquestre et torture de jeunes femmes. En parcourant le bâtiment industriel insalubre qui représente l'inconscient du criminel, elle enclenche involontairement un mécanisme de rouages qui actionne plusieurs cellules dans lesquelles sont maintenues les réminiscences des suppliciées, avilies dans des mises en scène masochistes. Catherine aperçoit avec effroi et fascination une victime décomposée et grimée en marionnette sexuelle, une *pony girl* trottant harnachée à une poussette noire, une madone nue laborieusement décolorée au clore, et bien d'autres. L'une des pièces s'ouvre, libérant une femme outrageusement musclée qui assomme Catherine et la dépose sans ménagement au pied du maître des lieux, le *Ça* de Carl incarné en un *shogun* aux lourdes parures greffées dans la peau.

C'est dans l'aspect sadique que réside la spécificité du cyberérotisme. S'il semble paradoxal d'évoquer la souffrance physique dès lors que le corps est absent, la signature sadique est pourtant bien présente : la charge pédagogique des jeux vidéo pornographiques inclut la possibilité d'abuser des créatures ainsi engendrés. Gilles Deleuze nous l'enseigne à la lecture de Sacher-Masoch et Sade, dans *Le Froid et le cruel* : si le masochisme est l'initiation de la mère, le sadisme est la parodie du père.

[L'histoire du sadisme] raconte à son tour comment le moi [, etc.] est, battu, expulsé. Comment le surmoi déchaîné prend un rôle exclusif, inspiré par l'inflation du père. Comment la mère et le moi deviennent les victimes de choix. Comment la déssexualisation, morale ou moralisante dès qu'elle ne s'exerce plus contre un moi intérieur, et se tourne au-dehors vers des victimes extérieures qui ont la qualité du moi rejeté. Comment l'instinct de mort apparaît alors comme une terrible pensée comme une Idée de la raison dans l'idéal du moi, dans le penseur sadique, qui s'oppose à tous égards au visionnaire masochiste.<sup>50</sup>

Dans *Le Cobaye*, lorsque l'antagoniste initie sa maîtresse à l'amour virtuel, il s'empresse de la torturer allant même, caractéristique « spéculative-démonstrative » du sadisme<sup>51</sup>, jusqu'à l'éduquer. Pouvons-nous parler de sadisme pour autant, alors

---

<sup>50</sup> Gilles Deleuze, *Présentation de Sacher-Masoch : le froid et le cruel*, Paris, Editions de Minuit, 1967..p.112.

<sup>51</sup> *Ibidem*.p. 114.

qu'il n'y a véritablement aucune douleur physique, ni blessure ? Le sadisme ne s'arrête nullement à la souffrance, il enseigne l'idée d'une nature absolument mauvaise, « renversement du platonisme, et renversement de la loi même »<sup>52</sup>, et dépasse ainsi la rigoureuse profanation du corps pour atteindre l'idée même de corps. Marguerite Yourcenar surprend lorsqu'elle déclare à un ami « Je vous confierai que je n'aime pas Sade à qui j'en veux de son manque de réalisme, etc. Rien de moins physiologique que cet homme qui se croit préoccupé de sexualité. On ne flaire pas le sang chez cet auteur sanglant ni aucune autre odeur d'excrétion ou de sécrétion humaine »<sup>53</sup>. N'est-ce pas là pourtant, plutôt qu'un contresens vis-à-vis d'un imaginaire sadique indissociable de sa pratique, l'une des signatures du sadisme, à savoir une vision « virtuelle » du corps au détriment du corps ? Sade n'va-t-il pas écrit dans l'isolement de ses prisons, accompagnées de son seul imaginaire, *Cent Vingt Journées de Sodome* (ce qui fera dire à Simone de Beauvoir : « En prison entre un homme, il en sort un écrivain »<sup>54</sup>) ?

Dès lors, le sadisme semble détenir une certaine part de virtuel. Nous pouvons l'observer avec le BDSM : le corps y est inlassablement déformé, profané, transformé, méconnaissable, dans une tentative d'atteindre un autre corps. Ainsi, Lynda Hart apportait une distinction entre le « corps » et la « chair » :

On pourrait comprendre le mot « corps » [...] comme les constructions culturelles, les architectures, les lieux fixés, stabilisés, dont nous savons qu'ils sont des inventions de la réalité, mais que nous renions comme tels afin de survivre à ces désirs instables pour le « réel » de nos fantasmes. La « chair » est cet objet fantasmagique de nos désirs, aussi bien envie de mêler les distinctions entre réel et fantasmagique que de résister à le faire. Les deux, « corps » et « chair » sont des illusions. [...] Le « corps » nous garde ancrées dans les mondes que nous avons élaborés en « réalité ». La « chair » est un lieu que nous essayons d'atteindre, qui se dérobe toujours à notre saisie ; il doit de fait rester hors de portée, car c'est le lieu au-delà (ou en avant) du « corps » qui nous permet de poursuivre la construction de la réalité, en même temps que notre désir le désapprouve<sup>55</sup>.

Cette distinction semble correspondre à l'expérience vidéoludique : plutôt qu'un corps virtuel, c'est-à-dire la représentation du corps reconnu en tant que tel dans un

---

<sup>52</sup> *Ibid.*, p. 76.

<sup>53</sup> Josyane Savigneau, *Marguerite Yourcenar: l'invention d'une vie*, Paris, Gallimard, 1990.. Cité dans : Phillippe Sollers, « Sur le trop d'irréalité », *Le Magazine Littéraire Collections*, vol. 15, novembre 2008, p. 13.

<sup>54</sup> Simone de Beauvoir, *Faut-il brûler Sade?*, Paris, Gallimard, 1972., p.24.

<sup>55</sup> Lynda Hart, *La performance sadomasochiste: entre corps et chair*, Paris, EPEL, 2003, p. 39.

dispositif numérique, nous trouvons ici une « chair » virtuelle, la recherche d'une épreuve au-delà de la réalité. C'est pourquoi l'image cyberérotique du corps, aussi improbable qu'elle soit iconographiquement vis-à-vis des enjeux du X, demeure légitime et populaire : il s'agit, en écho aux éléments subculturels, d'une tentative d'atteindre les limites de la représentation du corps pour éprouver le vertige de son organisme vivant.

Cette thèse propose donc une approche culturelle du cyberérotisme qui permettra ensuite l'analyse appliquée de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs en introduisant la théorie de la « chair virtuelle », afin de dépasser celle d'un « corps virtuel » qui ne serait qu'un espace du corps physique. Il s'agira non seulement de saisir l'expérience corporelle du virtuel par le domaine esthétique, mais aussi par une compréhension psychanalytique rudimentaire de cette expérience.

## Procédure

Nous procéderons en débutant par une focalisation évoluant de la théorie générale du cyberérotisme pour aboutir à son application : cela nous permettra de préciser graduellement le concept de chair virtuelle.

*L'Approche conceptuelle de la recherche* [I] s'engage sur une approche conceptuelle du cyberérotisme, à travers sa représentation cinématographique : elle permet de dégager les propriétés générales les plus accessibles et de formuler le développement de l'objet de recherche.

*L'État des lieux de la recherche* [II] présente la question de la culture cyberérotique selon les dimensions conceptuelles précédemment obtenues et la confronte à une lecture de l'expérience vidéoludique.

C'est dans ce sillage que se déploiera la *Recherche* [III] : elle s'appuie sur les acquis de cette recherche conceptuelle pour définir les travaux les plus emblématiques de notre sujet et les situer dans une perspective esthétique.

Le chapitre *Domaine de recherche* définit l'approche épistémologique de la présente thèse.

# Domaines de recherche

L'enjeu de cette thèse est non seulement de définir le cybererotisme, mais aussi de produire une évaluation critique de son expérience, ce qui nous amène à considérer les témoignages et points de vue subjectives des acteurs, internautes et joueurs. Il convient dès lors d'admettre que l'observation de notre sujet ne peut échapper à une lecture subjective qui ouvre le champ de nos recherches au-delà de la littérature universitaire théorique. S'il fallait alors rattacher cette recherche à un champ épistémologique qui nous permette de rendre compte adéquatement de notre objet, ce serait celui des *Cultural Studies*.

## Les Cultural Studies

Selon Anne Chalard-Fillaudeau, l'éclectisme théorique des *Cultural Studies* permet de restituer la complexité actuelle des sciences humaines, en perpétuelle mutation et fragmentées en un faisceau de subcultures et de multiculturalisme. Ainsi,

[les *Cultural Studies*] abandonnent le versant humaniste de la notion de culture pour tenter une approche sociale des cultures, nécessitant du même coup l'élargissement à des champs culturels marginaux comme la culture populaire, ou bien l'abolition de la distinction entre culture d'élite et culture de masse, et de manière générale la conception de la culture comme une réalité plurielle<sup>56</sup>.

Étant entendu que les *Cultural Studies* privilégient « le point de vue de la subjectivité »<sup>57</sup>, cet aspect nous permet de saisir une réalité hétérogène, influencée par les domaines esthétiques populaires, comme le cinéma, la littérature ou le jeu vidéo, et plus confidentiel, comme l'art corporel, le BDSM, ceci sans établir de hiérarchie et en préservant la scientificité de l'approche, ce qui n'aurait été possible en suivant une définition strictement universitaire du sujet.

## Les subcultures

Issu du domaine sociologique et anthropologique, ainsi que des *cultures studies*, le terme de subculture indique un ensemble de valeurs, de représentations et de comportements, parfois contestataires et dissimulés, partagées par un groupe

---

<sup>56</sup> Anne Chalard-Fillaudeau, « Les « Cultural Studies » : une science actuelle ? », *L'Homme et la société*, vol. 149 / 3, 2003.

<sup>57</sup> *Ibidem*.

d'individus, et en rupture avec les cultures plus larges et dominantes auxquelles ils appartiennent. La traduction littérale « sous-culture », provenant de l'anglais *subculture*, n'a pas les mêmes connotations en français et en anglais. L'utilisation du préfixe sous — affecte une connotation péjorative, tandis que cette supposée hiérarchisation de la culture est amoindrie avec le préfixe anglais sub—, qui renvoie à un aspect souterrain souvent revendiqué — ce que nous appelons la « culture underground ».

Ken Gelder identifie six clés de reconnaissance d'une subculture : des relations négatives avec le travail ; des rapports ambigus avec la société de classes ; une référence à des territoires plutôt que des propriétés ; un détachement culturel à l'égard du foyer domestique ; un style excentrique ; un rejet de la banalité<sup>58</sup>. Nous pouvons citer comme exemples : le dandysme, le jazz, le punk, le hip-hop, le heavy metal, le hooliganisme, le *cosplay*, le skate.

Dans une perspective similaire, Sarah Thornton évoque les difficultés qui surgissent lorsqu'il s'agit de délimiter nettement les frontières de ce qu'englobe le champ subculturel. Par ailleurs, de même que Gelder, elle souligne le rôle des discours des « *outsiders* » dans la formation de cette catégorie « sous-culturelle », qui participe précisément de cette ambivalence. Selon Sarah Thornton <sup>59</sup> , « communauté » (*community*) est considéré comme le terme qui permet de mieux comprendre la notion de subculture, si bien que les deux expressions sont parfois employées de façon équivalente. Cependant, Sarah Thornton apporte quelques nuances. « Communauté » suggère un groupe d'individu, une population rassemblée par une certaine proximité, tels le voisinage, l'appartement, le quartier ou la famille. À l'inverse, les groupes subculturels sont généralement en rupture avec ces mêmes notions, considérés comme déviants, en opposition au milieu familial, s'appropriant la culture de la rue plutôt que la culture domestique. De même, toujours selon Sarah

---

<sup>58</sup> Ken Gelder, *Subcultures : cultural histories and social practice*, London ; New York, Routledge, 2007, 188 p. P.3-4. « First, subcultures have routinely been understood and evaluated negatively in terms of their relation to labour or work. [...] Second [...], subcultures are often understood ambivalently at best in relation to class. [...] Third, subcultures are usually located at one remove from property ownership. [...] Fourth, subcultures generally come together outside of the domestic sphere, away from home and family. [...] A fifth cultural logic tends to equate subcultures with excess or exaggeration, registering the “deviance” of a subculture through a range of excessive attributes – behavior, style and dress, noise, argot or language, consumption, and so on – which are then contrasted with the restraints and moderations of “normal” populations. [...] Finally, a sixth, related cultural logic [...] develops out of the late nineteenth century and casts modern subcultures in opposition to the banalities of mass cultural forms. »

<sup>59</sup> Sarah Thornton, « General introduction », in *The subcultures reader*, London ; New York, Routledge, 1997., p. 2-4.

Thornton, les notions de « public » et de « masses » contredisent celle de subculture. Le « public » définit un ensemble d'individus rationnels, possédant et exprimant des opinions politiques spécifiques. La subculture révèle l'opposé, un affranchissement de la pensée générale, un détachement vis-à-vis des positions les plus communément admises. La « masse », par contraste à « public », désigne un ensemble indéterminé, irrationnel, passif, et politiquement manipulé. Les *subcultures studies* révélèrent des comportements actifs, diversifiés, créatifs et indépendants des couleurs politiques. « Société » (*society*) est un terme sociologique qui désigne une part de la population à un moment donné. Au contraire, une subculture reconnaît elle-même ses propres membres, individuellement, au-delà des perceptions légales, géographiques ou physiques. Cependant, « sociétés » (*societies*) est plus proche de la définition des subcultures dans la mesure où une association de petite taille (*small-scale association*) avec un intérêt commun rejoint l'ancienne appellation des subcultures, à savoir *sub-societies*.

# I. Approche conceptuelle de la recherche

*Perversions imaginaires.* Il vida la rinçure tiède sur le sol malpropre. « ... Voici un problème intéressant — dans quelle mesure les rapports *per vagina* sont-ils plus stimulants qu'avec ce cendrier, par exemple, ou avec l'angle formé par deux murs ? Le sexe est devenu une action conceptuelle, et seules les perversions nous permettent d'entrer vraiment en contact les uns avec les autres. Les perversions sont rigoureusement neutres, détachées de tout contexte psychopathologique — en fait, la plupart de celles auxquelles je me suis soumis sont dépassées. Il faut que nous inventions toute une série de perversions sexuelles imaginaires pour entretenir la flamme... »

J. G. Ballard, *La Foire aux atrocités*

L'enjeu de cette thèse est de fournir une analyse esthétique du cybererotisme, afin d'éclairer la considération des nouveaux phénomènes de corporéité qui émergent dans le champ contemporain des sciences humaines. L'expression culturelle de cette notion est cependant étendue et variée (films interactifs, jeux vidéo, images informatiques, *sextoys...*), tandis que notre approche nécessite à l'inverse une focalisation vers les éléments les plus saillants. Il est donc nécessaire de déterminer dans un premier temps les caractéristiques fondamentales de notre sujet, à travers le *medium* qui semble à ce jour le mieux en témoigner. C'est ainsi que nous consacrons ce premier chapitre au domaine cinématographique, riche en exemples éclairants dans le cadre de cette analyse.

Le cinéma, à travers ses représentations numériques du corps, pose en effet les bases d'une réflexion fertile, pour aux moins deux raisons : d'une part, il a su imposer dans l'imaginaire collectif des images évocatrices, et tout public un tant soit peu éclairé connaît en substance les thématiques de *Matrix* ou les névroses corporelles qui hantent l'œuvre de David Cronenberg. D'autre part, la fiction cinématographique,



en ce qu'elle intègre de façon synthétique les codes formels d'une époque donnée et des enjeux narratifs d'une compréhension relativement aisée, offre des axes d'étude clairs et représentatifs.

Nous étudierons en premier lieu la notion de corps virtuel de façon théorique, à travers l'exemple qu'offre *Matrix*. Puis nous verrons dans un second temps, avec *eXistenZ*, l'intérêt de considérer le corps virtuel dans une perspective opposée, à savoir le corps virtuel en tant que substance. Nous appréhenderons enfin la question du cybererotisme avec *Le Cobaye*, notamment connu pour sa célèbre scène de cybersexe.

## I.1. Le corps virtuel

### I.1.1. « Bienvenue dans le désert du réel » : *Matrix*

*The Matrix* est le premier volet d'une trilogie signée par les frères Wachowski, que compléteront en 2003 *The Matrix Reloaded* et *The Matrix Revolutions*. Cette saga offre d'un volet à l'autre, et selon des modalités distinctes, une réflexion sur la question de la réalité virtuelle et la présence du corps dans cette réalité<sup>60</sup>.

*Matrix* s'ouvre sur un fond noir dans lequel défilent verticalement différents caractères d'un vert électrique – katakanas, chiffres et symboles mathématiques. Les lettres M A T R I X apparaissent, puis disparaissent, remplacées par un curseur et le son d'une connexion téléphonique comme on pouvait encore l'entendre en 1999. En *off*, un homme reproche à une femme de prendre des risques en « l' » observant. La femme lui rétorque qu'« il » est peut-être l' élu et se déconnecte après avoir été localisée ; à l'image, l'écran indique le lancement d'un programme de recherche, et nous « plongeons » dans les caractères typographiques, qui se muent en une structure infographique puis en faisceau aveuglant de lampe-torche. Cinq policiers pénètrent dans la pièce vide d'un hôtel abandonné, et interpellent une jeune femme vêtue de latex noir assise devant un ordinateur (Trinity, jouée par Carrie-Anne Moss) en communication avec un dénommé Morpheus. Elle les neutralise en quelques secondes, à l'aide notamment du célèbre saut en *bullet time*, et s'enfuit sur les toits,

---

<sup>60</sup> Nous nous focaliserons sur le premier *Matrix* en raison de son efficacité à nous enseigner sur la question du corps virtuel – les deux suites paraissent plus enclines à développer la trame dramatique que la question qui nous concerne. Dans sa localisation française, la trilogie perd son déterminant « *The* ».

poursuivie par un agent (Paul Goddard) qui, doué comme elle d'une force et d'une agilité surhumaine, devance rapidement les policiers. Trinity parvient cependant à s'échapper et se rend au lieu de rendez-vous, une cabine téléphonique isolée. Un poids lourd fait subitement face à la cabine, prêt à l'emboutir. À la première sonnerie, Trinity bondit, et décroche au moment où le camion percute le local et s'enfonce dans le mur en arrière. Un second agent (Hugo Weaving) descend du véhicule et constate l'absence de corps, tandis que ses collègues le rejoignent et l'informent du nom de la prochaine « cible » : Neo. Le motif du plongeon se répète, entraînant cette fois-ci le spectateur au cœur du combiné téléphonique détruit. La structure verte du générique réapparaît et nous fait cette fois émerger du moniteur d'un jeune homme endormi sur son clavier (Keanu Reeves).

Cette séquence est construite de façon à permettre, partiellement, l'identification des protagonistes tout en exposant les enjeux narratifs. Nous identifions trois *déviants* — Trinity, son interlocuteur anonyme, et Morpheus — ; trois antagonistes, les « agents », dont l'allure rappelle celle des *men in black*, ces figures semi-paranormales, supposément détentrices dans l'imaginaire populaire des pleins pouvoirs fédéraux et des secrets gouvernementaux ; et, entre ces entités, Neo, a priori inoffensif, mais éveillant pourtant l'intérêt des deux clans. À ce stade, les règles de cet univers, ainsi que les enjeux de l'intrigue, sont encore confus : l'héroïne n'hésite pas à abattre des policiers, est douée d'une habileté extraordinaire, et semble disparaître au contact du combiné téléphonique. Nous ignorons qui est Morpheus — décrit en tant que terroriste sur les moniteurs de Neo — ou l'interlocuteur au téléphone ; et les agents, bien que garants de la loi (à en juger par la coopération des policiers), se révèlent tout aussi suspects, comme le prouve leur force invraisemblable et leur négligence à l'égard des biens publics. Nous savons que Trinity observe une personne qualifiée d'« élu », probablement Neo, que les agents recherchent à leur tour.

Si cette séquence, particulièrement riche en informations, instaure le doute sur la morale des personnages et sur le développement des enjeux dramatiques, elle permet de satisfaire le public qui aura identifié les emprunts au cinéma hongkongais (arts martiaux acrobatiques, *gunfights*), au *thriller* (paranoïa, courses-poursuites), au manga (maniérisme de la mise en scène, caractérisation appuyée des protagonistes) et à la science-fiction cyberpunk (esthétique mêlée de film noir et d'anticipation, thème du doute envers l'autorité). Au-delà de l'agrément visuel que peuvent susciter

ces références au cinéma de genre auprès du public, il convient d'observer qu'elles ont un cadre commun, celui de la ville. De fait, dès son prologue, Matrix exploite abondamment le réseau urbain, cet ensemble de lignes horizontales et verticales, de voies ouvertes et fermées, de décors répétitifs ponctués de détails singuliers, au sein desquels s'instaure une tension entre la nervosité psychologique des personnages, et la vigueur physique dont ils doivent faire preuve lorsque les menaces se matérialisent (ce principe régissant d'ailleurs globalement l'ensemble des genres énumérés plus haut : manga, film noir, etc.). Si la ville, en tant que lieu de circulation de biens et d'informations, alimente perpétuellement la psychose de ses occupants, les frères Wachowski vont plus loin, en intégrant le motif visuel de la « pluie numérique », ce fameux code informatique vert déferlant indéfiniment sur les écrans. À ce stade du récit, sa fonction est de nous indiquer qu'un personnage est géolocalisé, ajoutant une touche de modernité presciente au thème de la paranoïa urbaine.

Après cette introduction tumultueuse, nous retrouvons Neo, endormi sur son clavier, ses deux moniteurs diffusant les recherches qu'il a accomplies avant son assoupissement. Nous pouvons lire quelques titres de journaux : « Morpheus échappe à la police d'Heathrow », ou encore « Chasse à l'homme en cours ». Soudain, l'un des écrans devient noir, et affiche « *WAKE UP NEO...* » (« Réveille-toi, Neo... »), ce qui a pour effet de le réveiller. Surpris et incapable de contrôler son ordinateur, le jeune homme observe la suite de la communication : « *THE MATRIX HAS YOU* » (« La Matrice te tient ») ; « *FOLLOW THE WHITE RABBIT* » (« Suis le lapin blanc ») ; « *KNOCK KNOCK, NEO* ». À ce moment, on frappe à sa porte, et l'écran redevient noir. Neo, intrigué par cet épisode informatique, se décide à ouvrir et se livre à ce qui semble être un trafic avec un dénommé Choi, accompagné de groupies *cybergoth*. Neo lui fournit des logiciels (qu'il cache dans un exemplaire creux de *Simulacres et simulations*, de Jean Baudrillard), ce à quoi Choi s'exclame « Alléluia, t'es mon sauveur, mon petit Jésus à moi. » Neo lui fait part de son expérience avec son ordinateur, et lui demande s'il a déjà confondu rêve et réalité ; Choi répond par un sarcasme et l'invite à les rejoindre en discothèque. Sa compagne, Dujour, insiste et révèle fortuitement son tatouage sur l'omoplate, un lapin blanc. Neo décide de les accompagner.

Si la séquence d'introduction installait l'identité stylistique du film, celle qui présente Neo multiplie les allusions aux univers culturels *underground* et <sup>61</sup>. L'invitation à « suivre le lapin blanc » est une référence ostensible aux *Aventures d'Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, dans lesquelles Alice suit le lapin blanc et arrive, après une chute interminable dans le terrier, dans un univers traversé par le « non-sens ». Ce classique de la littérature enfantine constitue une référence incontournable de la subculture, comme en témoigne la chanson « *White Rabbit* » du groupe de rock Jefferson Airplane<sup>62</sup> comparant le monde imaginaire de Lewis Carroll à un *trip* au LSD.

La suite du film propose essentiellement une alternance entre références appuyées à la cyberculture et scènes d'action. Dans la discothèque où se réunissent les *cybers*, Neo rencontre Trinity, une icône dans le monde des hackers, qui lui annonce une entrevue prochaine avec Morpheus. Le lendemain, nous suivons Neo dans sa vie diurne : il se nomme Thomas Anderson et s'avère être un programmeur indiscipliné et peu apprécié par l'entreprise informatique qui l'emploie, Metacortex. Il est arrêté sur son lieu de travail par les agents. Il pense avoir à faire à des agents fédéraux venus l'interroger à propos de son trafic de logiciels, mais se fait torturer et implanter un parasite biomécanique dans le corps, puis se réveille chez lui, persuadé d'avoir fait un cauchemar. Il reçoit un appel de Morpheus qui organise le rendez-vous ; durant le trajet, Trinity lui retire, non sans difficulté, le mouchard qu'il pensait imaginaire. Ils se rendent dans un hôtel abandonné ; sur le seuil, Trinity lui recommande d'être franc. Neo, encore hébété, rencontre Morpheus (Laurence Fishburne). Ce dernier le compare à Alice « dans le terrier du lapin » et lui révèle ce qu'est la Matrice : une « prison pour son esprit ». Morpheus lui propose alors, dans cette scène désormais célèbre, de choisir entre une pilule bleue, qui lui permet de croire « ce que bon lui semble », et une pilule rouge, qui va l'éveiller et l'emmenner « au pays des merveilles ». Neo choisit la pilule rouge. L'équipe de Morpheus, sarcastique, interpelle Neo par le surnom de Dorothy, et l'informe qu'il va quitter le

---

<sup>61</sup> Le *new age* est un courant spirituel occidental des XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles, caractérisé par une approche individuelle et éclectique de la spiritualité. Ce courant fait partie du phénomène global des nouveaux mouvements religieux nés à partir des années 1960. Il se fonde sur des éléments doctrinaux antérieurs, notamment empruntés à la théosophie et les médecines traditionnelles, et les combine à des éléments de la culture contemporaine – cyberculture, voyages interstellaires, etc. Selon Divina Frau-Meigs, le *new age* et la cyberpornographie convergent dans la mesure où les deux notions aspirent à dépasser le corps (la « désincarnation ») pour percevoir une nouvelle réalité. Voir Divina Frau-Meigs, « Technologie et pornographie dans l'espace cybernétique », *Réseaux*, vol. 14 / 77, 1996., p. 46-49.

<sup>62</sup> Jefferson Airplane, « *White Rabbit* », dixième extrait de l'album *Surrealistic Pillow* (RCA Victor, 1967).

Kansas (énièmes références à la culture psychédélique, cette fois avec *Le Magicien d'Oz* de L. Frank Baum). Neo s'approche d'un miroir (nouvel élément issu de la grammaire carollienne avec *De l'autre côté du miroir*, doublé d'une référence possible à l'*Orphée* de Cocteau), et y plonge les doigts ; le miroir, désormais liquide comme du mercure, l'envahit et le noie. Neo s'éveille alors connecté à un cocon évoquant l'esthétique de Giger, entouré de millions d'autres cocons, dans un univers désolé, composé de structures hybrides vertigineuses surplombées par un ciel ténébreux. Nous assistons ainsi à la « renaissance » du jeune homme au cœur de la Matrice, comme en atteste la suite de cette séquence, qui met en scène les étapes de l'enfantement : une machine volante arachnéenne l'agrippe et débranche brutalement le cordon connecté à sa nuque, puis le cocon se vide et le jeune homme est précipité par un boyau dans des eaux croupies. Il est récupéré, faible, pâle, glabre et nu, à bord du Nébuchadnézzar, vaisseau dont Morpheus est le capitaine. Ce dernier le surplombe tel un obstétricien, à travers le regard brouillé d'un Neo regagnant peu à peu sa conscience, et lui adresse ces paroles : « Bienvenue dans le monde réel ».

Le motif de la maïeutique se poursuit, tant sur le plan physique que cognitif. Convalescent, Neo doit lentement réapprendre à se mouvoir, à travers des gestes auquel son corps n'est pas habitué. Puis Morpheus et Trinity branchent Neo dans la « structure », un vaste espace virtuel neutre, dans lequel il apparaît sous la forme d'une « image intérieure résiduelle », « une image intérieure » du « moi digital ». Neo apprend l'authentique nature du monde : la Matrice est une « simulation neuro-interactive », un monde virtuel qui reconstitue 1999. Nous serions en réalité autour de l'an 2199, dans un monde que Morpheus présente comme « le désert de la réalité » : un univers désolé et tourmenté, vidé de la conscience humaine. La Singularité – point de rupture théorique selon lequel le progrès technique s'accélère jusqu'à devenir indépendant de l'homme – est atteinte au début du XXI<sup>e</sup> siècle, déclenchant une guerre entre les humains et les machines. Les humains « embrasent » le ciel pour obstruer l'énergie solaire, principale source d'énergie des machines, qui pour compenser réduisent l'humanité à l'état de piles. La Matrice est utilisée pour maintenir l'activité cérébrale, sans quoi la pile humaine est hors d'usage. Pourtant, un homme des temps anciens parvient à s'extraire de l'emprise de la Matrice et libère de nombreux humains. Parmi eux se trouvent des fondateurs de Zion, la dernière capitale humaine. Trinity et Morpheus, avec l'aide d'Apoc, Switch, Cypher, Tank, Dozer et Mouse, cherchent dans la Matrice la réincarnation de cet homme, l'Élu qui libèrera tous les humains de l'illusion. Considéré par Morpheus

comme l'Élu, Neo est « entraîné » par l'application de logiciels (nous pouvons lire sur les écrans : Savate, Tae Kwon Do, Jujitsu, Kenpō, Zui quan...). Morpheus le met à l'épreuve dans une salle d'entraînement virtuelle maquillée en temple chinois. Il s'agit là d'une séquence qui superpose, selon une logique, spiritualité *zen* d'après laquelle, à la façon d'un *kōan*, Morpheus élève spirituellement Neo par une proposition absurde (« Tu crois respirer de l'air ? »), et conscience de la virtualité du lieu. Morpheus tente ensuite de l'« éveiller » avec la simulation du saut : il s'agit de libérer « son esprit » de l'illusion du réel afin de sauter d'un building à l'autre, tâche que Neo ne parvient pas à accomplir. À son réveil, le jeune homme découvre, étonné, qu'il saigne de la bouche : « Ce n'était pas irréel ? – Pas pour ton esprit. Corps et esprit ne font qu'un. ». Le film emprunte désormais à la spiritualité et à la dichotomie corps/âme cartésienne : outre le fait que le combat de kung-fu révèle aussi bien la force physique que la spiritualité des deux adversaires, l'avatar est lui-même assimilé à l'esprit auquel le corps est attaché. Le risque de décéder en cas de « séparation » est bien réel.

Nous découvrons ensuite Cypher dans la Matrice, négociant avec l'agent Smith une simulation de vie faite de richesse et de gloire en échange de Morpheus. Peu après, toute l'équipe, à l'exception de Tank et Dozer, se rend dans la Matrice pour rencontrer l'« Oracle », une « anomalie » qui, comme son surnom l'indique, possède un don de clairvoyance. Elle confirmera si oui ou non Neo est bien l'Élu. Ce dernier attend dans le salon d'un appartement, observant des enfants doués de télékinésie – un enfant tord une cuillère par la pensée, lui enseignant, selon une énième référence, que « la cuillère n'existe pas ». Il rencontre enfin l'Oracle, une dame âgée en train de confectionner des cookies. Elle lui indique l'inscription au-dessus de la porte de la cuisine : *Temet nosce*.

Alain Milon observe que s'il s'agit là de l'unique référence philosophique directe du film, elle donne à toute la trilogie sa tonalité « métaphysique »<sup>63</sup>. Nous avons déjà constaté que *Matrix* pose ouvertement certaines questions philosophiques : qu'est-ce que la réalité ? Et si le monde n'était qu'illusion ? Mais le film ne ferait qu'esquisser, entre deux séquences de kung-fu et de courses-poursuites, un imaginaire philosophique plutôt qu'une philosophie formelle. Néanmoins, *Matrix* possède cette référence qui permet une lecture philosophique de l'œuvre : la formule « Connais-toi toi-même » semble fournir le fil conducteur dramatique de la trilogie, à

---

<sup>63</sup> Alain Milon, *op. cit.*, p. 64-65.

savoir la difficulté de se connaître lorsque nous doutons du monde dans lequel nous vivons<sup>64</sup>.

L'Oracle informe Neo qu'il n'est pas l'Élu. Cette révélation se double d'une percée dramatique : au moment de retourner à bord du Nébuchadnézzar, l'équipe est piégée par la Matrice qui scelle l'appartement. Mouse est abattu par une brigade d'intervention, Morpheus est fait prisonnier par les agents, Cypher s'enfuit et retourne seul au vaisseau. Il exécute Tank et Dozer, puis arrache les prises d'Apoc et de Switch, les tuant instantanément dans la Matrice. Alors qu'il s'apprête à tuer Neo, Cypher est abattu par Tank *in extremis*. Morpheus, prisonnier, risque de fournir sous la torture des informations sur Zion aux agents ; Tank propose de le débrancher, mais Neo s'y oppose. Il décide de retourner dans la Matrice, accompagné de Trinity. Ils parviennent tous deux à sauver Morpheus, mais tandis que ce dernier et Trinity retournent dans le Nébuchadnézzar, Neo est retenu dans la Matrice par les agents. Alors qu'il rejoint le point de rendez-vous – la chambre d'hôtel du début du film –, il est abattu par l'agent Smith. Il ressuscite pourtant, arrête les balles des agents par un simple mouvement de main, puis vainc aisément l'agent Smith. Neo se « connaît lui-même » et devient l'Élu, au-delà des lois de la Matrice qu'il peut désormais transgresser. Le virtuel ne nous transforme pas en Dieu du virtuel : il ne fait que révéler notre potentiel divin.

### 1.1.2. Considérations du corps virtuel

Si Slavoj Žižek met en garde contre les « lectures intellectualistes pseudo-élaborées qui projettent dans ce film des distinctions conceptuelles philosophiques ou psychanalytiques raffinées »<sup>65</sup>, il voit en *Matrix* le reflet de « toutes les orientations de la pensée contemporaine » :

Mes amis lacaniens me racontent que les réalisateurs ont certainement lu Lacan ; les partisans de l'École de Francfort voient dans *Matrix* l'incarnation extrapolée de la *Kulturindustrie*, la Substance sociale aliénée et réifiée prenant le pas sur notre vie intérieure la plus intime et la colonisant, nous instrumentant, faisant de nous des sources d'énergie ; les fans du *new age* y trouvent une source de spéculations sur la manière dont notre monde es réduit à un mirage, engendré par un Esprit global incarné dans le réseau internet mondial.<sup>66</sup>

---

<sup>64</sup> *Ibidem.*, p. 64.

<sup>65</sup> Slavoj Žižek, *La subjectivité à venir: essais critiques sur la voix obscène*, Castelnau-le-Lez, Climats, 2004.95.

<sup>66</sup> *Ibidem.*, p. 95-96.

Ceci peut expliquer ce qui fit de *Matrix* un objet aussi critiqué<sup>67</sup> qu'incontournable. Film emblématique du néocyberpunk – le cyberpunk tel qu'il évolue à partir de la moitié des années 1990 – en raison de son succès populaire et de sa synthèse du genre, *Matrix* concentre une série de lieux communs sur la réalité virtuelle de la fin des années 1990, évoquant la philosophie (l'allégorie de la caverne de Platon, *Simulacres et simulation* de Baudrillard), le *new age* (relecture de la tradition judéo-chrétienne et gréco-latine : Neo, Morpheus, Trinity, Cypher) et la culture populaire (les films d'action, la cyberculture, le manga, etc.). Ce faisant, *Matrix* s'approprié trois classiques du genre cyberpunk que sont les romans *Neuromancien*, *Le Samouraï virtuel*<sup>68</sup> et le film *Ghost in the Shell (GITS)*<sup>69</sup>. Du roman de William Gibson, *Neuromancien*, est issue l'idée d'un conflit entre le monde réel et le monde virtuel. Nous retrouvons également le moyen de connexion à la réalité virtuelle, consistant en un branchement d'ordinateur au système nerveux qui permet d'explorer les données. Pareillement, le profil des deux protagonistes converge. Case, protagoniste de *Neuromancien*, est un célèbre pirate informatique réduit à sa « viande » depuis le retrait de ses capacités par la destruction d'une partie de son système nerveux. Neo apparaît comme un hacker mélancolique, inadapté social et psychique dont atteste son rapport déphasé au monde. Du roman *Le Samouraï Virtuel*, porté sur les mondes virtuels, nous pouvons retrouver principalement l'idée d'un rapport étroit entre le corps et l'avatar, lié au psychisme. Dans cet univers dystopique, il est possible de se connecter au métavers, un logiciel de réalité virtuelle. La cyberdrogue Snow Crash (titre original du roman), consommée par les avatars, y fait des ravages ; cependant, la Snow Crash s'avère être un virus informatique qui contamine le métavers, mais aussi – événement à priori impossible – le monde réel. Pareillement, dans *Matrix*, une personne qui décède dans la Matrice meurt dans la vie réelle, et l'on apprend, dans le second volet, qu'un programme informatique tel que l'agent Smith peut s'incarner physiquement en contaminant un humain. Du film *GITS*, *Matrix* reprend principalement la notion d'Élu : la protagoniste Motoko s'accomplit en fusionnant avec une entité artificielle vivante connectée au network, tandis que Neo devient l'Élu en accédant à une supraconscience de la Matrice.

---

<sup>67</sup> Mehdi Belhaj Kacem voit dans *Matrix* un film « inepte » qui permet, par contraste, de comprendre en quoi *eXistenZ* est un chef-d'œuvre. Mehdi Belhaj Kacem, *Existenz*, Auch, Tristram, 2005, p. 35.

<sup>68</sup> Neal Stephenson, *Le samouraï virtuel*, trad. Guy Abadia, Livre de Poche, Paris, LGF, 2000.

<sup>69</sup> Mamoru Oshii, « Ghost in the Shell », 1995.



Le corps virtuel dans *Matrix* est l'équivalent de celui de son détenteur : aucun d'entre eux ne s'incarne en roi démoniaque omniscient comme dans *The Cell*, en entité polymorphe comme dans *Paprika*, ou en *furry* comme il est possible d'en voir dans *Second Life*<sup>70</sup>. Les protagonistes demeurent semblables à leur apparence dans le Nébuchadnézzar, sinon pour leur allure « cyberpunk » et leurs nouvelles capacités « téléchargées » dans leur « esprit ». Ils sont donc virtuellement eux-mêmes, mais en pleine possession de leurs capacités (de tir, de combat, etc.), prêts à affronter les agents de la Matrice. En ceci, le corps virtuel dans *Matrix* est un équivalent de l'avatar du domaine vidéoludique : la vision du film s'apparente à une sensation de jeu, où les stratégies sont élaborées et les réflexes éprouvés. Nous pouvons alors ajouter aux références cinématographiques précédemment relevées celles de la culture du jeu vidéo : le fort sentiment communautaire entre les membres du Nébuchadnézzar et l'élaboration de stratégies par groupes évoque les MMORPG<sup>71</sup> tels *Anarchy Online* (Funcom, PC, 2001), contemporain du film, ou *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, PC, 2004) qui développent un rapport social et une implication stratégique entre joueurs ; la liberté d'action dans un environnement urbain ressemble à ce que l'on éprouve dans un jeu dit « monde ouvert » comme *Gran Theft Auto III* (Take-Two Interactive, DMA Design, PS2, 2000) ; les combats, en vue latérale, rappellent les jeux de combat comme *Street Fighter II* (Capcom, Super Nintendo, 1992) ; enfin, les scènes de combat par tir interposés, ou *gunfights*, évoquent les FPS<sup>72</sup> (notamment avec la scène en vue subjective de l'hélicoptère) comme *Doom 3* (Activision/id Software, PC, 2004) ou plus proche du cadrage à la « troisième personne »<sup>73</sup> de certaines séquences, *Max Payne* (Take Two Interactive/Remedy Entertainment, PC, 2001) et *Tomb Raider 3* (Eidos Interactive/Core Design, Playstation, 1998)<sup>74, 75</sup>.

---

<sup>70</sup> *Second Life*, Linden Lab, 2003.

<sup>71</sup> *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*, c'est-à-dire un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur. Il s'agit d'un jeu en ligne associant le jeu de rôle (RPG, *Role Playing Game*) et le jeu en ligne massivement multijoueur (MMO, *Massively Multiplayer Online*), permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un même monde virtuel. Le joueur est représenté par un avatar, personnage qu'il crée puis fait progresser dans un monde virtuel d'inspiration fantastique, de science-fiction ou de super-héros, riche en aventures. Ce faisant, il interagit avec l'environnement contrôlé par le programme et avec les autres joueurs.

<sup>72</sup> *First Person Shooter*, un jeu de tir en vue subjective.

<sup>73</sup> Le personnage est apparent de dos et la scène visible par-dessus son épaule.

<sup>74</sup> *Matrix* devint rapidement une source d'inspiration pour de nombreuses modifications de jeu, tant le film faisait office de « jeu idéal » ; paradoxalement les trois jeux issus de la licence (*Enter the Matrix*, Infogrames/Shiny Entertainment, Xbox, 2003 ; *The Matrix Online*, Sony Online Entertainment/Monolith Productions, PC, 2005 ; *The Matrix: Path of Neo*, Atari/Shiny Entertainment, PS2, 2005) furent tous des échecs techniques.

*Matrix* répond à l'équation d'un corps entre « réel » et « virtuel » en la production d'une réalité corporelle à partir d'instances virtuelles. C'est ici que le rapprochement avec le jeu vidéo en tant qu'il met le corps aux prises avec les images numériques pourrait trouver tout son intérêt. Certains travaux récents, comme ceux de Mélanie Roustan, ont montré que les compétences physiques, cognitives et émotionnelles que requiert l'expérience vidéoludique reposent sur des processus d'« incorporation » : à force de répétition, les manipulations s'exécutent au point de ne plus mobiliser la conscience réflexive, et les sensations s'étendent dans les objets qui se font prothèses perceptives. Le joueur de jeu vidéo « incorpore » la dynamique complexe d'un jeu vidéo au point d'en oublier le contrôle de ses doigts pour déporter ses sensations sur le personnage virtuel qu'il incarne<sup>76</sup>. Il y a là extension du corps vécu, subjectif, mais éprouvé, ce qui a pour conséquence la fin de l'opposition entre réalité et virtuel, de même pour la dichotomie corps-esprit<sup>77</sup>. La « réalité virtuelle » serait une sorte de « non-lieu » qui propose un voyage dans « nulle part ».

Neo déambule dans le blanc aveuglant du « désert du réel » : le Réel n'est plus la Réalité, mais le vide que camoufle sa propre simulation<sup>78</sup>. Qu'en est-il du corps ? Derrière la réalité du corps virtuel éprouvé, *Matrix* laisse un vide esthétique qui n'a plus de représentation possible : le Neo élu est un dieu virtuel dans lequel disparaît le Neo de la réalité.

## 1.2. L'expérience organique du virtuel

### 1.2.1. « Libérez vos pulsions » : *eXistenZ*

*eXistenZ* est sorti sur les écrans américains au printemps 1999, quelques semaines seulement après *Matrix*. Éclipsée par le succès populaire et critique du film des frères Wachowski, l'œuvre de David Cronenberg pouvait paraître, à l'époque, sensiblement anachronique : elle semblait en effet déployer les codes esthétiques et thématiques du *cyberpunk*, hérités du tournant des années 80-90 (anarchie, ambiance apocalyptique, image poisseuse, artéfacts rétro-futuristes, effets spéciaux

---

<sup>75</sup> Selon Mehdi Belhaj Kacem, le fait pour *Matrix* de produire des sensations vidéoludiques signe sa prochaine obsolescence : « Mais de même que [les générations d'adolescents] passent d'une génération de jeu à l'autre sans pouvoir rebrousser le chemin des évolutions techniques, [...], *Matrix* fera rire tous ceux qu'il a engoués dans cinq ou dix ans. » Mehdi Belhaj Kacem, *op. cit.*, p.36.

<sup>76</sup> Mélanie Roustan, « La pratique du jeu vidéo : expériences de "réalité virtuelle" », *OMNSH*, 2004.

<sup>77</sup> *Ibidem*.

<sup>78</sup> Slavoj Žižek, *op. cit.*, p.100.

artisansaux...), à l'opposé de ce qu'offrait *Matrix*, manifeste néocyberpunk comme nous l'avons vu, qui se situait à la pointe de la modernité en matière de mise en scène, de retouche numérique et d'identité visuelle.

Rétrospectivement, les perspectives analytiques offertes par *eXistenZ* lui confèrent une pertinence qui peut aujourd'hui faire défaut à *Matrix*, dont l'iconographie surexploitée, les références trop lisibles et la naïveté quasiment booléenne renvoient à une époque désormais révolue. Les interrogations complexes que soulève *eXistenZ*, son atmosphère sombre et oppressante, en font un film symptomatique des tensions pré-millénaristes qui planaient sur le monde occidental. Comme l'on spéculait avec une inquiétude grandissante, dans les années 90, sur les dangers économiques d'une surévaluation des valeurs technologiques<sup>79</sup>, *eXistenZ* persiste aujourd'hui à interroger, sur un plan éthique et esthétique notre rapport, fait de peur et de fascination, au corps et au virtuel.

*eXistenZ* s'ouvre sur l'écriture singulière de cet idiome sur un tableau : « “e” minuscule, “X” majuscule, “Z” majuscule. “eXistenZ” ». *eXistenZ* est le nouveau jeu de réalité virtuelle de la multinationale Antenna Research. Le maître du séminaire (organisé à l'intérieur d'une église moderne) propose, au grand étonnement du public, de tester *eXistenZ* en avant-première avec sa conceptrice, la « prêtresse des jeux » Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh). Celle-ci monte sur l'estrade, acclamée par ses admirateurs. Elle déplore dans un premier temps le déficit entre le potentiel de la réalité virtuelle et la médiocrité des jeux actuels. *eXistenZ*, selon elle, apporte une solution à ce problème : il s'agit d'un nouveau système, capable de générer des environnements si riches qu'on ne peut les distinguer de la vie réelle. « Attendez-vous à des sensations fortes. Mais ne paniquez pas, quoi qu'il arrive ». Douze séminaristes sont désignés volontaires. Assis en demi-cercles, ils tiennent chacun un « pod », un composé technorganique en guise de console, et sont connectés par une sorte de cordon ombilical branché dans le « bioport », un orifice à la base du dos, permettant d'accéder à leur système nerveux et relié au pod d'Allegra, *eXistenZ*, qui présente la

---

<sup>79</sup> Sur le climat d'incertitude qui régit à la fois *eXistenZ*, et, dans le contexte de sa sortie, les marchés de Wall Street confrontés à l'essor des nouvelles technologies, nous renvoyons au discours adressé à l'*American Enterprise Institute* en décembre 1996 par l'économiste Alan Greenspan, alors président de la Réserve fédérale des États-Unis. En soulignant avec prescience l'enthousiasme potentiellement dangereux des investisseurs, Greenspan instaure, au détour d'une simple formule (« *irrational exuberance* », « exubérance irrationnelle »), un débat sur la fragilité des marchés à l'heure de la croissance d'Internet.

forme d'une poche de peau rose qui s'actionne par les organes internes<sup>80</sup>. Allegra officie au milieu, en tant que maîtresse de jeu. Tous semblent plonger dans une léthargie hypnotique. L'un des spectateurs bondit soudainement vers Allegra en hurlant : « À mort, la démonsse Allegra Geller ! ». Il pointe un étrange pistolet de conception squelettique, abat le maître de séminaire, et atteint Allegra à l'épaule – les douze volontaires tressaillent sans s'éveiller au moment de l'impact. Le fanatique est violemment exécuté par le service d'ordre en civil, tandis qu'un jeune stagiaire, suivant les supplications du maître de séminaire agonisant, emporte Allegra encore inconsciente et s'enfuit.

Le jeune employé, Ted (Jude Law), conduit Allegra vers une destination inconnue. Allegra l'informe qu'il ne doit contacter personne, car même Antenna peut être à l'origine de l'attentat. Elle va jusqu'à exprimer sa méfiance à Ted lui-même, jeune stagiaire en marketing devenu garde du corps. À la demande d'Allegra, « pour avoir un moment d'intimité », Ted s'arrête à une carrière afin de la soigner. À l'aide d'un canif, il extrait la balle, et s'écrit naïvement : « Quelqu'un t'a mordue ? » En guise de balles, le pistolet d'os tire des dents – et, comble du macabre, celle-ci est cariée.

Nous les retrouvons dans un hôtel. Allegra se prélassse, en caressant son pod. Ted l'interpelle ; « Je me promenais dans eXistenZ. La nouvelle configuration. Je m'y sens bien. Mais sans partenaire, c'est du tourisme. C'est frustrant. » Elle l'invite alors à la rejoindre, mais Ted avoue ne pas avoir de bioport, l'orifice dans la colonne vertébrale qui permet de connecter les pods directement au système nerveux du joueur ; il avoue de même n'avoir jamais joué à aucun jeu, ce qui la scandalise et renforce sa méfiance. Pour sa défense, Ted exprime sa peur de la paralysie qui accompagnerait la pose du bioport, mais aussi sa phobie de la « pénétration chirurgicale ». Allegra, espiègle, évoque les possibilités infinies du jeu. Lorsqu'il lui dit que ce n'est de toute façon pas le moment de jouer, elle lui explique que sa console est « malade » du fait de la déconnexion violente durant le séminaire. En effet, la « console », normalement volumineuse et de couleur chair, présente maintenant une apparence flasque et un teint défraîchi. Il est nécessaire pour elle de vérifier que le système n'a pas été « contaminé ». Malgré les réticences de Ted, et au prix d'un

---

<sup>80</sup> Dans le commentaire audio de l'édition Momentum du DVD, parue en 2002, David Cronenberg justifie la brutalité de ce dispositif en expliquant que si les gens sont d'ores et déjà disposés à recevoir des opérations chirurgicales de l'œil au laser, il est possible d'imaginer que la manipulation de ces bioports n'est qu'une étape supplémentaire dans la violence que l'on accepte de faire subir au corps.

chantage affectif de la part d'Allegra, ils partent à la recherche d'un poseur clandestin de pod.

Ils se présentent donc à une station-service, où le mécanicien, du nom de Gas (Willem Dafoe), fait mine de ne pas comprendre le terme de bioport et compare la prise à un « trou du cul ». Allegra, à la fois aguicheuse et autoritaire, lui fait face : « Tu sais très bien de qui je parle ». Gas est alors saisi de stupeur en reconnaissant Allegra, et s'agenouille : « Allegra Geller, vous avez changé ma vie. »

À l'intérieur de la station-service, pendant qu'Allegra se balade et apprivoise un petit saurien bicéphale, Ted apprend que Gas est un joueur invétéré, notamment des produits conçus par Allegra, dont ArtGod, « A majuscule, G majuscule », simulation divine qui l'a extrait du « niveau de réalité le plus sordide. ». Au moment de poser le bioport, Ted se ravise, fait mine de se débattre avec Gas, mais finit par se laisser convaincre par Allegra. Gas lui pose un point d'impact à l'aide d'un engin de taille moyenne. Ted est alors soulagé, mais son humeur s'assombrit lorsque Gas exhibe l'espèce de perceuse à pression de la taille d'un marteau piqueur qui va véritablement poser le bioport : « Ça, ça doit faire mal. ». Ted est propulsé par la violence de l'impact, et panique en découvrant qu'il ne peut plus bouger ses jambes. Gas commente la situation avant de s'éclipser : « Tu as eu droit à une péridurale... Comme un accouchement. » Allegra, impatiente et peu soucieuse de la détresse de Ted, décide de brancher immédiatement son bioport. Au bout de quelques secondes, celui-ci implose. Allegra est furieuse, et reproche à Ted de l'avoir nerveusement surchargé. Face à la mine désemparée de Ted, elle explique qu'il s'agit là de la seule version d'eXistenZ, un jeu qui a coûté 38 millions et cinq années de travail, et s'énerve : « Je suis à la porte de mon propre jeu. Je ne peux ni entrer ni sortir ! » Surgit alors Gas, armé d'un fusil. Il explique qu'il a volontairement posé un biopot défectueux afin de toucher la prime pour la mort d'Allegra et la destruction d'eXistenZ. Allegra se défend en lui disant qu'il est incapable de la tuer et de remettre son corps « à moitié pourri », ce qui a l'air d'amuser Gas plutôt que de le dissuader. Mais au moment d'exécuter Allegra, Gas est abattu par Ted d'une charge de la lourde perceuse dans la nuque.

Ils reprennent la route dès que Ted retrouve l'usage de ses jambes. Allegra est plus méfiante que jamais : « Ça fait deux personnes, en un jour, qui ont voulu te tuer. Je n'ai jamais eu autant de succès. » Ils se rendent chez Kiri Vinokur (Ian Holm), un ami d'Allegra tenant un laboratoire dans une station de ski. En chemin, Ted et Allegra

croisent de nouveau un amphibien à deux têtes, que Ted prend pour un insecte. Allegra le corrige : « Un amphibien génétiquement modifié, entre la grenouille, la salamandre et le lézard. Signe des temps ». Une fois arrivés, Kiri « soigne » son pod et répare le bioport défectueux de Ted.

Réfugiés dans l'un des chalets de Kiri, Allegra et Ted s'apprêtent enfin à jouer à eXistenZ. Allegra inspecte le nouvel orifice de Ted, qu'elle lubrifie avec sa salive malgré la réticence de son partenaire. Assis sur un lit, Allegra connecte Ted et lance le jeu. Instantanément, Ted est surpris de l'arrivée d'un inconnu, se lève précipitamment, puis découvre qu'il est dans un environnement différent – un magasin qui n'est pas sans évoquer l'atmosphère du cyberpunk, évocation due aux néons et au contraste de couleurs criardes. Allegra est debout à ses côtés, les cheveux désormais ondulés et dans des vêtements différents ; Ted est quant à lui étonné d'être lui-même. Il s'interroge : « Quel est le but du jeu auquel on est en train de jouer ? » Allegra lui répond : « Il faut jouer pour savoir pourquoi on joue. »

À la recherche d'indices, ils parcourent la boutique, spécialisée dans les produits de Cortical Systematics, dont le dernier produit est une sorte de pod miniature. Le propriétaire du magasin, D'Arcy Nader (Robert Silvermann), affecté et à l'élocution étrange, se présente à eux et les invite à le suivre. Ils s'isolent dans une pièce. Aux interrogations de Nader quant à leur contact, Ted répond agressivement : « Ça ne vous regarde pas ! On est là, c'est tout ce qui compte. » Face à son étonnement immédiat, Allegra lui indique que son « personnage » doit énoncer des phrases-clés pour faire avancer le jeu. Nader est alors immobile, faisant pivoter sa tête, le regard dans le vide ; il est « en boucle », en attente de la réponse adéquate de la part de son interlocuteur. Ted répète sa phrase, Nader se « débloque » et leur fournit les micro-pods. Allegra en insère un, qui disparaît aussitôt, dans l'orifice de Ted. Ce dernier se l'imagine en train de creuser une galerie dans la moelle épinière et panique ; Allegra le rassure en lui rappelant que ce n'est qu'un jeu. Ted insère à son tour le mini-pod dans l'orifice d'Allegra, non sans l'avoir impulsivement léché. Cette dernière le réprimande violemment avant de comprendre que l'érotisme est programmé dans le jeu : « Apparemment, nos personnages doivent se sauter dessus. C'est sûrement une tentative lamentablement mécanique pour accroître la charge émotionnelle de la phase suivante. Inutile de résister. »

Sans transition, nous les retrouvons dans une usine de traitement transgénique destiné à la fabrication de pods à partir de cadavres reptiliens à

disséquer. Dans la file d'attente, Ted se lamente, écoeuré par un tel univers : « Je suis inquiet pour mon corps. [...] Où sont nos vrais corps ? Ils vont bien ? Et s'ils ont faim ? S'ils sont menacés ? » Ted est à côté d'un collègue à l'étrange accent, Yevgeny Nourish (Don McKellar). Ce dernier félicite Ted pour sa dextérité, et répète sa remarque – Ted comprend que Nourish est à son tour « en boucle », dans l'attente d'une réponse censée débloquer la suite de l'interaction. Nourish l'oriente alors vers le restaurant chinois dans la forêt, et lui recommande de demander la spécialité.

Ted retrouve Allegra et l'entraîne dans le restaurant en question ; tous deux s'assoient à une table ronde, parmi plusieurs ouvriers. La demande de la spécialité semble embarrasser les autres convives ; le serveur précise que la spécialité n'est servie que pour des circonstances exceptionnelles. Ted insiste, et prétend qu'il s'agit de l'anniversaire d'Allegra. Le serveur s'exécute alors, et propose la spécialité pour tout le monde, ce qui a pour conséquence de vider la table des autres ouvriers. Ted et Allegra pouffent alors, mais Ted réitère son envie de quitter le jeu. Il se lève alors et hurle « eXistenZ est sur pause ! » et s'effondre sur la table – en fait la couverture sur laquelle il repose dans le chalet.

À son « réveil », Ted doute de cette réalité, comparant Allegra à un personnage de fiction ; cette dernière, somnolente, jouant de son pied nu avec le cordon de Ted, fait part de son ennui hors du jeu. Ils s'embrassent et retournent dans le restaurant.

La spécialité arrive. Il s'agit d'un plat excrémental qui leur arrache une grimace d'écoeurement : un amphibien mutant faisandé. Le serveur vante les « sensations gustatives insoupçonnées » du mets. Ted, sollicité par un stimulus, dévore frénétiquement ce plat qui pourtant le répugne. À partir des restes d'os et de cartilages, il commence à monter un objet – le même pistolet, pleinement fonctionnel, qui blessa Allegra. Elle le félicite pour la fabrication de l'arme : « C'est une pulsion de jeu, liée à ton rôle. » Il le pointe soudainement vers elle, en proclamant « À mort la démonsse Allegra Geller ». Celle-ci, le souffle court, déclare ne pas partager son humour. Ted, soudainement excité, déclare avoir néanmoins envie d'abattre le serveur. Lorsque celui-ci arrive à leur niveau, Ted déclare avoir trouvé le pistolet dans la soupe, et tire en direction de son visage. La joue et l'oreille du serveur disparaissent ; celui-ci s'empare d'un hachoir et tranche le canon de l'arme. Allegra lui jette sa soupe au visage, puis Ted tire à nouveau, cette fois beaucoup plus prêt. Le projectile emporte alors la moitié de son visage, et il s'effondre sur la table. Ted lâche le pistolet sanguinolent, qui ne tarde pas à être emporté par un chien. Les clients

autour, incrédules, observent la scène ; Ted, embarrassé, explique qu'il s'agit d'un malentendu à propos de l'addition. Ils reprennent alors le cours de leur discussion.

Nourish apparaît désormais en cuisinier. Il les félicite au nom d'un complot contre la société Cortical Systematics, ourdi par les « Réalistes » qui veulent mettre fin à la création de jeux virtuels. Le serveur chinois était, selon Nourish, un espion infiltré dans l'usine, elle-même presque entièrement infiltrée par les Réalistes. Les considérant désormais comme des Réalistes, il leur donne pour instruction de retourner au magasin de Nader afin de l'espionner.

Ils retournent tous deux au magasin. Au guichet, ils rencontrent Hugo Carlaw (Callum Keith Rennie) qui les mène à Nader. Celui-ci est mort, étranglé avec un cordon. Carlaw se présente alors comme un réaliste chargé de surveiller Nader, et les informe que le serveur chinois était leur contact. Nourish s'avère être un agent double de Cortical Systematics travaillant avec Nader contre la cause Réaliste. Carlaw les revoit neutraliser Nourish.

De retour à l'usine, Ted se plaint de nouveau : « Je n'aime pas ça. Je sais pas ce qui se passe. On se déplace à tâtons, tous les deux, dans un monde informe aux règles et aux objectifs inconnus, obscurs, voire inexistants, toujours à deux doigts d'être tués par des forces auxquelles on ne comprend rien. » Selon les indications de Carlaw, ils recherchent un « endroit familier ». Allegra s'oriente vers son atelier, et y découvre un pod malade. Animé de la même pulsion que Ted lors du repas, Allegra ne peut s'empêcher de le brancher. Sitôt connectée, elle s'effondre, agonisante. Ted tranche l'ombilic, ce qui a pour conséquence de vider Allegra de son sang. Nourish arrive alors, armé d'un lance-flamme, et brûle le pod afin d'éviter toute contamination. Mais celui-ci crève et diffuse des spores mortelles qui corrompent toute l'usine. Libérée de l'emprise du pod, Allegra se saisit d'un couteau et l'enfonce dans le dos de Nourish. En s'effondrant, celui-ci met le feu à l'usine, ce qui prend aux yeux de Ted des allures de *game over*. Ils s'éveillent tous deux dans la chambre du chalet, entourés d'un feu résiduel, puis sains et saufs. Pourtant, Allegra s'inquiète pour son pod, dont les teintes violacées indiqueraient qu'il a été contaminé via le jeu. Elle comprend soudain, sans en connaître les raisons, que le responsable est Kiri.

Tandis qu'elle vaccine son pod agonisant, une violente déflagration se produit, faisant voler en éclats les vitres du chalet ; Carlaw fait irruption, vêtu en militaire et armé d'un pistolet mitrailleur. Il annonce l'avènement de la révolution réaliste et



fusille le pod sous le regard horrifié d'Allegra. Ted comprend qu'il s'agit encore d'un jeu et tente de la rassurer. Tandis qu'un cocktail Molotov est lancé en leur direction, tous deux sont évacués par Carlaw ; celui-ci les amène en hauteur, afin qu'ils contemplent la scène de guérilla. Il déclare ensuite avoir reconnu Allegra, mais au moment de la fusiller, il est abattu par Kiri, armé du pistolet à dents ramené par son chien. Il avoue avoir contaminé le pod d'Allegra, mais notifie avoir fait une copie d'eXistenZ pour le compte de Cortical Systematics. Alors qu'il la supplie de rejoindre la société concurrente, Allegra s'empare de l'arme de Carlaw et l'abat à son tour. Ted lui arrache le pistolet mitrailleur des mains, tente de la culpabiliser de son geste meurtrier – bien qu'il ait tenté quelques instants plus tôt de la persuader qu'il s'agissait encore d'un jeu. Finalement, il la menace de son arme, et avoue travailler pour les Réalistes. Mais elle lui explique qu'elle le sait depuis qu'il l'a menacée au restaurant, exhibe ce qui s'avère être un détonateur, et l'actionne au cri de « Mort au démon Ted Pikul ! », tandis que le dos de Ted explose.

Seule survivante dans un environnement en ruines, elle lève les yeux au ciel et s'exclame : « J'ai gagné ? J'ai gagné la partie ? J'ai gagné ? » Un casque transparent en forme de prothèse apparaît sur sa tête. Allegra s'éveille dans l'église entourée de Ted, du maître de séminaire, Gas, Kiri, le serveur, Carlaw, Nourish, Nader... Tous jouaient à *trenScendenZ*, un jeu contenant lui-même l'intrigue du jeu *eXistenZ*.

Après l'échange d'impressions avec les joueurs, Yevgeny, le concepteur de *trenScendenZ*, s'isole avec son assistante pour lui faire part de son inquiétude : toute la partie a été dominée par le motif de l'anti-jeu. Ils sont interrompus par Allegra et Ted, qui viennent féliciter le concepteur d'avoir si bien contrefait la réalité. Le couple s'empare alors de Glockes cachés dans la fausse fourrure de son chien et fait feu sur Yevgeny et son assistante. Sous les yeux des autres joueurs, aussi médusés que l'étaient les clients du restaurant, Ted et Allegra quittent la terrible scène. Le joueur qui incarnait le serveur chinois se retrouve accidentellement face à eux. Sous la menace des armes, il esquisse un sourire dépité, et déclame la dernière phrase de dialogue du film : « Dites-moi que nous sommes encore dans le jeu ».

### 1.2.2. L'organicité du virtuel

Après le corps dissous dans le Réel du virtuel avec *Matrix*, nous rencontrons dans *eXistenZ* un corps virtuel *métamorphosé* selon un rapport de force entre

l'angoisse et le jeu<sup>81</sup>. Il n'est plus question ici d'un monstrueux figuré comme la lente métamorphose de Max dans *Videodrome*, mais d'un film affecté par l'angoisse, du fait que le jeu est lui-même « contaminé » par cette *forme-force*<sup>82</sup>. Nous comprenons, dès que Yevgeny évoque la thématique du non-jeu dans le jeu, que tous les malaises, les dégoûts qui parcourent le film proviennent des deux protagonistes eux-mêmes. Le contraste entre le casque bleu qu'Allegra porte délicatement sur son crâne et ses pods organiques, malades, agonisant et pénétrant les chairs, permet de mesurer l'étendue de l'appréhension d'Allegra face au jeu – à moins qu'il ne s'agisse là non de l'appréhension, mais de la pleine expression de son inconscient, tant elle semble compétitive et avenante dans la partie qu'elle remporte. Le plat que dévore Ted provient-t-il de l'esprit d'Allegra ? Ceci dénoterait une part de vice dans la relation avec son partenaire. À moins que ce ne soit Ted lui-même qui se l'afflige, ce qui semble cohérent avec sa pulsion. Ainsi, les interprétations sont innombrables, car chaque geste, chaque attitude – la lumière et la texture mêmes du jeu – peuvent faire sens.

*eXistenZ* agit ainsi en tant qu'œuvre symptomatique des angoisses d'une époque : théâtre violent d'un trouble ontologique, le film propose une réflexion plus profonde que *Matrix*, où l'assimilation du corps au virtuel donne lieu à une transformation héroïque des personnages. Les aventures que vivent les protagonistes renouent alors avec des conventions narratives balisées (à commencer par l'assimilation de Neo à une figure christique), et leur corps, émancipé des lois terrestres, effectue des exploits hérités des super héros de *comics*. *eXistenZ*, pour sa part, ne cède pas à l'écueil du trop spectaculaire, ni à celui du regard généralement dépréciatif, mais peu développé, que le cinéma porte sur le jeu vidéo. Selon David Cronenberg, qui a également signé le scénario du film, le jeu vidéo reste le *medium* le plus pertinent pour esquisser une réflexion sur les structures, les enjeux, les formes de subjectivité qui déploient peu à peu autour de nous les technologies numériques. Son film ne prétend pas apporter une réponse à la dialectique du corps, mis en procès dans sa chair et dans ses transferts numériques, mais il ose le montrer, tour à tour déficient, sensuel, désarticulé, robotique, selon des degrés de présence au réel toujours indéterminés.

---

<sup>81</sup> D'après une définition de la métamorphose proposée par Mehdi Belhaj Kacem, *op. cit.*, p.28-29.

<sup>82</sup> *Ibidem.*, p.30.

## 1.3. Le cyberérotisme

### 1.3.1. Exemple d'approche du cyberérotisme : *Cybersex*

Avant de revenir au cinéma classique, il convient, pour ouvrir la réflexion sur le cyberérotisme, de faire un détour par le cinéma pornographique. La pornographie présente en effet la particularité de réunir deux modalités contradictoires du discours : d'un côté, elle entretient la préservation de certains clichés, présentant moins des personnages que des types de personnages, aux caractéristiques et aux attributs immédiatement identifiables ; de l'autre, elle s'intéresse volontiers aux nouvelles tendances, aux évolutions de l'imaginaire, aux affinités potentielles des nouvelles générations de spectateurs. Il n'est donc guère étonnant que le cinéma pornographique se soit rapidement intéressé aux codes du cyberérotisme. En mettant en scène des personnages qui, par l'intermédiaire d'un écran, parviennent à assouvir leurs fantasmes, il entend créer avec le spectateur une forme de connivence, une mise en condition analogue qui, bien sûr, reste de l'ordre de l'illusion. Mais, comme nous allons le voir, cet éveil à de nouvelles thématiques n'exclut pas la réactivation de certains poncifs narratifs.

Le film *Cybersex* (Armstrong, Steelberg, 1996) s'ouvre sur Bill (Marc Wallice), concentré sur sa conversation informatique. Nous comprenons la nature du tchatte par l'apparition du dialogue sur le moniteur : « WHAT'S YOUR NAME ? – TRACI – SO, HOW OLD ARE YOU ? – TWENTY-THREE – DESCRIBE YOURSELF – GORGEOUS... » (Quel est ton nom ? – Traci. – Quel âge as-tu ? – Vingt-trois ans. – Décris-toi. – Superbe...). L'échange s'achève sur ces derniers mots : « I WANT TO PULL OUT YOUR COCK AND STUFF IT IN MY MOUTH... » (Je veux sortir ta bite et la foutre dans ma bouche...); s'ensuit un fondu sur le visage de Bill, renversé sur l'appuie-tête de son fauteuil, les yeux clos ; la caméra glisse le long de son corps jusqu'à son entrejambe, où une main féminine habillée de longs gants dorés commence à le caresser ; puis une sublime créature (Jessica James) surgit entièrement, pour le chevaucher et s'offrir à lui jusqu'au terme de la relation sexuelle. Bill s'éveille alors à son bureau, et aperçoit sur son moniteur : « BYE... BYE... ». Il fait part de son expérience à son ami et collègue Stuart (Bobby Vitale) et lui fournit l'identité de son contact : Traci23. Stuart explore Internet à son tour, mais semble avoir oublié les coordonnées fournies par Bill. Nous observons en parallèle un soldat

(Vince Vouyer) à qui une scientifique (Anna Malle) fait une fellation dans un laboratoire à première vue high-tech (moniteurs, néons, gyrophares, fumigènes...) ; nous retrouvons Stuart contrarié devant son écran, puis la scientifique allongée sur le bureau lors d'un coït, etc. Après l'éjaculation du soldat, Stuart parvient à retrouver la référence, mais semble inopinément déclencher l'activation d'une cyborg (Crystal Gold), détenue dans le laboratoire en question. Cette dernière neutralise le soldat et viole la scientifique, puis s'échappe. Le professeur responsable de l'expérience (Joey Silvera) et un haut fonctionnaire de la NSA (Hank Armstrong) se lancent à sa poursuite ; elle les refoule par sa force surhumaine et son besoin irréprensible de sexe. Stuart prévient Bill que sa conversation avec Traci s'avère finalement être un piège pour libérer la cyborg. Cette dernière se rend chez Bill, élimine les soldats à sa poursuite, et fait l'amour avec lui. Après le coït, elle s'en prend violemment à Bill malgré l'arrivée des responsables ; finalement, Bill est sauvé par son ami Stuart qui la désamorce via son ordinateur.

La première scène, lorsque Bill rêve de Traci, prête à confusion : nous ignorons qu'il s'agit d'un rêve (le fait n'est établi que lors du réveil de Bill), et si Traci surgit de sous le bureau ou du moniteur – cette dernière supposition induit la piste d'une lecture fantastique qui finalement ne quittera plus l'esprit du spectateur. De même, nous ne pouvons déterminer, lorsque Bill oriente Stuart vers Traci, s'il ne confond pas son expérience onirique avec sa conversation informatique : à ce moment, seul un fondu enchaîné du moniteur sur le visage de Bill peut suggérer au spectateur attentif un changement de ton. Ensuite, la séquence de sexe entre le gardien et la scientifique, entrecoupée de plans durant lesquels Stuart semble contrarié devant son écran, manque elle aussi de clarté : il est difficile de dire s'il s'agit de deux séquences distinctes, ou, en réponse à la première séquence, si Stuart n'est pas lui-même le spectateur – frustré – ou l'auteur de la scène. Ensuite, l'activation de la cyborg et le viol de la scientifique ajoute à l'aporie : si le jeu des acteurs et la mise en scène n'annoncent rien qui suppose un aspect irréel lorsque retentit l'alarme conséquente à l'éveil du cyborg, la scène suivante, où la scientifique et la cyborg se masturbent l'une l'autre puis pratiquent simultanément une fellation sur un long double godemiché, le tout noyé de fumée et éclairé par la lueur bleutée des néons, se teinte d'un onirisme de cinéma bis. Le rôle même du cyborg prête à confusion : sa fuite vers la maison de Bill ne semble-t-elle pas indiquer qu'elle est finalement issue de son imagination ? Nous savons que non, puisque les scientifiques et les militaires se lancent à sa poursuite ; pourtant, l'apparition en superposition de la machine et du corps de la

cyborg, ainsi que les plans nocturnes de Crystal Gold marchant d'un pas déterminé le long d'une route, ne sont pas sans évoquer, encore une fois, une lecture fantastique.

Ce résumé d'un film dont la vocation première n'est pas la sémiotique narrative montre néanmoins combien il est complexe d'harmoniser un discours sur les mondes virtuels. En ce sens, *Cybersex* fait même preuve d'une ambition étonnante : les technologies à la mode (des conversations à distance jusqu'à l'intelligence artificielle), les strates narratives (réelles, virtuelles, oniriques), l'échiquier des pouvoirs scientifiques et militaires s'entremêlent inextricablement. Au-delà du sentiment de désordre de certains passages, qui peut être dû à la frivolité, à la hâte ou à l'économie de moyens inhérente au genre, le film se présente rétrospectivement comme un témoignage probant sur l'imaginaire des mondes virtuels au milieu des années 90, période charnière dans l'essor des nouvelles technologies.

### 1.3.2. « Ça fait partie de notre esprit primaire » : *Le Cobaye*

*Le Cobaye* (*The Lawnmower Man*, 1992) est un film réalisé par Brett Leonard, réalisateur dont le maigre prestige tend à occulter sa curiosité sincère, au cours des années 90, pour des sujets visionnaires<sup>83</sup>. Lors de sa sortie, *Le Cobaye* surprend moins par ses qualités cinématographiques que par l'iconographie qu'il met en place, à partir d'un budget modéré de surcroît. Les séquences en image de synthèse, qui s'intensifient dans le dernier tiers du film, font alors preuve d'une ambition encore rare, et présentent la particularité d'associer les mondes virtuels à une imagerie ésotérique dont l'apparente obsolescence ouvre peut-être une piste interprétative importante.

*Le Cobaye* s'ouvre sur un panneau qui, précisément, annonce l'orientation mi-scientifique, mi-catastrophiste du récit :

D'ici la fin du millénaire, une technologie connue sous le nom de REALITÉ VIRTUELLE sera largement répandue. Elle permettra d'entrer dans ses mondes artificiels façonnés par ordinateur aussi illimités que l'imagination elle-même. Ses créateurs entrevoient des millions d'utilisations positives – d'autres redoutent que ce soit là une nouvelle forme de contrôle de pensée.

Jobe Smith (Jeff Fahey), simple d'esprit et souffre-douleur d'une petite ville, gagne sa vie en tondant les pelouses. Son cas intéresse l'un de ses voisins, le docteur Lawrence Angelo (Pierce Brosnan), spécialiste de la réalité virtuelle et inventeur d'un programme qui stimule l'intelligence des animaux pour le centre militaire à proximité de la ville. Après avoir abandonné le projet en raison de la perte de son cobaye – un singe qui tenta de s'évader après avoir tué un garde –, il développe à son compte un simulateur de réalité virtuelle. Il prend cependant le risque d'initier Jobe à ses recherches afin de tester son invention sur l'esprit humain (qui étrangement projette une série de figures kabbalistiques, achevant de présenter de façon pour le moins naïve l'aspect méphistophélique de la simulation) et note des progrès fulgurants. Tandis qu'il introduit son « cobaye » dans le centre militaire afin d'achever ses recherches précédentes, le responsable du projet, Timm (Mark Bringelson) remplace

---

<sup>83</sup> Il réalisera notamment en 1995 *Virtuosity*, film dans lequel l'antagoniste d'un puissant jeu vidéo s'extirpe de son programme pour semer le chaos dans le monde réel.

les drogues habituelles à la stimulation par celles, expérimentales, du centre militaire. Ce changement altère radicalement la personnalité de Jobe. Il développe des capacités intellectuelles et physiques qui atteignent des sommets inédits (télékinésie, pyrokinésie, lévitation, téléportation, télépathie, biokinésie...), le rendant incontrôlable et dangereux. Alors qu'il initie en cachette sa petite amie Marnie Burke (Jenny Wright) à l'amour virtuel, la séquence se transforme en scène de cauchemar, ce qui a pour conséquence de rendre la jeune femme catatonique. Puis il « brûle » d'une flamme de synthèse le prêtre qui l'a maltraité depuis son enfance, lobotomise Jake, le garagiste qui le brutalisait, au moyen d'une « tondeuse à cerveau » virtuelle, puis lance par télépathie une tondeuse à gazon contre le père violent de son meilleur ami. Après avoir assassiné ses persécuteurs, Jobe décide de renoncer à son corps physique pour s'incarner virtuellement en « CyberChrist » à travers la machine du docteur Angelo. Afin de l'en empêcher, le docteur fait exploser le centre militaire et l'ordinateur qui contient l'« esprit » de Jobe. Mais Angelo semble avoir échoué à l'isoler : tous les téléphones du monde sonnent à l'unisson, annonçant la naissance de Jobe en tant que dieu électronique.

*Le Cobaye* se nommait initialement *CyberGod*, faisant évidemment référence à la figure de Christ virtuel qui fascine Jobe. Puis, peut-être par calcul basement mercantile, le film fut rebaptisé *Stephen King's Lawnmowerman*, du nom de l'auteur de best-sellers incontournable en ce début des années 1990 (après *Carrie*, de Palma, 1976 ; *Shining*, Kubrick, 1980 ; *Dead Zone*, Cronenberg, 1983 ; *Stand by Me*, Reiner, 1986 ; *Simetierre*, Lambert, 1989 ; *Misery*, Reiner, 1990). La nouvelle éponyme dont prétendait être tiré le film apparaît en 1978 dans le recueil *Night Shift*. Très courte, elle ne partage aucun lien avec l'œuvre de Brett Leonard, sinon la scène de la tondeuse. L'intrigue est la suivante : Harold Parkette décide de faire appel à un service de tondeuse de gazon ; il découvre par la suite une tondeuse se déplaçant toute seule tandis que l'employé s'avère être un satyre. Paniqué, il tente d'appeler la police, mais se fait déchiqueter par la tondeuse, en sacrifice au dieu Pan.

Stephen King poursuivit avec succès les producteurs du film, considérant que son nom était utilisé à mauvais escient. Peut-être reste-t-il toutefois quelque chose à préserver du lien entre la nouvelle et le film, en ce qu'ils convoquent tout deux le mythe de Pan, explicitement chez Stephen King, au détour d'un échange entre le Jobe virtuel et un docteur Angelo, proprement *paniqué* :

*It's not new. I realize that nothing we've been doing is new. We haven't been tapping into new areas of the brain. We've just been awakening the most ancient. This technology is simply a route to powers... that conjurers and alchemists used centuries ago. The human race lost that knowledge... and now I'm reclaiming it through virtual reality.*

(Ce n'est pas nouveau. Je réalise que rien de ce que nous avons entrepris n'est nouveau. Nous n'avons pas découvert de nouvelles régions du cerveau ; nous n'avons fait qu'éveiller les plus anciennes. Toute cette technologie ouvre une voie d'accès vers des pouvoirs que les exorcistes et les alchimistes utilisaient déjà il y a des siècles de cela. L'espèce humaine a perdu ce savoir, et désormais, je me le réapproprie grâce à la réalité virtuelle.) [nous traduisons]

Cette réplique, qui fait écho à la descendance satyrique de Jobe pourtant nommément absente du film, n'est pas sans évoquer le classique de la littérature fantastique, *Le Grand Dieu Pan* du gallois Arthur Machen (1890) :

Regardez autour de vous, Clarke, dit-il enfin. Vous voyez la montagne, ces collines pareilles à des vagues ; vous voyez des bois et des vergers, le grain mûr des champs, les prairies qui dévalent jusqu'à la rivière. Vous me voyez debout à côté de vous ; vous entendez ma voix. Mais je vous dis, moi, que toutes ces choses, — oui, depuis l'étoile qui vient de s'allumer au ciel, jusqu'au sol que nous éprouvons du pied — je vous dis que tout cela n'est que du rêve et des ombres, les ombres mêmes qui nous voilent le monde réel. *Il y a un monde réel ; mais il est sous cet éclat et sous ces visions, ces haute-lices, derrière tout cela comme si un voile nous le cachait. Je ne sais si jamais un être humain a soulevé ce voile ; mais je sais que cette nuit, et devant vous et moi, Clarke, il le sera pour d'autres yeux. Peut-être trouverez-vous tout ceci étrange, insensé même : étrange, soit, mais réel ; et les anciens savaient ce que c'est que « lever le voile ». Ils appelaient cela voir le Dieu Pan.*<sup>84</sup>

Selon Machen comme selon Jobe, le paradigme du réel est inversé : il y a un renvoi de la virtualité à une structure anthropologique plus ancienne et plus forte que le monde tel que nous le connaissons. Ce motif apparaît ponctuellement dans la culture américaine, notamment chez H. P. Lovecraft, lui-même lecteur de Machen et source d'influence majeure de Stephen King. Théoricien d'une pensée anti-moderniste, il évoquait en ces termes les apories du monde présent :

In a cosmos without absolute values [...] there is only one anchor of fixity [...], and that anchor is tradition, the potent emotional legacy bequeathed to us by the massed experience of our ancestors [...]. Tradition means nothing cosmically, but it means everything locally and pragmatically because we have

---

<sup>84</sup> A. Machen, *Le Grand Dieu Pan*, Paris, Ombres, « Petite bibliothèque », 2008, p. 16-17. Traduction de Paul-Jean Toulet.



nothing else to shield us from a devastating sense of "lostness" in endless time and space.<sup>85</sup>

(Dans un cosmos sans valeurs absolues [...], la seule ancre à laquelle nous pouvons nous accrocher [...] est celle de la tradition, le lourd héritage émotionnel que nous a légué la somme des expériences de nos ancêtres [...]. La tradition n'a pas de sens d'un point de vue cosmique, mais d'un point de vue local et pragmatique, elle est essentielle, car rien d'autre ne nous abrite du sentiment dévastateur d'être « perdu » dans l'infinité du temps et de l'espace.)  
[nous traduisons]

La clé du *Cobaye* ne se situe ainsi peut-être pas dans le conflit entre le présent et les conjectures technologiques de l'avenir proche, mais dans sa subtile réactivation des forces du passé, telles qu'elles sont évoquées dans la littérature fantastique anglophone. Comme le déclare Lovecraft, le passé conditionne notre rapport au réel, arbitrant le risque de s'égarer dans « l'infinité du temps et de l'espace » ; toutefois, dans le film de Brett Leonard, sa fonction n'est pas tant de veiller sur nous que de nous submerger, par le prisme des failles que creusent les nouvelles technologies dans le réel.

### 1.3.3. De l'autre côté de l'écran : *Demonlover*

Derrière le rideau du réel se cache le monde virtuel, qui ne lui est pas subsumé, mais qui au contraire possède sa propre autonomie : telle est le message que semblent transmettre, dans le prolongement de la pensée de Guy Debord<sup>86</sup>, les films précédemment évoqués. Olivier Assayas propose avec son film *Demonlover* (2002) une ambitieuse variation sur ce thème<sup>87</sup>. Alors qu'il avait précédemment réfléchi sur la relation instable entre l'histoire du cinéma, fraîchement centenaire, et les spectateurs (*Irma Vep*, 1996), il s'interroge cette fois-ci sur le rapport également conflictuel entre le réel et le virtuel, dans un monde où les rapports humains sont de

---

<sup>85</sup> H. P. Lovecraft, lettre du 10 juin 1929 reproduite dans *Selected Letters (1929-1931)*, Tome II, Sauk City (Wisconsin), Arkham House Publishers, 1971, p. 356-357.

<sup>86</sup> Nous renvoyons à l'essai de Guy Debord, *La société du spectacle* (Paris, Gallimard, « Folio », 1992), et notamment à la formule qui clôt la seconde proposition : « Le spectacle en général, comme inversion concrète de la vie, est le mouvement autonome du non-vivant » (p. 16), dans le sens où la prolifération des images opacifie leur relation à des expériences individuelles, finissant par ne plus exister comme témoignage singulier d'événements vécus, mais comme entités autonomes, sans lien de dépendance au vivant.

<sup>87</sup> Notons qu'Olivier Assayas, entre autres liens de proximité avec Guy Debord, s'est impliqué dans la restauration et la redistribution de ses films (*Œuvres cinématographiques complètes*, Gallimard, 2005).

plus en plus difficiles à instaurer, tandis que la société des écrans, représentée par de très puissantes corporations, accroit sans états d'âme son emprise sur la population.

Diane De Monx (Connie Nielsen) est une jeune cadre ambitieuse dans la multinationale française Volf. Cette société envisage d'acheter TokyoAnime, une firme japonaise d'animation spécialisée dans les produits *hentai*. Diane neutralise secrètement sa supérieure Karen (Dominique Reymond) et la remplace pour les négociations, malgré la méfiance de son assistante Elise Lipsky (Chloë Sevigny). La société TokyoAnime aspire à étendre ses produits à la technologie 3D, et Volf demeure favori pour ce partenariat lucratif. Tandis que Hervé Le Millinec (Charles Berling), le représentant de Volf, négocie le droit de diffusion des images sur Internet avec le groupe Demonlover, le concurrent, Mangatronics, contacte Diane, qui s'avère être une mercenaire ayant pour mission d'enrayer les pourparlers entre Volf et Demonlover au bénéfice de Mangatronics. Durant le sabotage, Diane découvre, non sans fascination, que le groupe Demonlover détient un site clandestin de tortures sexuelles interactives, *Hellfire Club*, et possède lui aussi des agents infiltrés. Traquée, désorientée, puis finalement prise au piège par Elise, Diane « traverse le miroir »<sup>88</sup> : la voici prisonnière d'un monde qu'elle redoutait, livrée aux sites sadiques de Demonlover, où elle subit des outrages selon les scénarios des internautes.

Toutefois, selon Olivier Assayas, la question des nouvelles technologies n'importe pas tant que l'étude des effets qu'elles produisent sur notre perception du monde, avec en trame de fond la crainte que l'expansion du virtuel n'en vienne à déclasser le réel dans le champ de l'expérience humaine :

Moi [...], j'ai cette idée que le monde réel dans lequel nous vivons est en passe de devenir une déclinaison de celui qu'on voit dans les mangas ou sur Internet. On ne peut plus dire : « Personne n'oblige à voir » ou « Il faut censurer »... Les images sont là, disponibles, sans qu'on les ait demandées, dans les kiosques, la mode, l'art contemporain. Il ne s'agit plus d'affirmer « Je n'aime pas ça », mais de se demander à quel point elles ont déjà pénétré dans notre conscience. Aujourd'hui, on peut tout représenter dans le domaine de l'imaginaire : les images les plus violentes et les plus sombres.<sup>89</sup>

De fait, la cyberpornographie apparaît dans ce film comme une pornographie où le fantasme domine le corps. La page d'accueil du site *Hellfire Club* affiche une

---

<sup>88</sup> Nicolas Azalbert évoquera dans sa critique (« Connected People — Demonlover », *Les Cahiers du Cinéma*, n°573, 2002, p. 78-79) une « Alice aux pays des violences pornographiques ».

<sup>89</sup> Frédéric Flament, « Demonlover, L'envers du décor », [En ligne : <http://insideadream.free.fr/cinema/demonlover.html>]. Consulté le 30 septembre 2012.

bande-annonce saturée de scènes de tortures fétichistes (nous apercevrons notamment une Lara Croft apeurée et enchaînée, ainsi qu'une *geisha* subissant un bondage avec du film plastique), illustrant la récurrence des fantasmes subculturels des internautes. Lors de la scène finale, durant laquelle Diane s'apprête à subir les tortures décrites sous l'œil d'une webcam, un jeune internaute décrit son désir de voir une superhéroïne soumise à des supplices sexuels après avoir perdu ses pouvoirs surnaturels. La citation *alt-porn* n'est pas seulement le prétexte pour présenter la naïveté de l'internaute : nous touchons là, pour la première fois, à l'esthétique cyberérotique que nous trouvons sur Internet. Nous en retrouvons l'enjeu esthétique, à savoir une performance sexuelle « réelle » dans un environnement sensoriel fantaisiste. La réponse de *Demonlover* à la problématique de l'image pornographique est la suivante : la pornographie a contaminé nos corps, de la même façon que les médias ont pollué les esprits dans le roman *La Foire aux atrocités* de Jim Ballard.

Le film d'Olivier Assayas expose donc sans détours l'iconographie obscène déployée par les nouvelles technologies, telle que le cinéma n'est généralement guère enclin à la révéler. Mais la démonstration du réalisateur ne se résume ni à un témoignage sur les « bas-fonds » d'Internet sur fond de capitalisme débridé, ni à un cyber-thriller aux accents apocalyptiques. D'une façon plus discrète et plus originale, le film atteint un point de rupture à partir duquel le montage devient contaminé par les symptômes que décrit le film, imitant le comportement d'un organisme à part entière.

Après la scène de meurtre qui survient au milieu du film, et l'évanouissement de l'un des protagonistes, *Demonlover* adopte en effet un montage plus épileptique, que l'on aurait tôt fait d'assimiler à un effet de style censé imiter, selon des conventions esthétiques post-modernes, l'invasion de l'image à l'écran (neige, zapping, interférences, etc.). Le procédé est cependant plus subtil : plus le film progresse, plus les personnages se désincarnent, pour évoquer non plus des êtres psychologiquement crédibles, mais des composants soumis aux stimuli d'impulsions électriques, comme l'explique Jean-Michel Frodon :

*Demonlover* dérange. Parce qu'il rompt ce qu'on pourrait appeler le « pacte anthropologique » qui préside à tout spectacle, notamment de cinéma — pacte tacite qui consiste à faire comme si c'était des vraies gens dont on voyait se dérouler les aventures à l'écran. Ici, les personnages sont comme tout le reste des composants (au sens technologique) d'une œuvre totale dont la forme même duplique celle d'un monde globalisé, remodelé par le virtuel et par ses

codes de représentation. Son impressionnante qualité artistique, architecturée par les différences de vitesses, les variations de rythme et de lumière plus que par des faits ou des paroles, est aussi l'un de ces composants.<sup>90</sup>

Le sentiment d'arbitraire qui parasite progressivement le montage serait donc moins un commentaire ontologique sur les dangers de la déshumanisation qu'un constat d'ores et déjà post-humain : l'assaut des images, thème central du film, engendre une saturation du système nerveux, à travers laquelle la chaîne narrative se diffracte, puis se recompose, peu importe dans quel ordre, grâce à l'irrépressible métabolisme de la société des écrans. Dès lors, les *cuts* violents, les scènes décontextualisées, les contretemps, les fondus au noir se succèdent pour suggérer le primat de la sensation sur la logique : plutôt que de poursuivre une démonstration scénaristique sur le pouvoir de l'image, Olivier Assayas se sert de son film pour en effectuer la démonstration directe, et confronter le spectateur à la terreur de son archaïsme potentiel. Les scènes « vides de sens » qui ont pu faire l'infortune critique de *Demonlover* pourraient donc bien, en vérité, appuyer le propos du film avec une redoutable efficacité.

Ce panorama cinématographique illustre l'extrême pessimisme avec lequel les films tendent à aborder la question du virtuel. S'il est possible d'y voir de prime abord un réflexe technophobique, ou une tendance particulière du cinéma à réduire au champ de l'adversité ce qui relève de l'inconnu, nous avons vu, avec l'exemple du *Cobaye* en particulier, combien la pensée des mondes virtuels renvoie à des structures archaïques de l'expérience humaine. Le cinéma, régi par des contraintes de mise en scène, de rythme, de vraisemblance et de précision narrative, tend à nous rassurer sur l'ordre du monde ; le virtuel, qui s'expose à nous par le prisme analogue de l'écran, n'est pour sa part pas tenu de respecter ces exigences. Il existe au-delà de nous, comme si la part d'agrément que nous lui octroyons était accidentelle. Il abandonne les personnages d'*eXistenZ* à leur incertitude, et son expression débridée, dans *Demonlover*, contamine le film, le rend malade, impropre à la scrutation. « L'expérience réelle, affirmait François Zourabichvili dans un effort de synthèse de la pensée de Gilles Deleuze, commence avec la coupe ou l'instauration d'un plan. Le chaos, dès lors, est plus pensé que donné : il est *virtuel* »<sup>91</sup>. Telle semble effectivement être la source du conflit entre le cinéma, tenu par des conventions aristotéliennes, de commencer, de finir, et si possible de mener quelque part ; et le

---

<sup>90</sup> J.-M. Frodon, « *Demonlover* : l'humanité dissoute dans le règne du virtuel », *Le Monde*, 20 mai 2002.

<sup>91</sup> François Zourabichvili, *Le vocabulaire de Deleuze*, Paris, Ellipses, « Vocabulaire de... », 2003, p. 60.

virtuel, expression du chaos qui, lorsque l'on veut le dompter, n'engendre qu'un monstrueux hybride.

## II. État des lieux de la recherche

*Falling, floating, and flying? So, what's next, fucking?*

*The Lawnmower Man*

Ce ne sont plus des sons ou des sens qui sortent/plus des paroles, mais des CORPS.

Antonin Artaud, « Cogne et foutre »

Nous venons d'observer que les représentations de l'expérience du virtuel tendent vers un principe de transformation, voire d'effacement du corps ; et nous avons émis l'hypothèse que cette tendance angoissante viendrait de la nature même du dispositif cinématographique, qui repose sur des structures et des organisations, tandis que le virtuel est une expression du chaos. De fait, lorsque le cinéma est envahi par les images que fait circuler à l'infini le monde virtuel<sup>92</sup>, il se mue en monstre autophage, qui se dévore et se rend malade sous les yeux du spectateur (*Demonlover*).

Chaque *medium*, cependant, entretient un rapport particulier avec le virtuel, et si le cinéma favorise une approche globalement dysphorique, il convient d'observer ce qu'il en est dans d'autres domaines. Nous allons ainsi observer ce qu'il advient du virtuel dans le contexte de l'érotisme dans la pluralité de ses expressions, ainsi que dans le cadre des jeux vidéo.

---

<sup>92</sup> Sur le rapport entre le chaos, le virtuel et l'afflux d'images, nous retournons à la pensée paraphrasée de Gilles Deleuze : « Le chaos n'est pas un état informe, ou un mélange confus et inerte, mais plutôt le lieu d'un devenir plastique et dynamique, d'où jaillissent sans cesse des déterminations qui s'ébauchent et s'évanouissent à vitesse infinie ». Manola Antonioli, « Chaoïde », dans Robert Sasso et Arnaud Villani (dir.), *Le vocabulaire de Gilles Deleuze, Les Cahier de Noesis* n°3, printemps 2003, p. 55.

## II.1. De la pornographie au cyberérotisme

### II.1.1. La naissance d'un genre : le cinéma érotico-pornographique (1960-1980)

À la fin des années cinquante, le cinéma français est singulièrement épris de nouveauté : les films américains marqués par le Code Hays<sup>93</sup> éprouvent une érosion de leur entrée, tandis que la Nouvelle Vague affirme un progrès culturel générationnel face à ce que François Truffaut appelle en 1954 « la qualité française », un « théâtre filmé » sans enjeux cinématographiques<sup>94</sup>. Dans ce contexte, les films importés fournissent une certaine nouveauté, et connaissent une diffusion décisive, de l'ordre de sept films importés pour un film hexagonal. Parmi ces films se trouvent les précurseurs du cinéma érotique, en provenance de Scandinavie, qui apportent, tel *Un été avec Monika* (*Sommaren med Monika*, Berman, 1953), le naturalisme et l'approche décomplexée du sexe, des codes esthétiques, idéologiques et moraux singuliers pour le public de cette époque. Ces changements vont contribuer d'une part à l'effacement des sujets érotiques empreint d'un académisme hérité de la Belle Époque tels la traite des Blanches, les femmes de Pigalle, le peintre et son modèle, les naïades, les coulisses des cabarets, d'autre part à l'apparition d'une nudité ordinaire, alors médiatiquement invisible.

---

<sup>93</sup> Le code Hays, ou *Motion Picture Production Code*, est un règlement à l'exercice de la profession cinématographique américaine. Mise au point en mars 1930 par le sénateur William Hays, directeur de la *Motion Pictures Producers and Distributors Association*, et systématiquement appliqué à partir de 1934, il s'agit d'une censure interne qui veille à la moralité et la décence de la production. Ce code s'affaiblit durant les années 1960 pour disparaître en 1966, remplacé en 1968 par le système de classification par âge de la *Motion Picture Association of America*, créé par Jack Valenti. Parmi les douze chapitres, le deuxième est consacré au « sexe » : « On exaltera le caractère sacré de l'institution du mariage et de la famille. Les films ne devront pas laisser penser que les relations sexuelles de bas étages sont une pratique courante ou acceptable. 1. L'adultère, qui peut être nécessaire à une intrigue, ne sera ni traité explicitement, ni présenté sous un jour attirant ; 2. les scènes d'amour : a. on les évitera, sauf si elles sont indispensables à l'intrigue ; b. on ne montrera ni baiser lascif ou excessif, ni étreinte lascive, ni positions ou gestes suggestifs ; c. d'une manière générale, la passion sera traitée de telle sorte que ces scènes ne stimulent pas les bas instincts ; 3. la séduction et le viol : a. ils ne seront jamais plus que suggérés, et cela uniquement quand cela apparaît indispensable à l'intrigue, sans que jamais aucune méthode ne soit explicitement exposée ; b. ils ne sauraient en aucun cas faire l'objet d'une comédie ; 4. la représentation des perversions sexuelles, ainsi que toute allusion s'y rapportant, sont interdites ; 5. la traite des Blanches ne sera pas traitée au cinéma ; 6. les relations sexuelles entre personnages de race blanche et personnages de race noire sont interdites ; 7. la prophylaxie et maladies vénériennes ne seront pas abordées dans les films ; 8. les scènes d'accouchements réelles même en silhouette (à contre-jour) sont interdites ; 9. les organes sexuels des enfants se seront pas visibles. » Matt Bynum, « The Motion Picture Production Code of 1930 (Hays Code) », *Arts Reformation*, 2006. Traduction personnelle.

<sup>94</sup> François Truffaut, « Une certaine tendance du cinéma français », *Cahiers du Cinéma*, janvier 1954.

Devant l'émergence d'une nouvelle culture du désir, dans un contexte propice à l'innovation et à l'anticonformisme, les distributeurs français du début des années soixante rassemblent puis s'approprient les documents naturistes et nudistes des pays scandinaves. Ces films sont remontés, renommés avec un prénom suédois ou un titre aguicheur (« *Moi un corps* »), et classifiés sous des labels comme « *La Suède présente* ».

La diffusion des « films de Suédoises » s'éteint au profit d'un autre genre importé : les *sexy music-halls* italiens. Ces films sont essentiellement composés de scènes de cabaret et de *strip-tease* tournés en pied, dont le traitement est parfois burlesque, et qui sont situés dans les « points chauds » de la planète tout en étant accompagnés de commentaires *off* au contenu moralisant. La différence esthétique essentielle entre les *sexy music-halls* et les documents naturistes se situe dans le déplacement du rapport à la nudité. Tandis que la nudité « scandinave » se présente comme une conception aboutie (collective, universelle, en symbiose avec son milieu naturel), le nu « italien » devient objet d'exhibition, de trivialité, d'exotisme, de fétichisme.

Autour des années soixante-dix émergent les films dits des « Docteurs Allemands » : de véritables médecins, sexologues, psychiatres, ont produit et réalisé ces pseudo documentaires appuyés par des « scénarios médicaux » (consultation, séance de thérapie, *etc.*), afin d'enseigner « les plaisirs, les dangers et les techniques » de la sexualité<sup>95</sup>. Précurseur de l'éducation sexuelle, ce traitement clinique s'oppose à l'exotisme érotique et la fantaisie des *sexy music-halls*, et s'inscrit dans un sujet de société : la préoccupation de cette documentation est de protéger et de préserver la nation contre les perversions en instruisant sur la question de la sexualité. À leur suite, les « Bavarois Typiques » abandonnent toute vocation scientifique ou politique et se contentent d'exploiter un cliché germanique traditionnel fondé sur le lutinage de serveuses de bière en *drindl*.

Les séquences spécifiquement pornographiques, dites « séquences additionnelles », apparaissent en 1973 à Marseille, introduites dans des films érotiques remontés et renommés<sup>96</sup>. Rapidement, tout le circuit développe la pratique :

---

<sup>95</sup> Martine Boyer, *op. cit.*, p.27.

<sup>96</sup> « En France, dans le marché « normal » des films, quelque chose d'hétérogène apparaît : des séquences de cul qui viennent saucissonner le film. Ce sont des séquences en 16mm gonflé, alors que le reste du film est en 35mm. En général, c'est une série B ou une série Z. Les distributeurs ont acheté ces séquences, l'année précédente, au marché du film de Cannes. Ils les ont insérées dans les films nuls, ou



c'est l'« explosion pornographique », la découverte d'un phénomène de société jusque alors clandestin qui influence désormais jusqu'aux films « traditionnels ».

Durant le tournant des années 1970, la France produit un érotisme pornographique hexagonal visible en salles, avec son propre *star-system* (Brigitte Lahaie, Véronique Maugarski, Ingrid d'Ève, Karine Gambier, Martine Grimaud, Anne Libert (« sosie » pornographique de Brigitte Bardot), Alain Tissier (le « Delon du cul ») ; à la réalisation, Gérard Kikoïne, Claude Mulot, José Benazeraf, Francis Leroi , *etc.*). C'est l'« âge d'or » de l'érotique pornographique, qui s'affiche comme un genre cinématographique : en 1974, le film érotique *Emmanuelle de Just Jaeckin* est un succès commercial (deux millions de spectateurs de juin 1975 à juillet 1976, treize ans à l'affiche sur les Champs-Élysées) ; en 1975, le genre occupe 25 % de la fréquentation des salles obscures, avec 43 films érotiques et pornographiques dépassant 50 000 entrées ; au Festival de Cannes est présenté *Exhibition* (Davy, 1975), un film pornographique qui combine un interview de Caudine Beccarie avec des extraits de son film précédent, *Les Jouisseuses*, décrit comme un « nouveau cinéma-vérité », et qui fait 575 000 entrées ; en août se tient le « premier festival du film pornographique de Paris »<sup>97</sup>.

La même année, ces films se heurtent à la riposte juridique et morale : la loi du 30 décembre 1975, « loi de libération de la censure »<sup>98</sup>, rétroactive, restreint la pornographie à un réseau de salles spécialisées, interdit la publicité, taxe à hauteur de 20 % des bénéfices, impose la T.V.A., une taxe de 300 000 francs pour les films en provenance de l'étranger, et interdit l'accès des salles aux moins de dix-huit ans<sup>99</sup>. Cette loi suscite de nombreuses réactions, notamment pour dénoncer une censure hypocrite, qui n'interdit nullement le phénomène, mais le condamne à la marginalité tout en en récupérant les bénéfices économiques. Catherine Millet déplore cette pénalisation :

---

au moins très mineurs. Ces séquences n'étaient naturellement pas filmées par le réalisateur. C'était une interruption de programme. Vous savez, il s'agissait d'abord de faire fonctionner des films qui ne marchaient pas très bien. À l'époque, on m'avait signalé qu'un film de série Z avait un succès fou à Marseille. Je l'avais déjà vu, il était nullissime. J'y suis allé. J'ai rencontré un vieux distributeur un peu ripou. Sur la Canebière, au cinéma Le Raimu, il y avait une queue incroyable de spectateurs, maghrébins pour la plupart — uniquement des hommes. Au milieu du film, un polar anodin, vaguement érotique, avec une légère dimension saphique, tout d'un coup, on voit des gros plans de sexes en action. Ça faisait toucher les fils dans la tête. Et les gens venaient voir cette séquence. » Philippe Mangeot, « Vacarme / cultures du corps : entretien avec Britt Nini », [En ligne : <http://www.vacarme.org/article819.html>]. Consulté le 29 octobre 2012.

<sup>97</sup> Laurent Martin, « Jalons pour une histoire culturelle de la pornographie en Occident », *Le Temps des médias*, janvier 2003, p. 10-30. p. 25-26.

<sup>98</sup> Martine Boyer, *op. cit.* p. 23.

<sup>99</sup> *Ibidem*.p.26.

Dès que la vague de réaction (bien naturelle, faut pas rêver !) se sera aplanie, qu'à nouveau on achètera son hebdomadaire porno dans le premier kiosque venu, que la porno sera redevenue un genre cinématographique parmi d'autres, que l'on baignera dedans comme on baigne dans la télé et les campagnes électorales, à quelle formidable prise de conscience on assistera ! Souvenez-vous en 68, ce qu'il a fallu de grèves et de barricades, de discours et de pavés pour que l'on commence à enregistrer que *tout* est politique. La pornographie, proliférante, censurée et redoublante, va commencer à faire entrevoir que *tout* est sexualité.<sup>100</sup>

La période entre la fin des années soixante-dix et les années quatre-vingts marque la division des publics. Tandis que l'érotisme s'affiche dans le cinéma traditionnel, à la télévision et dans la publicité, le X entre dans le domaine de la consommation privée grâce à la généralisation du support vidéo, la télévision privée (la chaîne Canal+ diffuse un film pornographique réservé aux abonnés le premier samedi du mois à partir de novembre 1985), ainsi que le développement du service de messagerie érotique (téléphone rose, minitel rose). Les années 1980 connaissent dans le même temps de nombreux mouvements féministes anti-pornographiques. Ainsi, la féministe allemande Alice Schwarzer inaugure par son magazine *Emma* le mouvement appelé « porNO »<sup>101</sup>. S'appuyant sur une lecture stricte de la définition pénale allemande de la pornographie (« Représentation crue de la sexualité provoquant l'excitation de la pulsion sexuelle au point de réduire l'être humain à un objet de désir charnel interchangeable. »), « porNO » vise l'interdiction de la pornographie, qu'elle juge porter atteinte à la dignité des femmes, et en particulier de la pornographie violente.

Cette décennie voit également l'apparition de personnalités du milieu pornographique sur la scène publique (Traci Lords, connue pour avoir tourné ses films X avant sa majorité, Ginger Lynn, Veronica Hart, John C. Holmes, John Leslie, etc.). En France, la carrière cinématographique de Brigitte Lahaie révèle l'ambivalence des actrices : pornographique, policier, fantastique.

La vidéo pornographique des années 1990 connaît une expansion économique, médiatique, idéologique et culturelle qui va radicalement la détacher de son héritage du cinéma « porno soft » des années 1970<sup>102</sup>. Par exemple, l'expression « porno-chic »

---

<sup>100</sup> C. Millet, , Art press, 22, janvier-février 1976 ; Cité dans :L. Martin, « Jalons pour une histoire culturelle de la pornographie en Occident », *op. cit.*, p. 27.

<sup>101</sup> Marita Neher, « Le Porno au féminin », Arte, ZDF, 2005.

<sup>102</sup> Le Nouveau Code Pénal, élaboré à partir de 1981 et entré en exercice en 1994, apparaît fortement marqué par le climat social des treize années de sa conception, notamment par les idéologies sécuritaires, les combats pour l'émancipation homosexuelle et l'épidémie du sida. Conséquemment, l'ancien « outrage aux bonnes mœurs » est abandonné pour étendre la répression à toute représentation du sexe et de la violence. Ainsi, l'article L 227-24, dit « Loi Joliboid » stipule : « Le fait de fabriquer, de diffuser, par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support, un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter atteinte à la dignité humaine, soit de faire

provient du milieu de la mode, et désigne initialement le style d'Helmut Newton à la fin des années 1970 : un érotisme paradoxal, à la fois brutal et sophistiqué, classique et provocateur, fétichiste de la femme-objet et fasciné par l'image de la femme forte. Cette expression s'est depuis généralisée pour décrire deux phénomènes distincts : l'imagerie publicitaire qui exploite l'iconographie pornographique (par exemple les travaux réalisés par le photographe Terry Richardson) et l'aspect médiatique et « branché » de la pornographie. Ainsi, l'actrice pornographique Ovidie présente le porno-chic comme le déplacement de l'imaginaire pornographique dans des « sphères plus respectables que l'industrie du X »<sup>103</sup>, et le dénonce comme « un produit érotique fait par des hypocrites pour des hypocrites » : le porno-chic serait une réappropriation sociale de la pornographie qui oppose mannequin et *pornstars*, ce qui l'amène à cacher sa poitrine sur la couverture de *Hot vidéo* tandis que les seins s'affichent sur la presse féminine<sup>104</sup>.

## II.1.2. Une nouvelle pornographie ? : le nouvel âge d'or du X (1995-2002)

Au tournant des années 1990 se développent en France deux tendances dans le milieu de la pornographie : d'une part, son expression se fait plus violente, et l'on en vient à évoquer une pornographie « hard-crade »<sup>105</sup>, qui diffuse des pratiques violentes : sodomie, *fist-fucking*<sup>106</sup>, double pénétration, triple pénétration, *gang-*

---

commerce d'un tel message, est puni de trois ans d'emprisonnement et de cinq cent mille francs d'amende, lorsque ce message est susceptible d'être vu par un mineur ». La loi est actualisée en 2011. « Le fait soit de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine ou à inciter des mineurs à se livrer à des jeux les mettant physiquement en danger, soit de faire commerce d'un tel message, est puni de trois ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur. Lorsque les infractions prévues au présent article sont soumises par la voie de la presse écrite ou audiovisuelle ou de la communication au public en ligne, les dispositions particulières des lois qui régissent ces matières sont applicables en ce qui concerne la détermination des personnes responsables. » « Loi n°2011-267 du 14 mars 2011 - art. 5 », *Legifrance*.

<sup>103</sup> Ovidie, *Porno manifesto*, Paris, la Musardine, 2004. p.148.

<sup>104</sup> *Ibidem*. p.149. Il convient de relativiser ce discours : voir les seins et les fesses d'un top-modèle sur une couverture de presse féminine n'est pas une vision équivalente à celle des seins et des fesses d'une actrice pornographique sur une couverture de magazine adulte. Assimiler toute image de la nudité – qu'elle soit publicitaire, pornographique ou artistique – à une finalité masturbatoire, est une vision spécifiquement pornographique, consommatrice, de la nudité. Or, toute nudité ne se vaut pas : Clack distingue le *nude* du *naked*, le « nu » du « à poil ».

<sup>105</sup>Le réalisateur Alain Payet (sous son pseudonyme John Love) définit ainsi le « hard-crade » : « Une approche brutale et sans fard du sexe par l'image qui montre tout ce qu'il est possible de montrer » Jacques Zimmer, *Le cinéma X*, Paris, La Musardine, 2002, p.89.

<sup>106</sup> De l'anglais *fist*, « poing », et *fucking*, « baise ». Le *fist-fucking* est une technique sexuelle de pénétration non par un pénis ou un godemiché mais par la main ou le bras. Gay Rubin, « The

*bang*, simulation de viol, et, plus rarement, urophilie ou scatologie. D'autre part, les « stars » de ce milieu acquièrent une visibilité qui les fait connaître de tous par la récurrence de leurs apparitions dans le paysage audiovisuel, y compris par des téléspectateurs extérieurs à la culture pornographique. Célébrités à part entière, ces acteurs autrefois isolés de la tribune médiatique occupent désormais un espace étendu, renforcé par l'apparition des *reality shows*<sup>107</sup> et des revues « trash »<sup>108</sup> avides de leurs témoignages et de leur plastique. Ainsi, Rocco Siffredi, Draghixa, Rafaella Anderson, Zara White, Tabatha Cash, Julia Channel, Estelle Desanges ou encore Karen Lancaume sont régulièrement invités sur les plateaux télévisés ou exposés en couverture des magazines, prenant occasionnellement la parole sur des sujets sans rapport avec leur profession. Ce « nouvel Âge d'Or » s'accroît jusqu'en décembre 2002, lorsque l'emblématique revue *Les Cahiers du cinéma* finit par titrer « N'écoutez pas les censeurs : sexe is cinéma »<sup>109</sup>.

L'année 2002 restera-t-elle comme celle de la « sexe-invasion » ? [...] A l'unisson de l'effrayant « débat » de société qui agite les rédactions (porno, prostitution, tournantes), les cinéastes français en ont fait un enjeu politique et formel de premier plan. Au point d'entrer dans un rapport crucial à l'objet « cul » dont on peut tirer les fils d'un conflit esthétique nouveau.<sup>110</sup>

La popularisation du X et l'avènement des magnétoscopes aboutissent à l'avènement du *gonzo*, film pornographique amateur ou semi-amateur de 10 à 20 minutes en moyenne, qui expose une scène pornographique sans ménagement ni scénarisation<sup>111</sup>. John Stagliano fut l'un des spécialistes du genre avec sa série des *Buttman*<sup>112</sup>, dont la démarche consiste à suivre, caméra à l'épaule et en plan-séquence continu, une jeune femme, à la draguer, à l'emmener dans une chambre d'hôtel et à

---

Catacombs. A Temple of the Butthole », in *Leatherfolk. Radical Sex, People, Politics, and Practice*, Alyson, Boston, 1991, p. 119-141.

<sup>107</sup> Ancêtre de la télé-réalité qui consiste à filmer en permanence des individus et sélectionner les moments les plus emblématiques (« *Loft Story* », 2001), la *real TV* privilégiait la reconstitution suivie d'une interview en studio. Nous pouvons citer comme exemples français « Perdu de vue » (1990-1997), « La Nuit des Héros » (1991-1992), ou encore « Mystères » (1992-1994).

<sup>108</sup> « Newlook », 1982 ; « Entrevue », 1992.

<sup>109</sup> Entre 1999 et 2002 sont diffusés dans les salles plusieurs films français qui représentent explicitement la sexualité, y compris par des scènes de sexe non simulées : *Pola X* (Carax, 1999), *Irréversible* (Noé, 1999), *Romance* (Breillat, 1999), *Baise-moi* (Despentes, Trinh Thi, 2000), *Sex Is Comedy* (Breillat, 2001), *Demonlover*, *Trouble Every Day* (Denis, 2001), *Le Pornographie* (Bonello, 2001).

<sup>110</sup>

« Sexe, la prochaine frontière du cinéma », *Les Cahiers du cinéma*, décembre 2002, p.11.

<sup>111</sup> Aux États-Unis, « *gonzo* » désigne dans un premier temps une catégorie de films pornographiques caractérisés par l'utilisation d'une caméra subjective, procurant un sentiment de proximité. Plus tard en France, le *gonzo* désigne, par un abus de langage, la pornographie dite « crade », en raison de son réalisme et de l'utilisation de gros plans, devenant ainsi le « hard-crade ». À l'origine, *gonzo*, a été inventé par Hunter Thompson pour qualifier le journalisme participatif. Voir Frédéric Joignot, *Gang bang. Enquête sur la pornographie de la démolition*, Paris, Seuil, 2007, p. 46.

<sup>112</sup> Julien Servois, *Le cinéma pornographique*, Paris, J. Vrin, 2009, p. 79-89.

engager une relation sexuelle. Toute l'action est restituée en caméra subjective, des regards caméra<sup>113</sup> aux flous focaux, des décadrages aux tremblés. Ces accidents constituent autant d'effets de réel qui, plutôt que de décourager un spectateur extrait de sa contemplation par des carences techniques, l'entraînent dans une expérience immersive, un « comme si vous y étiez »<sup>114</sup>. Ce procédé ne contribue pas tant à une rupture de ce qui serait un « pacte pornographique », qui reposerait sur une suspension de l'incrédulité du spectateur, et l'accord tacite quant au caractère non référentiels, mais fantasmatiques de ces films, qu'à l'introduction de la pornographie dans le quotidien par le prisme de ses hasards et de ses imperfections.

À la démarche mimétiquement « journalistique » de Buttman s'oppose le « porno-chic ». Plutôt que de produire des effets de réel, il s'agit d'intervenir et d'esthétiser le film à outrance. La série fleuve des *Virtualia*<sup>115</sup> multiplie les effets propres aux vidéoclips (accélération et ralenti de l'image, fondu enchaîné, alternance entre le noir et blanc et la couleur), provoquant, par une telle atomisation de l'image, une fragmentation de la continuité et donc du sens. De cette mise à mal de la narration traditionnelle, reposant sur un scénario, s'ensuit une « rêverie »<sup>116</sup> où Nikki Anderson, Nikki Montana et Lynn Stone, actrices emblématiques de la série, sont autant actrices pornographiques que « créatures de rêves ». Julien Servois emprunte au *Parménide* de Platon la référence à un « bloc » pour décrire le processus narratif du porno-chic :

Si l'Un n'est pas, qu'est-ce que le multiple ? Réponse : des « blocs ». [...] En l'absence d'unité réelle, il y a des effets d'unité, des « blocs » qui vus de loin semblent avoir une densité ontologique propre, mais qui s'effritent en une pluralité incohérente dès que l'on s'en approche. Pour un regard plus lointain, encore, ces blocs se fondent les uns dans les autres. En l'absence d'unité narrative, c'est-à-dire ontologique, il ne reste que des apparences d'unités, des blocs d'actions à l'état de débris – blocs qui passent continuellement les uns dans les autres, au point de devenir presque indistinct. Platon nommait « rêve » cet effet-bloc. Et il est certain que tenter de mettre la main sur un rêve, c'est faire l'expérience de grands blocs qui s'effritent en flashes au contact du réel et se fondent dans une vague ambiance d'ensemble »<sup>117</sup>.

À une appréhension de la pornographie constituée de performances « crades », dont le traitement s'appuie sur un déploiement du bas corporel et sur la

---

<sup>113</sup> Roger Pipe, « Interview: John Stagliano », *RogReviews*, 2002.

<sup>114</sup> Julien Servois, *op. cit.*, p.81.

<sup>115</sup> Antonio Adamo, « Virtualia Episode One : Cyber Sex », Private Video, 2001.

<sup>116</sup> Julien Servois, *op. cit.*, p.93.

<sup>117</sup> *Ibidem.*, p. 92-93.

réification du corps répond un imaginaire rendu au regard, achevant d'extraire la pornographie de l'obscénité pour la projeter vers l'objet esthétique qui questionne aussi bien le rapport contemporain au corps que la « civilisation de l'image ».

### II.1.3. Expansion de la culture pornographique et Alt-porn (2001-2014)

En 1992, le magazine *Blue Blood*<sup>118</sup> employait le terme d'*alt-porn* pour qualifier la tendance des modèles à s'inspirer des cultures gothiques et cyberpunk. Reliant pornographie, subculture et féminisme, cette pornographie alternative présente des actrices ayant subi des modifications corporelles (tatouages, piercings, implants...), se mettant en scène dans des situations caricaturales et dans des tenues extravagantes (combinaison en latex, armure d'*heroic fantasy*, etc.). Ce faisant, *Blue Blood* s'est révélé un précurseur de l'*alt-porn*, pornographie alternative qui s'imposa sur Internet au début des années 2000, avec gothicslut.com, raverporn.com (sites désormais clos) et suicidegirls.com<sup>119</sup>. L'*alt-porn* met en lumière l'incorporation actuelle des subcultures et la popularisation des nouveaux usages d'ornementation du corps : tatouages, piercings, scarifications, cheveux de synthèse, prothèses, etc.

Créé en 2001 par Spooky et Missy Suicide, Suicide Girls (SG) est fondé sur deux concepts directeurs. Le premier consiste à montrer des corps « alternatifs » au porno *mainstream*. À l'opposé des modèles de fantasmes que représentèrent durant les années 1990 Jenna Jameson, Pamela Anderson et Sharon Stone – blonde, bronzée, athlétique –, les *suicidesgirls* représentent à la fois la *girl-next-door* (stéréotype culturel et sexuel américain qui désigne une femme modeste et accessible, en opposition au stéréotype de la « femme fatale ») et la « beauté alternative » des punks, goths, skaters et ravers (Figure 1).

With a vibrant, sex positive community of women (and men), SuicideGirls was founded on the belief that creativity, personality and intelligence are not incompatible with sexy, compelling entertainment, and millions of people agree. The site mixes the smarts, enthusiasm and DIY attitude of the best music and alternative culture sites with an unapologetic, grassroots approach to sexuality.

---

<sup>118</sup> *Blue Blood*, « Blue Blood About Us History BlueBlood.com », [En ligne : <http://www.blueblood.com/about-us-blueblood.html>]. Consulté le 7 août 2012.

<sup>119</sup> « SuicideGirls », [En ligne : <https://suicidegirls.com/>]. Consulté le 20 mai 2011.

In the same way Playboy Magazine became a beacon and guide to the swinging bachelor of the 1960s, SuicideGirls is at the forefront of a generation of young women and men whose ideals about sexuality do not conform with what mainstream media is reporting.<sup>120</sup>

Paradoxalement, comme le note Julien Servois<sup>121</sup>, la modification du corps alternatif apparaît comme plus authentique que la modification du corps pornographique. Ceci s'explique par un déplacement de la norme : « monstrueuse » dans le X, tant la « frénésie du visible » se fit au détriment du corps, les corps modifiés des *suicidegirls* en viennent à paraître « naturels ». La seconde idée, révélatrice d'une considération importante de l'*alt-porn*, est l'implication médiatique des acteurs : parfois nommé « porn 2.0 », l'*alt-porn* dépasse le cadre des médias pornographiques. Ainsi, *suicidegirls.com*, tout comme le site pornographique de Joanna Angel *burningangel.com*<sup>122</sup>, mettent à disposition un forum sur lequel les discussions avec les modèles et les actrices sont possibles. Ensuite, les « ambassadrices » du genre (Stoya Doll, Kimberly Kane, Mandy Morbid, Belladonna, Joana Angel, *etc.*) sont très actives sur des sites de réseaux sociaux comme *Twitter*, *Instagram* et les blogs comme *Tumblr*, postant régulièrement des nouvelles, des photographies ou de courtes vidéos (Figure 2). Cette démarche s'affirme, selon Candida Royalle, comme une proclamation de leur droit à la liberté d'expression sexuelle : « l'acte de prise en charge des moyens de production est un acte féministe ! »<sup>123</sup>. Dernier point, le rapport aux médias est lui aussi transformé : tandis qu'un certain nombre d'actrices semblaient, durant la décennie précédente, tirer profit d'une renommée fulgurante grâce au porno pour ensuite occuper l'espace médiatique dans un registre « acceptable » (chanteuses, présentatrices, *etc.*), quitte à renier le milieu, la majorité des acteurs actuels multiplient les apparitions sur les médias traditionnels tout en demeurant liés au milieu pornographique. L'actrice américaine X Sasha Grey, l'une des ambassadrices de l'*alt-porn* auprès du grand public, est tour à tour mannequin, écrivain<sup>124</sup>, DJ, réalisatrice interprète – la série *Entourage* (2004-2011), les films *The Girlfriend Experience* (Soderbergh, 2009) et *Inferno : A Linda Lovelace Story* (Wilder, 2012) – tout en demeurant actrice X, alternant les *blockbusters* pornographiques (*Pirates II : Stagnetti's Revenge*, Joone,

---

<sup>120</sup> « About SuicideGirls », *SuicideGirls*. (page close).

<sup>121</sup> Julien Servois, *Le cinéma pornographique*, Paris, J. Vrin, 2009., p.96-97.

<sup>122</sup> « BurningAngel », [En ligne : <http://burningangel.com/>]. Consulté le 6 mars 2008.

<sup>123</sup> Annie Tomlin, « Sex, Dreads, and Rock “n” Roll », [En ligne : <http://bitchmagazine.org/article/suicide-girls>]. Consulté le 27 mai 2013.

<sup>124</sup> Sasha Grey, *The Juliet Society*, Sphere, 2013, p. 384.

2008) et les *gonzo hardcores* dont elle s'est fait la spécialiste<sup>125</sup>. Nous pouvons pareillement nommer James Deen, acteur X californien et « *boy-next-door* » qui possède, lui aussi, une filmographie alternant comédies pornographiques (*Batman XXX*, Braun, 2010), clips sadiques (sur le site de clips pornographiques BDSM kink.com<sup>126</sup>) et films traditionnels (*The Canyons*, Schrader, 2013).

Cependant, l'*alt-porn* n'est pas exempté de critiques. Qualifié de « mythe » par Julien Servois<sup>127</sup>, ce phénomène ne révolutionne en rien le corps (« parmi les 300 candidates qui prétendent au titre de modèle chaque semaine ne sont retenues que les femmes minces, blanches et jolies »<sup>128</sup>) ; de même, le modèle économie de SG, prétendument punk et indépendant, se révèle post-fordiste du fait des mêmes caractéristiques (« fluidification des frontières du temps de travail et temps de la vie », « mobilité de l'acteur dans les réseaux de pouvoir de la structure de production », « mythe de la coopération »<sup>129</sup>, etc.) que le réseau traditionnel.

Le film pornographique indépendant *The Doll Underground*<sup>130</sup> permet d'appréhender l'*alt-porn*<sup>131</sup> d'un point de vue esthétique : parodique (les Doll sont des résistantes qui se servent de leurs corps pour corrompre les hommes), fétichiste (le code vestimentaire des Doll consiste en un uniforme « *goth-loli* », copie de celui des écolières japonaises — la « loli » — réinterprété à la mode gothique), subculturel (véhiculant une iconographie punk, fétichiste, gothique, etc.), et sadisme (étranglements, gifles, pénétrations violentes, etc.). Si l'*alt-porn* se prétend authentique et individualiste, il se révèle avec ce film formellement caricatural et abstrait, tant dans ses décors, sa mise en scène (emploi d'une mire télévisée et de panneaux lumineux pour restituer une ambiance des années 1950), le jeu de ses acteurs, que dans la représentation du corps, qui s'y limite à une image de poupée attirée par des pratiques sexuelles de type *trash*<sup>132</sup>. L'actrice pornographique même se révèle désincarnée en un stéréotype de *goth-loli*, ce qui achève de dissoudre la représentation de son corps et d'abstraire les relations sexuelles en un jeu de concepts.

---

<sup>125</sup> Elle mit néanmoins un terme à sa carrière X sans abandonner son métier d'actrice.

<sup>126</sup> « Kink.com », [En ligne : <http://www.kink.com/k/?c=1>]. Consulté le 20 janvier 2014.

<sup>127</sup> Julien Servois, *op. cit.* p.95.

<sup>128</sup> *Ibidem.*, p.98.

<sup>129</sup> *Ibidem.*

<sup>130</sup> Eon McKai, *The Doll Underground*, 2007. Le film fut projeté au Porn Film Festival de Berlin en 2008 et ovationné par Arte.

<sup>131</sup> Julien Servois, *op. cit.* p.99-101.

<sup>132</sup> *Ibidem.*, p.101.



## II.2. L'expérience vidéoludique

### II.2.1. Mécanisme de l'engagement du corps dans le processus vidéoludique

#### II.2.1.1. *L'analogon* : le virtuel comme nouvelle dimension du réel

L'épreuve physique de la simulation virtuelle semble paradoxale. Tandis que « virtuel » évoque le rêve artificiel, l'illusion et se situe donc à l'opposé de la réalité de l'épreuve physique, « simulation » renvoie à une construction mathématique de l'image, et donc à une interface, à une nouvelle dimension du réel. Edmond Couchot emploie le mot d'*analogon*, un *autre lui-même*, autrement dit une autre réalité, une *réalité artificielle*<sup>133</sup>. Ainsi, l'épithète *virtuelle* ne connote pas l'illusion, le potentiel, mais le calcul, l'existence computationnelle. Plutôt qu'une simulation qui n'existe que virtuellement, nous avons affaire à une virtualité simulée, explorée, expérimentée, *réelle*, puisque perçue par nos sens.

Virtualité tellement réelle, tellement saisissante, qu'il est régulièrement reproché aux jeux vidéo d'entraîner une confusion « entre le réel et le virtuel ». Ainsi, toujours selon Edmond Couchot, « La simulation extrait l'homme de son propre corps, elle l'en éloigne et l'en affranchit. »<sup>134</sup>, mais nous cherchons pourtant « un contact sensible entre le corps et l'ordinateur ». Ainsi, nous pouvons voir jeu vidéo comme une tentative de conversation spécifique, différente de celle d'un téléphone portable ou d'une messagerie instantanée. Le joueur est stimulé, tant au niveau de son attention que de ses perceptions, son investissement émotionnel et intellectuel. Jouer procure du plaisir, énerve, provoque l'angoisse, excite, stresse, peut faire oublier la faim, le sommeil, la soif, etc. Le joueur peut ainsi sembler catatonique, inerte, isolé, « prisonnier » du jeu ou du virtuel ; il est pourtant dynamique, ou, pour reprendre la formule de Jean-Pierre Warnier, « un sujet qui fait corps avec les éléments pertinents de son environnement sensorio-affectivo-moteur.<sup>135</sup> »

---

<sup>133</sup> Edmond Couchot, *La technologie dans l'art: de la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, J. Chambon, 1998, 271 p., (« Rayon photo »), p. 147

<sup>134</sup> *Ibidem*. p. 149

<sup>135</sup> Jean-Pierre Warnier, « Les jeux guerriers du Cameroun de l'Ouest. Quelques propos iconoclastes », *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, juin 2002.

Nous allons maintenant décrire le mécanisme de l'investissement physique dans le processus vidéoludique à travers la notion de *gameplay*.

## 11.2.2. Le *gameplay* : règles du jeu

Pour situer l'engagement du corps dans le processus vidéoludique, reprenons la définition « courte et simple » de Nicolas Esposito : *A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story*<sup>136</sup>. On distingue donc quatre figures principales : le jeu (*game*), l'activité ludique (*play*), l'interactivité (*audiovisual apparatus*) et la narration (*story*). Le jeu vidéo est avant tout un jeu, et coïncide pour cette raison avec les quatre catégories fondamentales de jeux selon Roger Caillois : *agôn* pour l'adversité, la compétition, *alea* pour le hasard, *mimicry* pour le jeu de rôle, l'illusion, et *ilinx* pour l'épreuve organique, l'épuisement, le vertige<sup>137</sup>. Ces quatre catégories sont réparties entre deux pôles : *ludus*, dirigé par les règles, les contraintes et la stratégie, et *paida*, dominé par l'improvisation et l'émotion. Selon Gonzalo Frasca, et comme le rappelle Nicolas Esposito, la différence entre *ludus* et *paida* correspond à celle entre *game* et *play*<sup>138</sup>. Ainsi, le *game* du jeu vidéo équivaut aux règles, à l'adversité (le jeu « veille » à l'équilibre des chances, que ce soit un joueur face à un autre joueur ou face à l'intelligence artificielle), tandis que le *play* rejoint l'activité ludique, l'illusion du joueur, sa liberté de mouvement dans la structure rigide du *game*. L'interactivité audiovisuelle est la possibilité conversationnelle du système informatique : c'est par la réponse sous forme de réaction à l'écran ou de signal sonore à une information donnée par la souris, le clavier ou le microphone, que se crée l'illusion d'une communication. Enfin, la narration du jeu vidéo<sup>139</sup> (*story*) permet de renforcer l'expérience ludique du joueur par son engagement émotionnel ou intellectuel dans les enjeux dramatiques.

---

<sup>136</sup>Nicolas Esposito, « A Short and Simple Definition of What a Videogame Is », Authors & Digital Games Research Association DiGRA, 2005.. Nous pouvons traduire la citation ainsi : « Un jeu vidéo est un jeu auquel on s'adonne grâce à un dispositif audiovisuel ; il peut se fonder sur un scénario ». Cependant, cette traduction nous fait perdre la relation sémantique qui unit « game » à « play ». La combinaison anglo-saxonne de ces deux termes, « *gameplay* » (qui désigne les modalités de prise en main du jeu) ne dispose pas d'équivalence française et s'emploie couramment en tant que telle. C'est pour cette raison que nous conserverons la phrase originale.

<sup>137</sup>Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1967, (« Folio/essais »), p. 47.

<sup>138</sup>Gonzalo Frasca, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in *The Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003..

<sup>139</sup> Précisons que la narration n'est pas obligatoire, comme nous pouvons le constater avec les *causal games* (« jeux occasionnels ») et *abstract games* (« jeux abstraits ») tels que *Pong* (Atari Inc, Atari Inc, Arcade, 1972), ou *Tetris* (1984).

Ce que l'on nomme *gameplay* définit le souci d'efficacité ludique, l'équilibre entre la structure du jeu, ses règles (*game/ludus*), et la sensation de jeu, le « vertige » ludique (*play / paida*). Les jeux, « conçus pour être maîtrisés »<sup>140</sup>, « happent » le joueur dans la structure grâce à des enjeux dramatiques engageants (sauver le monde, vaincre le big boss), et un moteur de jeu persuasif qui l'inciteront à « prendre les commandes » de l'histoire. Le joueur apprend alors à maîtriser les règles, en s'appropriant l'espace, parcourant le niveau, et éprouvant *physiquement* le jeu (impressions de vertige, réflexes musculaires, éblouissements, stress) pour au final se libérer de la structure ludique. Selon Mélanie Roustan, l'habitude transforme le jeu vidéo en « prothèse perceptive »<sup>141</sup>, expression d'après laquelle le *gameplay* est « incorporé » au point que l'on en oublie l'usage de la commande — comme le disent certains joueurs : « on ne réfléchit plus », « nous sommes dans le jeu », « nous ne pensons plus aux commandes », « c'est que des réflexes », « Faut pas penser pour y arriver, il faut rentrer dedans ». Le corps n'est donc nullement « hypnotisé » par l'illusion, contrairement à l'impression donnée, mais sensoriellement sollicité par les stimuli visuels et auditifs. L'observation du marché vidéoludique actuel confirme cette analyse : le jeu de réalité virtuelle dans la finalité « hollywoodienne » d'un rêve conscient et interactif n'existe pas — pas de Matrice branchée au cerveau, pas de jeu vidéo hallucinogène —, tandis que les dispositifs sollicitant le corps sont éprouvés par les jeux de dance ou de sport virtuel que proposent le Kinect ou la Wii.

## II.2.3. Présence du corps et représentation de soi

### II.2.3.1. L'immersion

La notion d'immersion est un concept utilisé pour décrire la faculté du dispositif interactif à provoquer la perception d'un univers entourant le joueur. L'immersion est donc le produit d'un processus psychique cognitif. Ainsi, Janet Murray compare cette perception à la sensation de plonger dans l'eau :

L'expérience d'être projeté dans un univers consciencieusement simulé suffit à procurer du plaisir, quel que soit la teneur du monde imaginaire. Nous appelons cette expérience l'« immersion ». L'immersion est un terme métaphorique, dérivé de l'expérience physique qui consiste à entrer sous l'eau. Nous recherchons la même

---

<sup>140</sup> Sébastien Genvo, « Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique », *OMNSH*.

<sup>141</sup> Mélanie Roustan, *op. cit.*

sensation lorsque nous expérimentons l'immersion psychologique et lorsque nous plongeons dans l'océan ou au fond d'une piscine : celle d'être entouré d'une réalité tout autre, aussi différente de l'air que peut l'être l'eau. Toute notre attention, et l'ensemble de nos dispositifs sensoriels sont sollicités par cette expérience.<sup>142</sup>

Il s'agit donc de « plonger » dans le *game* pour s'entourer de sa réalité, et y éprouver corporellement les qualités du *play*. Le jeu vidéo suppose une implication très forte dans l'activité et propose différents types d'immersion : une immersion phénoménologique par le corps et le regard, une immersion narrative dans une culture ludique, une immersion anthropologique dans une société virtuelle (Seconde Life, World of Warcraft). Nous nous intéresserons ici spécifiquement à la dimension phénoménologique.

Les univers des premiers jeux vidéo ne furent nullement des modèles de « sensualités » : unidimensionnels, abstraits, plats. Durant les années quatre-vingt, l'espace représenté se fait panoramique, cinématographique, plus dynamique et plus réaliste pour l'observateur. L'introduction dans les années 90 de la 3D permet au joueur de se déplacer dans une perspective à 360 degrés, contribuant à un sentiment d'immersion. On parle ainsi d'image actée, c'est-à-dire « d'images numériques appelées à être chaînées avec et par des actes ».

Nous pouvons observer chez ceux qui jouent pour la première fois aux jeux vidéo une difficulté à se repérer et à se déplacer dans l'univers du jeu, à lier l'interface graphique (ensemble de signes, d'icônes, de symboles, etc.) et matérielle (manettes, clavier, souris) et à comprendre ce qu'elles permettent en termes de déplacement, d'orientation et d'actions. Ainsi, l'un des premiers apprentissages est l'appropriation d'un espace virtuel et l'incorporation de « compétences visuelles et spatiales ». Il s'agit en effet de pouvoir se repérer, estimer des distances d'un lieu à un autre et le temps nécessaire pour s'y rendre (*Tomb Raider*). Les joueurs de jeux vidéo développent au fur et à mesure de leurs pratiques des systèmes de représentation cognitive d'un espace numérique, des sortes de cartes mentales pour se repérer dans un espace virtuel, des connaissances cognitives pour se déplacer et se représenter l'espace.

---

<sup>142</sup>Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MA: The MIT Press, Cambridge, 1997., p.98-99. Traduction personnelle.

Cette immersion par le regard implique une immersion par le corps. Le corps du joueur est en effet l'objet d'apprentissage, ce qui va à l'encontre de cette idée qui voit le jeu vidéo comme d'une activité « désincarnante ». Jean Baptiste Clay et Mélanie Roustan décrivent et analysent le rapport qu'entretiennent les joueurs avec leur corps, évoquant les marques physiques, les traces physiques et psychiques de la pratique vidéoludique : ampoules, courbatures, insomnie, stress, etc. La pratique du jeu vidéo est une expérience qui passe par le corps, au point que le « joueur est un corps ». Mais les joueurs apprennent également à oublier leurs corps, une sorte d'apprentissage de la rupture :

Bien jouer et accéder aux plaisirs de la maîtrise technique impliquent un « oubli » du corps en action. L'observation de joueurs en train de pratiquer montre qu'à partir d'un certain stade de maîtrise du jeu, le niveau de conscience réflexive diminue, les mains semblent s'activer seules, hors de tout contrôle délibéré

La maîtrise technique du jeu peut ainsi être considérée comme l'aboutissement d'un processus d'« incorporation ». Cette immersion dans les jeux vidéo par le corps devient aujourd'hui l'enjeu de recherches de game design. Ainsi voit-on apparaître des jeux vidéo avec des interfaces matérielles de plus en plus complexes : tapis de danse, volants, instruments de musiques (*Guitar Hero*, Activision/Harmonix Music Systems, PS2, 2005). Les derniers produits de la firme japonaise Nintendo prouvent encore une fois l'importance de la considération du corps dans le rapport au jeu vidéo : écrans tactiles pour la Nintendo DS, commande sans fil pour la Nintendo Wii, ou encore le procédé autostéréoscopique de la 3DS, la console portable 3D.

### II.2.3.2. L'avatar

La représentation de soi dans le jeu est l'un des procédés permettant d'y « plonger ». L'avatar est l'*alter ego*, le médiateur entre le joueur et le monde virtuel, manipulant les objets dans le logiciel, poursuivant l'aventure proposée par le scénario. Issu du roman cyberpunk *Snow Crash* de Neal Stephenson, Avatar provient du sanscrit *avatara*, l'incarnation d'un dieu sur terre. L'avatar est ainsi l'incarnation numérique du joueur dans le monde virtuel, ou plutôt sa simulation : il est souvent possible de donner notre visage au personnage. Dans le cas des MMORPG entrent également en relation avec les autres joueurs, à travers cette identité virtuelle de l'avatar, communiquant à l'écrit à l'intérieur du jeu par le biais d'un système de chat par lequel ils s'expriment en tant qu'identité virtuelle et non en tant que joueur.

Le joueur dispose d'une liberté totale dans la création de leurs avatars et dans la détermination de leurs caractéristiques, tant sur le plan physique que sur celui des compétences, de la biographie, du caractère. Selon les recherches de Delphine Grellier, les joueurs ont tendance à élaborer des personnages proches de leur personnalité réelle (caractère, valeurs, comportement), mais plutôt éloignés de leur identité biologique et de leur apparence physique.

## II.2.4. Corps réel et corps virtuel

### II.2.4.1. La décentration

Ce que l'on nomme la décentration relève de l'intelligence du joueur qui se sert de l'interactivité pour chercher une information, tirer profit d'une simulation. Le terme de décentration est utilisé, car « chaque point de vue se reformule par la prise en compte d'autres points de vue possibles. » Ainsi, la décentration est « la capacité à prendre en compte plusieurs points de vue pour construire le sien ». Théorisée par Jean-Pierre Meunier et appliquée par Daniel Peraya, la décentration est utilisée par Fanny Georges pour décrire le processus vidéoludique<sup>143</sup>. La décentration est distribuée en trois aspects : cognitif, affectif, social. La décentration cognitive est la faculté de changer de point de vue ; la décentration affective est la distinction du physique et du psychique, tel l'enfant qui prend conscience que les objets sont différents de lui ; la décentration sociale est la capacité à l'homme de se mettre à la place de l'autre.

La marque de la décentration est le signe d'une représentation de soi : pseudonyme, carnet de bord, blog, avatar. Dans le cadre du jeu vidéo, la décentration est utilisée comme procédé stylistique et facteur d'immersion. Ainsi, investir un espace dans un FPS ou un autre jeu à la vue subjective se fait autant par le joueur que par le personnage contrôlé. L'avatar devient un objet d'identification à un espace fixe, « multipliant les liens entre le joueur et l'espace de l'histoire et stimulant ainsi la construction d'une histoire personnelle dans le texte logiciel. Le joueur a accès aux pensées du personnage », interprétant à la place du personnage un manque d'information.

---

<sup>143</sup> Fanny Georges, « Immersion et intériorité - La métaphore du Moi-Peau dans *Silent Hill 4* », [En ligne : <http://www.omnsh.org/ressources/473/immersion-et-interiorite-la-metaphore-du-moi-peau-dans-silent-hill-4>]. Consulté le 27 février 2014.

#### II.2.4.2. La métaphore vidéoludique

Fanny Georges s'interroge sur la décentration dans le jeu *Silent Hill 4 : The Room* de Konami.

En se désengageant de la perspective [du] personnage incarné à l'écran par le joueur, comme étant au centre de l'expérience immersive d'identification, tout en conservant l'hypothèse de la représentation de l'utilisateur comme angle de lecture de l'immersion, quels éléments pourraient opérer l'identification propre à stimuler l'implication personnelle observée chez les joueurs ? Notre hypothèse est qu'elle procède par association métaphorique de l'interface au psychisme<sup>144</sup>.

La métaphore est une notion qui permet d'analyser les analogies opérées par le texte. La métaphore est une figure de style qui, comme la comparaison, établit une analogie entre deux signifiés : un comparé (ou thème) et un comparant (ou phore). Cette analogie est justifiée par une ou plusieurs qualités communes au comparant et au comparé, le sème (unité de signification). Alors que la comparaison établit un rapport d'analogie (la neige comme un manteau blanc, les sèmes étant la couleur blanche et la capacité de la neige et du manteau à recouvrir), dans la métaphore la relation est implicite (le manteau blanc de l'hiver). La métaphore peut s'appliquer dans d'autres domaines que la littérature, nous pouvons aussi apercevoir une métaphore visuelle ou spatiale. George Lakoff et Mark Johnson définissent dans leur ouvrage « La métaphore au quotidien », la métaphore comme un processus au cours duquel les dimensions du concept émergent de l'expérience des limites du corps, des interactions avec les autres hommes et le monde. L'espace, investi par le geste, prendrait corps naturellement dans l'esprit. L'individu construit un modèle intériorisé de son environnement, des objets qu'il rencontre et des interactions qu'il développe avec ceux-ci. La terminologie expérimentaliste employée pour parler de ces métaphores est domaine-source, (ou véhicule) et domaine-cible. La source est l'objet qui stimule l'interprétation, tandis que la cible est le concept opéré : « ce processus consiste, de manière simplifiée, à mettre en relation deux objets cognitifs d'une certaine manière. L'un alors appelé la » source » de la métaphore, exprime un aspect de l'autre, qui devient la « cible » de la métaphore »

Christian Metz applique le concept de métaphore dans la sémiologie du cinéma, présentant le signe interactif comme geste mis en image. Les métaphores

---

<sup>144</sup> *Ibidem*.

sont utilisées en conception d'interfaces pour inciter l'utilisateur à interpréter une intentionnalité du fait de la similitude de l'image qu'il se fait de lui-même et de l'image qu'il voit à l'écran. Cette ressemblance opère une relation associative de type métaphorique, favoriserait l'immersion. Les propriétés du dispositif médiatique induisent une perception, une compréhension et une interprétation en terme d'espace, distinguant médiation sensorimotrice (sensation et activité motrice) et médiation sémio-cognitive dans le processus de spatialisation. Nous entendons par métaphore sensorimotrice les métaphores qui sont perceptibles par une action du joueur et nécessitent donc l'usage de la manette pour actionner un objet présentant une fonctionnalité interactive, et par métaphore sémiocognitive les métaphores qui ne nécessitent pas l'usage de la manette pour être perçues (ce sont celles du cinéma). La métaphore sensorimotrice se fonde sur une perception sémiocognitive des objets ainsi associés par la fonctionnalité interactive. Toujours dans l'optique d'analyser le jeu *Silent Hill 4*, Fanny George qualifie cette métaphore vidéoludique de « métaphore de l'intériorité », prenant pour comparant ou comparé, un élément associé à l'intériorité, d'une part l'espace interne du corps (la chair, le sang, les organes) et d'autre part l'espace psychique (l'hallucination, le rêve, le sentiment de soi, le conflit psychique). L'économie ludique du jeu fonctionne sur les allez et venus du héros entre la réalité de son monde (il est prisonnier de son appartement), et la folie devenue réalité du tueur en série qui hante l'appartement ; mais aussi sur les différents points de vue que propose le jeu. Ainsi, nous passons de la première personne dans l'appartement (FPS) à la troisième personne dans le monde du tueur en série (*Tomb Raider*). Sans que les autres jeux ne reprennent la même structure que *Silent Hill 4*, il semble que cette métaphore de l'intériorité soit applicable de façon assez constante : il n'est pas rare d'avoir différents points de vue selon les actions, ni cette thématique de la transition d'un monde à l'autre, en écho au joueur qui passe de son quotidien à l'univers du jeu.

#### II.2.4.3. Un corps ni réel ni virtuel

L'activité du jeu vidéo est une expérience « physique » aussi bien que « psychique ». De l'exécution de gestes réflexes dues à l'incorporation, à l'intention émotionnelle portée à son avatar, le corps est dans un entredeux de l'activité physique et de ressenti psychique. Pour cette raison, nous parlons des jeux vidéo comme des univers phénoménologiques dans la mesure où ils n'existent pas en soi, mais dans un rapport d'interaction entre le joueur et l'espace numérique. Ces



derniers ne se constituent en effet qu'au fur et à mesure des déplacements de celui qui y participe. Et cette participation fait appel à des compétences aussi bien visuelles, cognitives que physiques. Maîtriser un jeu vidéo, c'est maîtriser un certain nombre d'espaces, incorporer un certain nombre de schèmes, de réflexes, d'algorithmes moteurs et c'est enfin rentrer dans une culture spécifique, permettant des engagements intellectuels complexes et nouveaux.

## II.3. Les jeux vidéo pornographiques

Imagine the pornabilities!

Knowyourmeme.com, « Oculus Rift »

Be careful what you wish for, you just might get it!

*My Plaything Jenna Jameson*

Cette étude de l'émergence du jeu vidéo pornographique nous permet à présent d'organiser le programme de recherche et d'observer les spécificités du genre.

### II.3.1. Les premiers jeux pornographiques (1982-1995)

#### II.3.1.1. Les prémices du cyberérotisme

Les jeux Gigolo/Cathouse Blues<sup>145</sup>, Beat 'Em & Eat 'Em/Philly Flasher, Jungle Fever/Burning Desire, Lady in Wading/Knight on the Town, Bachelor Party/Bachelorette Party, (Playaround, Atari 2600, 1982) sont considérés comme les premiers jeux vidéo érotiques. La plupart d'entre eux consistent à s'approprier un jeu déjà existant et l'érotiser : Bachelor Party et Bachelorette Party sont ainsi une révision de Breakout (Atari, Atari 2600, 1978), tandis que Beat 'Em & Eat 'Em et Philly Flasher reprennent les règles de Kaboom! (Activision, Atari 2600, 1981). Le plus célèbre de l'époque fut Custer's Revenge (Mystique, Atari 2600, 1982) non pas tant pour son *gameplay* que par rapport à la polémique qu'il provoqua auprès des associations féministes et amérindiennes. Le joueur incarne un général Custer ithyphallique qui doit traverser l'écran en évitant une pluie de flèches afin de

---

<sup>145</sup>Il s'agit en fait d'un même jeu avec un renversement de genre : une femme qui doit retrouver des hommes cachés dans des maisons dans *Gigolo* devient un homme qui doit retrouver des femmes dans *Cathouse Blues*, etc.

rejoindre une Amérindienne nue et ligotée, placée à l'autre bout de l'écran. Le jeu fut ainsi décrié par Virginia Cornue, directrice de la branche new-yorkaise de la National Organization of Women : « It's racist and it's vulgar. It says that it's OK to rape some women ; it says it's OK to rape Indian women. »<sup>146</sup>. La féministe Andrea Dworkin accuse le jeu d'être responsable de crimes perpétrés contre les Amérindiennes :

Racist violation is actively promoted in pornography; and the abuse has pornography's distinctive dynamic--an annihilating sadism, the brutality and contempt taken wholesale from the pornography itself. The pornographic video game "Custer's Revenge" generated many gang rapes of Native American women. In the game, men try to capture a "squaw," tie her to a tree, and rape her. In the sexually explicit game, the penis goes in and out, in and out..<sup>147</sup>

Ces arguments reposent sur le postulat d'une l'influençabilité des joueurs ; ils ne quitteront plus les débats autour des jeux vidéo. Finalement, ces jeux ne semblent procurer, plutôt qu'un plaisir érotique ou vidéoludique, que celui d'un avilissement par le bas corporel des possibilités d'un média encore nouveau, et surtout par une nouvelle forme de transgression interactive d'interdits.

Contrairement aux jeux précédents énumérés, *MacPlaymate* (Mike Saenz, Pegasus Productions, Mac, 1986) constitue une prouesse technique qui annonce les jeux érotiques modernes. Le logiciel consiste à appliquer certains accessoires (godemiché, vibreur) sur le corps d'une *pin-up* situé dans la fenêtre voisine, et ce jusqu'à sa jouissance (Figure 3). Cette interaction, certes minimaliste, permet de définir ce l'on pourrait qualifier de fétichisme de l'interface : le plaisir ne provient que rarement d'une qualité de l'interaction (la plupart du temps pauvre ou approximative), mais plutôt de l'interface elle-même, qui nous permet de manipuler une entité virtuelle. En nous proposant des combinaisons masochistes et bondage, le jeu achève d'introduire le discours d'un rituel de théâtralisation de domination, signature de l'univers du BDSM.

L'univers sadomasochiste se présente avant tout comme un théâtre. D'ailleurs, les adeptes parlent volontiers de « scène » SM. Pas n'importe quel théâtre, cependant. Pour les non-initiés, cet univers est le théâtre de toutes les horreurs, de toutes les barbaries : le décorum est celui des salles de tortures, de

---

<sup>146</sup>Deborah Wise, « Video-pornography games cause protest », *Infoworld*, 8 novembre 1982., p.1.

<sup>147</sup> Andrea Dworkin, « Letters From A War Zone - writings 1976-1989 », [En ligne : <http://www.nostatusquo.com/ACLU/dworkin/WarZoneChaptIVG2.html>]. Consulté le 20 mai 2014.

l'impensable, du lugubre et de l'inconcevable. [...] Un théâtre donc, avec ses décors, ses costumes, ses rôles, ses accessoires, ses corps transgressifs.<sup>148</sup>

Dès lors nous apparaît l'hypothèse des jeux érotiques en tant qu'un « théâtre » ou une « scène » dans laquelle est « contenue », ou « détenue », une « poupée » interactive. C'est ainsi sur la fiction d'une interaction avec un corps réifié, représenté virtuellement sur l'écran, que repose la dynamique des jeux vidéo érotiques.

### II.3.1.2. Les vidéos interactives

Au début des années 1990 se développe la technologie dite de la vidéo incrustée (*full motion video*) qui consiste à composer le jeu de vidéos ou d'éléments vidéo (un personnage filmé dans un décor en 3D). Le joueur choisit l'enchaînement des situations par une interface équivalente à un magnétoscope ou en agissant directement sur l'image (*point and click*), ce qui permet d'évoluer dans un environnement particulièrement réaliste. Parmi les jeux les plus célèbres du genre, nous retrouvons *Gabriel Knight : The Beast Within* (Sierra On-Line, Windows, 1995), *Wing Commander III : Cœur de tigre* (*Wing Commander III : Heart of the Tiger*, Origin Systems, 3DO, 1994) dont le casting est composé de célébrités (Mark Hamill, Malcolm McDowell, John Rhys-Davies et l'actrice pornographique Ginger Lynn), ou encore *X-Files : The Game* (Fox Interactive/Hyperbol Studios, Windows, 1998) dans lequel nous pouvons apercevoir quelqu'un des acteurs de la série (David Duchovny, Gillian Anderson, Mitch Pileggi, Steven Williams, William B. Davis).

Le genre est propice aux jeux érotiques. *Neuro Dancer*<sup>149</sup> (Figure 4) se présente comme un simulateur d'hologramme. Nous jouons le rôle d'un hacker endetté ; un « collègue » partage sa méthode pour voler des « *tele-points* », ce qui nous permet d'acheter les services des « NeuroDancers », des strip-teaseuses virtuelles. Plus nous dérobons de *tele-points*, plus nous pouvons acheter d'interaction, jusqu'à obtenir le strip-tease intégral des trois modèles.

L'ordinateur du jeu se manipule à l'image : nous pouvons naviguer d'un écran à un autre, recevoir les appels vidéo (qui s'adressent directement au joueur), regarder la télévision, et bien sûr assister au *strip-tease* holographique. L'interface de l'ordinateur devient l'interface du joueur, entraînant un sentiment d'immersion dans

---

<sup>148</sup> Véronique Poutrain, « Modifications corporelles et sadomasochisme », *Quasimodo*, vol. 7, printemps 2003, p. 347-359.

<sup>149</sup> Electric Dreams et Pixis, *Neuro Dancer*, 1994.

le jeu. Nous sortons dès lors de la considération sociale ou récréative d'un jeu joué en tant que tel pour pénétrer l'interface sensible d'une réalité virtuelle. Les *NeuroDancers*, danseuses hologrammes du jeu, deviennent soudainement plus attractives dès lors que l'on abandonne l'idée d'un jeu diffusant une vidéo « réelle » pour ne plus les voir que comme une forme de vie virtuelle, basculant de fait le joueur dans un registre fétichiste. Nous constatons ainsi que l'engagement érotique dans le jeu tient plus de son interface que de l'érotisme qu'il présente. C'est un érotisme au second degré.

Dans un autre exemple d'interface de jeu érotique en *full motion video*, nous trouvons la série japonaise des *Virtual Cameraman*<sup>150</sup>. Le jeu nous propose d'incarner un vidéaste qui organise une séance de *shooting*. Le *gameplay* consiste à sélectionner un modèle, la convaincre de participer à un *shooting* (par un menu de questions/réponses), de la photographier (en fait d'isoler une *frame* de la vidéo en guise de photographie) et finalement de visionner les photographies. Ce procédé, qui semble *a priori* assez réduit, s'avère finalement particulièrement efficace pour créer un sentiment d'immersion, au point qu'il sera réemployé dans une série plus récente, *Motion Gravure Series (Motion Gravure Series : Nemoto Harumi, Sony Music Entertainment Incorporated, PS2, 2003)*. Ici, l'interface des *Virtual Cameraman* se fait minimaliste afin de laisser le joueur profiter pleinement de la vidéo et des photographies. Le menu, cependant, contribue à l'érotisme du jeu<sup>151</sup> : nous retrouvons quelque chose de la « maison de poupée » dès lors qu'il nous est proposé, tel Pâris devant les Grâces, de choisir notre modèle, confirmant ainsi l'aspect fétichiste précédemment évoqué. La réification des corps virtuels opère ainsi sur plusieurs tableaux : par la mise en action du corps du modèle, et par la contemplation solitaire, après disparition du corps du modèle. Là aussi, c'est une érotisation complexe qui opère : celle-ci s'appuie sur la représentation d'un corps virtuel placé à mi-chemin entre l'autonomie (comme le montre la phase d'interaction, qui pourrait alors s'apparenter à une prédation verbale) et la réification (parce que le modèle se laisse convaincre, puis est photographié). C'est en fait à un anéantissement progressif de l'autonomie des corps que nous assistons, anéantissement renforcé lorsque l'on se rappelle qu'il s'agit d'un jeu vidéo, et d'une interaction elle-même fictive.

---

<sup>150</sup> Naxat Soft et Transpegasus Limited, *Virtual Cameraman*, 1995.

<sup>151</sup> Nous pourrions aussi signaler la musique J-Pop omniprésente qui contribue grandement à l'atmosphère joyeuse et désinvolte.

## II.3.2. Seconde génération (1999-2005)

### II.3.2.1. RPG Hentai

Les RPG *Hentai* sont des jeux basés sur un modèle RPG de table<sup>152</sup> dans un univers et graphisme *hentai*<sup>153</sup>. Il s'agit généralement d'un jeu minimaliste, composé d'un texte qui défile dans un cadre, au-dessous d'une image de fond en guise de décor, sur lequel se superposent les personnages, le tout étant accompagné de musique, de bruitages et de quelques voix digitalisées<sup>154</sup>. Les interactions du joueur se limitent à cliquer pour lire la suite du texte ; certains jeux proposent des choix de réponses différentes, susceptibles de faire évoluer l'histoire, éventuellement d'aboutir à des fins différentes. Dans le cas des RG *Hentai*, il s'agit d'accéder à un maximum de relations sexuelles.

La popularité du produit tient en grande partie à la qualité de ses illustrations, et à l'adéquation entre la lecture de l'image et l'environnement sonore, mais aussi aux thématiques singulières qui imposèrent les critères *hentai* dans le répertoire fantasmagique érotique de l'Occident. *Bible Black*<sup>155</sup> plonge ainsi le joueur dans une histoire sombre et violente, à l'opposé des obscénités prétendument joviales d'un *Custer's Revenge*. Taki Minase, un élève calme et sans histoire, déniché un livre mystérieux, caché dans un des murs du sous-sol de son lycée. Il découvre alors que le livre permet de faire tomber toutes les inhibitions de ses camarades de classe. Il s'agit

---

<sup>152</sup> RPG est l'acronyme de *Role Playing Game* et désigne les jeux vidéo de rôle s'inspirant des codes et du principe des jeux de rôle sur table (*Dungeons and Dragons*, TSR, 1974 ; *Vampire : la Mascarade*, White Wolf Publishing, 1991). Le joueur y incarne un ou plusieurs personnages qu'il fait évoluer au fil d'une quête. La précision est ici apportée pour distinguer le *gameplay* de « question/réponse » des RPG *hentai* de ceux des RPG japonais (*Final Fantasy*, Square, 1987) et américain (*The Elder Scrolls : Arena*, Bethesda Softworks, 1994).

<sup>153</sup> Dans le langage courant, le *hentai* désigne un manga pornographique. Le mot est composé de *hen*, « changeant », « bizarre » et *tai*, « attitude » ou « apparence ». Ce terme, issu du domaine médical et psychanalytique, ne désigne pas spécifiquement une information au contenu sexuel : une mentalité peut être *hentai* dans le sens d'« anormale » (*hentaishinri*). C'est l'abréviation de l'expression *hentai seiyoku*, qui signifie « perversion sexuelle » et employé pour décrire l'« exotisme » de la grande majorité des dessins animés japonais pornographiques importés en Occident tels que *Urotsukidoji* (Takayama, West Cape Productions/Team Mu, 1987-1996), *Angel of Darkness* (Tokiwa, Pink Pineapple, 1994) ou *Dragon Pink* (Takai, Fujii, Pink Pineapple, 1994) qui a probablement contribué à la confusion le *hentai* et le *ecchi*, terme couramment utilisé au Japon pour désigner ce qui est pornographique d'une manière générale (ainsi que *seijin*, « adulte »). *Lecchi*, (transcription sonore de la prononciation japonaise du H dans le mot *hentai*) désigne cependant une pornographie tempérée et des œuvres bien moins explicites. Voir Kagami, « The "H does not mean hentai" page. », [En ligne : [http://web.archive.org/web/20030317120606/http://home.attbi.com/~kagamix2/H\\_does\\_not\\_mean\\_hentai/](http://web.archive.org/web/20030317120606/http://home.attbi.com/~kagamix2/H_does_not_mean_hentai/)]. Consulté le 3 novembre 2011. ; Mark McLelland, « A Short History of Hentai », [En ligne : <http://intersections.anu.edu.au/issue12/mccllland.html>]. Consulté le 15 mars 2012.

<sup>154</sup> Nous parlons aujourd'hui de *Visual novel*, genre très ancré au Japon, que l'on pourrait définir comme un « livre multimédia ».

<sup>155</sup> *Bible Black*, ActiveSoft, 2000.

de la *Bible noire* : douze ans auparavant, un groupe de jeunes femmes avaient sacrifié une élève à un démon, mais le rituel s'est terminé en massacre et la Bible noire s'était perdue. Les nouveaux pouvoirs de Minase attirent l'attention de sa petite amie Kurumi Imari, mais aussi celle de la mystérieuse infirmière Reika Kitami.

Les thèmes traités sont résolument transgressifs (abus, sacrificisme, orgies sataniques, *etc.*) et contribuèrent à distinguer auprès d'un public d'initiés grandissant l'imaginaire cyberérotique de tout autres produits érotiques ou pornographiques.

### II.3.2.2. Les DVD interactifs

Les DVD interactifs constituent l'un des produits les plus emblématiques du marché pornographique des années 2000. Les séries comme *Virtual Sex With* (Digital Playground) et *My Plaything* (Digital Sin) regroupent parmi les actrices les plus célèbres (Jesse Jane, Jenna Haze, Lisa Ann, Janine Lindemulder, Briana Banks pour *Virtual Sex With* ; Jenna Jameson, Sylvia Saint, McKenzie Lee, Rita Faltoyano pour *My Plaything*, *etc.*). Le DVD interactif répond à un imaginaire du cyberérotisme : celui d'effectuer une « rencontre sexuelle » et de contrôler une des plus célèbres actrices pornographiques.

Vous détenez le simulateur sexuel le plus avancé au monde ! Cette technologie très avancée permet une rencontre sexuelle plus réaliste que jamais. Commandez-lui de se déshabiller, de se masturber ou de vous exciter dans l'une des multiples positions sexuelles dont vous ne vous lasserez pas. Elle est à votre disposition à la simple pression d'un bouton. Réalisez vos fantasmes les plus intimes avec *My Plaything Jenna Jameson*, mais méfiez-vous de vos souhaits, ils pourraient se réaliser !<sup>156</sup>

D'une collection à l'autre, le principe reste le même : il s'agit de sélectionner les options avec un menu superposé à l'image en prise de vue subjective afin de s'immerger à la fois dans la consommation de la relation sexuelle et celle la construction du film. Par exemple, le DVD *Faites l'Amour à Clara Morgane*<sup>157</sup> s'ouvre sur le choix des *stripteases* : infirmière, secrétaire, soubrette, hôtesse ; il s'agit ensuite de sélectionner la séquence (« Clara vous pipe », « Vous vous envoyez Clara, *etc.* »)

---

<sup>156</sup> « You are browsing the most advanced virtual sex simulator in the world! Highly advanced technology allows for the most realistic sexual encounter ever. Direct her to strip, masturbate or tease you in a variety of ways of take her in any one of a multitude of sexual positions that will leave you both spent yet yearning for more. She is ready for you at the push of a button. Realize your most intimate fantasies with My Plaything Jenna Jameson but be careful what you wish for, you just might get it! » Source : « My Plaything - Jenna Jameson DVD », [En ligne : <http://www.adultfilmdatabase.com/video.cfm?videoid=52722>]. Consulté le 9 novembre 2012.

<sup>157</sup> Fred Coppola, *Faites l'amour à Clara Morgane*, Blue One, 2001.

puis l'action, l'accessoire, ou la position (« Vous masturbez Clara avec un gode », « À cheval sur vous », etc.) ; il s'agit enfin d'appuyer sur le bouton « orgasme » pour déclencher le coït du partenaire virtuel.

Ce produit domina le marché cyberérotique durant une dizaine d'années, en raison de la qualité DVD de l'image, ainsi que la facilité de lancement (ce « jeu » n'est pas différent d'un menu de DVD traditionnel). Mais il présente aussi un intérêt esthétique : résolument *gonzo* (plan subjectif, regard caméra, etc.), il se présente aussi comme un produit porno-chic. Pour ne citer que l'exemple le plus éloquent, le DVD *Lupe Fuentes » Interactive Girlfriend Sexperience*<sup>158</sup> voit déambuler l'actrice Lupe Fuentes, affublée de sous-vêtement blancs et d'ailes d'anges (à la manière d'un modèle *Victoria's Secret*), dans un décor immaculé, entourée de mannequins de plastique, le tout accompagné d'une musique électronique aux accents hiératiques. Nous retrouvons là l'influence du mythe de Pygmalion, qui appuie le sentiment d'une vie électronique. La jaquette d'un autre DVD interactif, tel *Plaything With Cody Lane*<sup>159</sup> nous présente l'actrice à travers un lettrage qui évoque le film *Matrix* ; elle semble alors se modéliser pour prendre vie sur notre ordinateur.

### II.3.1. Troisième génération (2005-2014)

#### II.3.1.1. Les jeux vidéo 3D

Parmi les nombreux jeux érotiques en 3D qui apparurent sur Internet durant les années 2000, *Artificial Girl 3*<sup>160</sup> s'impose comme le jeu le plus emblématique. Véritable simulation de *pantsu*<sup>161</sup>, il permet de créer ses partenaires et d'interagir avec eux sur une île inhabitée. Deux espaces se présentent au joueur, correspondant à deux temps du jeu. Le premier espace, en guise de menu, est un monde sous-marin dans lequel nous modélisons l'« *artificial girl* » (Figure 5). Véritable jeu en soi, tant les combinaisons sont nombreuses, le joueur peut créer son partenaire virtuel en modifiant la couleur de sa peau, la forme de son corps (taille des seins, largeur des hanches), le dessin des yeux, le maquillage, les caractéristiques du visage (sourcils,

<sup>158</sup> Teravision, *Lupe Fuentes' Interactive Girlfriend Sexperience*, 2009.

<sup>159</sup> Anarchy, *Plaything with Cody Lane*, 2006.

<sup>160</sup> *Jinkô Shojo 3*, Ilusion, 2007.

<sup>161</sup> Issue de la prononciation phonétique japonaise de l'anglais *pants* (culotte), le *pantsu* désigne un genre des mangas destinés aux adolescents masculins (*shōnen manga*), dans lesquels s'accomplit de façon burlesque l'apprentissage de l'amour et de la sexualité. *Maison Ikkoku* de Rumiko Takahashi (1980-1987), *DNA<sup>2</sup>* de Masakazu Katsura (1993-1994) et *Love Hina* de Ken Akamatsu (1998-2001) sont trois *pantsu* parmi les plus populaires en France.

nez, oreilles, bouche) et les cheveux. Il s'agit ensuite de créer sa personnalité : nous pouvons lui attribuer un nom et un prénom, choisir sa date de naissance, son numéro fétiche (qui correspond à l'âge), le groupe sanguin et le choix d'un caractère parmi onze (*c* pour « loli », *k* pour « tomboy », *t* pour « mature », etc.). Le joueur précise ensuite la personnalité du PNJ<sup>162</sup> en ajoutant des particularités parmi les trente disponibles, telles que « jalouse », « amie d'enfance », « timide », « idiosyncrasique », etc. Il est enfin possible de sélectionner les vêtements portés de jour, de nuit, le maillot de bain et les sous-vêtements. Une fois les modèles générés (jusqu'à cinq par carte), le jeu commence. Notre avatar, stéréotype du lycéen japonais, parcourt une île à l'architecture traditionnellement japonaise dans laquelle les PNJ vaquent à leurs occupations, telles la baignade à l'océan ou la sieste dans la chambre (en fonction des horaires et de la personnalité du PNJ) (

Figure 6 : *Artificial Girl 3*

<http://www.illusion.jp/js3/index.html>

© Illusion



このまま二人で、どこまでも。

). Héritier des Dating Sim<sup>163</sup>, le logiciel invite le joueur à connaître et satisfaire le tempérament de ses partenaires afin d'accéder au rapport sexuel. Lorsque le rapport est consenti vient la phase *ecchi* : le curseur devient alternativement un membre (phallus symbolisé par un champignon, main) et une caméra (emplacement et mouvement). Il s'agit d'accomplir l'acte sexuel, selon la position choisie, avec la cadence voulue (par les déplacements de la souris), en alternant des points de vue

<sup>162</sup> Personnage Non Joueur, qui définit les personnages contrôlés par l'intelligence artificielle.

<sup>163</sup> Jeux de simulation de drague dans lesquels le joueur va améliorer le niveau de relation sentimental de son avatar avec un ou plusieurs personnages dirigés par le programme. Nous pouvons citer *Tokimeki Memorial* (Konami, PC, 1994), *LovePlus* (Konami, Nintendo DS, 2009) et *Sakura Taisen* (Sega, Saturn, 1996).



(subjectif, plongée, large, etc.), jusqu'à aux jouissances des personnages, symbolisés par une gauge. Les sentiments sont pris en compte, ce qui permet de simuler de petits enjeux dramatiques : ainsi, les PNJ peuvent être « ami », « amoureux » (après la première relation sexuelle), ou « jaloux » (si le PNJ amoureux surprend le joueur pendant un ébat avec un second PNJ). Ainsi, l'intérêt du jeu consiste à provoquer diverses réactions et à élaborer différents enjeux narratifs. Le joueur est libre de combler exclusivement les attentes de sa « favorite » ou bien d'incarner un despote qui va volontairement nuire aux différents personnages.

L'environnement liquide de la séquence de création représente une base sous-marine à proximité de l'île, mais peut aussi se lire en tant qu'un symbole évoquant un liquide amniotique, amis aussi l'amour (ces « naissances » des *Artificial Girls* ne sont pas sans évoquer celle de l'Aphrodite anadyomène), ou encore l'espace inconscient, rappelant l'espace « primaire » décrit par Jobe dans *Le Cobaye*. L'attrait encore actuel du jeu, malgré son obsolescence technique et l'érotisme parfois contraignant, semble provenir de cette symbolique ainsi reliée au processus de création, et l'inscription même de ce processus dans la continuité narrative du jeu. La pluparts des jeux de cet éditeur, pourtant plus récent et au *gameplay* plus abouti, ne connaissent nullement une même popularité : *Schoolmate* (Illusion, PC, 2007), pourtant doté d'un effet de *cell-shading*<sup>164</sup> plus engageant et de protagonistes aux caractères mieux élaborés, ne permet pas de modifier le physique de ses partenaires, ni ne présente de valeur symbolique. Faut-il voir dans cette naissance symbolique un aboutissement du discours cyberérotique ?

Nous retrouvons ce motif de naissance dans différents jeux. *EGirl*<sup>165</sup> établit un aspect semblable : l'« E(lectronic) Girl », baptisée Alys, surgit d'un environnement lumineux et se présente ainsi au joueur : « Tout d'abord, merci d'avoir téléchargé *EGirl* ! C'est fantastique de prendre vie sur votre ordinateur ! Je déteste m'ennuyer dans l'internet, en attendant d'être téléchargée. C'est beaucoup plus amusant de parler avec vous en personne ! »<sup>166</sup>. *3D Custom Girl*<sup>167</sup>, le logiciel incruste le PNJ dans une image de notre plan de travail informatique dans une explosion de code

---

<sup>164</sup> Effet graphique utilisé en synthèse d'image permettant de créer un rendu caractérisé par des contours marqués et une palette de couleur réduite. Ce rendu évoque les dessins animés traditionnels de celluloïd.

<sup>165</sup> *EGirl*, EGirl Interactive, 2008.

<sup>166</sup> « First let me say thank you for downloading *EGirl*! It feels wonderful to come to life on your computer — I absolutely abhor just sitting on the Internet, waiting to be downloaded. Much more fun to be talking with you in person ». Traduction personnelle.

<sup>167</sup> *3D Custom Girl*, Tech3D, 2008.

informatique, avant de se présenter au joueur – là encore, le jeu suggère une naissance informatique dans notre ordinateur. Citons enfin *Hako*<sup>168</sup> : le PNJ est présenté comme une *Box-Girl*, une jeune adulte de quelques centimètres de haut qu'il faudra nourrir et faire dormir pour éviter qu'elle ne meure. Le PNJ est aussi décrit comme un *sex-slave* artificiel, programmé pour tomber amoureux de la première personne qui ouvre la boîte<sup>169</sup>, en fait le joueur qui exécute le logiciel.

### II.3.1.2. Le détournement des moteurs de jeux et logiciels

Il ne s'agit plus de jeux, mais d'un détournement récréatif de fonctions d'un logiciel. Ces procédés sont caractérisés par une démarche commune, qui pourrait s'apparenter au dada : il s'agit du *mashup*. Dans le domaine musical, le *mashup* (de l'anglais *mash*, écraser, malaxer) consiste en l'association, dans un même morceau, de plusieurs titres existants, généralement les parties vocales ou les paroles d'un morceau sur la musique d'un autre. Nous trouvons des exemples avec la technique du *sampling* dans le hip-hop. En vidéo, un *mashup* est une combinaison de séquences et de sons numériques. Par exemple, *La Classe américaine* (Hazanavicius, Mézerette, 1993) combine, dans le registre parodique, *Rio Bravo* (Hawks, 1959), *Bullitt* (Yates, 1968), *Les Hommes du président* (*All the President's Men*, Pakula, 1976) et *Mad Max* (Miller, 1979). Dans notre contexte, il s'agit de mélanger les styles (manga, comics, etc.), les univers (*Star Wars*, *Star Trek*) les ambiances (intrigues sentimentales, séquences BDSM) et les technologies.

#### Logiciels d'image

Le photomontage, dit « *fake* » (faux), bien que massivement présent sur Internet, n'est pas spécifique à la cyberculture. Nous pouvons citer quelques exemples historiques célèbres tels le photomontage de Marinus Jacob Kjeldgaard représentant Adolf Hitler en King Kong, les portraits dada de John Heartfield superposant le visage du führer avec un crâne, ou encore les affiches d'Alexandre Rodtchenko.

---

<sup>168</sup> *Hako*, Illusion, 2008.

<sup>169</sup> « *whom are basically affectionate to the owner since the first time he opens the door to her 'room', and automatically degenerates out of existence by the end of a few days. Oh no, they are not trying to make 'pets'. They are trying to make Automatic-self-disposal SEX SLAVES.* » « Hako : Story », [En ligne : <http://wiki.anime-sharing.com/hgames/index.php/Hako/Story>]. Consulté le 21 mai 2014.

La méthode de base du photomontage consiste à isoler un élément d'une image (une tête, un bâtiment) pour le positionner sur une autre image (un corps, un paysage), ce qui permet de visualiser une composition insolite ou doctrinaire, dans tous les cas inauthentique. Le photomontage pornographique, dans sa plus grande généralité, permet de présenter des personnalités dans un contexte obscène que nous ne pourrions voir autrement<sup>170</sup>. Il serait cohérent d'imaginer la réalisation de trucages réalistes. Nous constatons cependant qu'un certain nombre s'affichent comme invraisemblables du fait de la combinaison de différentes sources (image CG, photographie, dessin animé...) (Figure 7) sans le souci d'une cohérence visuelle autre que l'étonnement et le trouble face à une image improbable.

## Moteurs de jeux

*Second Life*, célèbre métavers, est un exemple évident d'appropriation pornographique, tant l'ambiance bon enfant des débuts bascula vers une atmosphère outrancière (Figure 8).

XNALara<sup>171</sup> est un programme amateur qui transforme le moteur Quartz (*Tomb Raider Legend*, Eidos Interactive/Crystal Dynamics, PS2, 2003 ; *Tomb Raider Anniversary*, Eidos Interactive/Crystal Dynamics, PS2, 2007 ; *Tomb Raider Underworld*, Eidos Interactive/Crystal Dynamics, PS2, 2009) en un logiciel de galerie de modèles 3D. Il permet par exemple d'extraire le personnage de Lara Croft, de lui désigner une animation, de changer la prise de vue, de modifier les lumières, ce qui permet d'élaborer des images sophistiquées avec le modèle tel qu'il apparaît dans le jeu. Par la suite, de nombreux internautes adaptèrent d'autres modèles, décors, animations ou accessoires. Nous pouvons ainsi apercevoir la protagoniste d'*Alice : Madness Returns* (Electronic Arts/Spicy Horse, PC, 2011) évoluer dans les décors de *DMC* (Capcom/Ninja Theory, PC, 2013), ou le personnage d'Elisabeth, issu de l'uchronie steampunk *BioShock Infinite* (2K Games/Irrational Games, PCV, 2013) portant un uniforme de l'univers *space opera Mass Effect 3* (Electronic Arts/BioWare, PC, 2012). Certains utilisateurs emploient ce moteur pour mettre en scène les modèles dans des situations pornographiques, en modifiant les modèles (notamment en concevant la tête initiale, greffée sur des corps nus), les textures (qui

---

<sup>170</sup> Un article du magazine *Écrans* rappelle la publication dans le *Time magazine* du 9 mai 1932 d'un « Bal des fakirs » à New York, où étaient récompensés les « *best fakes of the year* ». Olivier Séguret, « Les « fakirs » enfoncent le clou du porno », [En ligne : <http://www.ecrans.fr/Les-fakirs-enfoncent-le-clou-du.html>]. Consulté le 27 avril 2007.

<sup>171</sup> Dusan Pavlicek, *XNALara*, 2006.

consiste à effacer les vêtements ou ajouter des signes tels des tétons) et en créant des animations explicites. Dans le même registre, mais plus sophistiqué, il existe le logiciel *Source Film Maker* de Valve qui permet de créer un film à partir de modèles issus du moteur Valve<sup>172</sup>. Ce logiciel fût aussi détourné, et nous pouvons apercevoir dans les forums spécialisés des scènes de sexe entre personnages de jeu vidéo dans un rendu spécifique au jeu.

Plus complexe encore, la modification d'un jeu. Depuis *The Elder Scroll III : Morrowind* (Ubisoft/Bethesda Softworks, Windows, 2002) jusqu'au succès commercial *The Elder Scroll V : Skyrim* (Bethesda Softworks, PC, 2011) ainsi que *Fallout 3* (Bethesda Softworks, PC, 2008), l'éditeur Bethesda met à disposition un éditeur de jeu qui permet de modifier les éléments du jeu. Cela peut aller de la simple modification de données – une arme plus puissante, une armure plus efficace – à l'ajout de nouveaux personnages (qui requiert une certaine maîtrise de logiciels 3D, pour la modélisation et l'animation, de logiciels d'image pour les textures). Le jeu *The Elder Scroll IV : Oblivion*<sup>173</sup> se vit agrémenté de différents *mods*<sup>174</sup> érotiques, qui consistent autant à déshabiller les PNJ en « effaçant » les textures de vêtements qu'à modifier en profondeur le *gameplay* pour transformer le jeu initial en simulation *hentai*<sup>175</sup>.

Ajoutons enfin le détournement des logiciels DAZ Studio<sup>176</sup> et Poser<sup>177</sup>. Poser sont des logiciels non-pornographiques dont la fonction s'applique à la modélisation et la mise en situation de personnages avec divers éléments de décors et objets, afin de créer une illustration ou une scène en 3D. Il est mis à disposition mannequins à articuler, coiffures, expressions faciales, vêtements, objets, animations, éléments de décor, etc. Par exemple, Poser est parfois utilisé par les chaînes de télévision pour reconstituer une scène de crime, ou, dans un contexte médical, présenter un être humain transparent pour illustrer ses organes internes. Aussi, le logiciel constitue une « bibliothèque » à thème aux allures de « maison de poupée », en téléchargeant et classant les éléments : « *character* » (figures préconstruites : humains, mannequins, animaux, insectes, squelettes, etc.), « *pose* » (poses et mouvements),

---

<sup>172</sup> *Source Film Maker*, Valve, 2012.

<sup>173</sup> *The Elder Scrolls IV : Oblivion*, 2K Games/Bethesda Softworks, 2006.

<sup>174</sup> Éléments de modification du jeu original sur lequel il se greffe.

<sup>175</sup> Neskimo, « [TES4] AIOblivion: Complete Experience 3 », [En ligne] : <http://www.hongfire.com/forum/showthread.php/410714-TES4-AIOblivion-Complete-Experience-3>. Consulté le 8 août 2013.

<sup>176</sup> *DAZ Studio*, DAZ Productions, Inc., 2001.

<sup>177</sup> *Poser Pro 2014*, Smith Micro Software, 2013, (« Poser »).

« *face* » (visage), « *hair* » (coiffures), « *hand* » (positionnement des mains et des doigts), « *props* » (accessoires : vêtements, figures géométriques, décors, mobilier...), « *lights* » (différents effets de lumière : effet de projecteur, effet de néon, effet de lumière naturelle, lumière basée sur une image ou IBL), « *cameras* », « *materials* » (textures de base : brique, béton...) et « *scenes* » (une scène préalablement constituée par un décor dans lequel est positionné un ensemble d'accessoires : un appartement, une usine, un laboratoire...).

Bien qu'étant un outil et non un jeu, d'autant plus un outil professionnel, Poser connaît une popularité certaine sur les forums cyberpornographiques. En effet, le logiciel permet de constituer de façon permissive et réaliste une CGI ou une scène 3D, ce qui le prédispose à la mise en scène des fantasmes élaborés et improbables : orgie sadique d'une multitude de Betty Page aux attributs diaboliques dans une cathédrale sataniste, arène consacrée aux combats d'amazones saphiques, elfes enchaînées dans la crypte de cruels vampires, manga girl bâillonnée et asservie à la lubricité d'antiques automates gynécologiques, superhéroïnes à l'anatomie invraisemblable soumises au supplice de la Vierge de Nuremberg, de la chaise électrique, etc (Figure 9, Figure 10). Les possibilités semblent virtuellement infinies et sont autant de sources pour notre recherche ; nous noterons cependant la prédilection pour les univers fantaisistes et les pratiques sadomasochistes.

### II.3.1.1. Les vidéos en *streaming* et *sex toys* interactifs

L'actualité des jeux pornographiques consistent en une hybridation entre les sites en *streaming* (Youporn.com<sup>178</sup> Pornhube<sup>179</sup>, Redtube<sup>180</sup>, etc), les DVD interactifs et le ban de montage, le tout avec des accents communautaires (échanger ses montages, suggérer des séquences, etc). Des sites interactifs tels *Save The World Or Not*<sup>181</sup> ou *Saboom*<sup>182</sup> se présentent comme du site pornographique interactif (« *Interactive Porn Site* ») et un jeu sexuel en direct (« *Live Action Sex Game* »).

---

<sup>178</sup> « YouPorn », [En ligne : <http://www.youporn.com/>]. Consulté le 1 mars 2009.

<sup>179</sup> « PornHub », [En ligne : <http://www.pornhub.com/>]. Consulté le 29 septembre 2009.

<sup>180</sup> « Redtube », [En ligne : <http://www.redtube.com/>]. Consulté le 16 août 2009.

<sup>181</sup> « Save The World Or Not », [En ligne : <http://www.savetheworldornot.com/>]. Consulté le 25 mars 2014.

<sup>182</sup> *Saboom*, Joyfactor Company, .

Prenons l'exemple de Saboom. La vidéo apparaît en *streaming*, prête à être visionnée. Un menu apparaît entre chaque séquence afin de choisir le début de la séquence suivante ; de même, chaque séquence propose trois angles de vus différents : producteur (« *producer* », traditionnel), acteur (« *actor* », en vue subjective) et paparazzi (voyeurisme). Il est aussi possible de faire glisser des séquences d'autres films, et d'alterner entre l'une séquence et l'autre. Lorsque le montage est achevé, il est possible d'archiver notre montage et de le partager avec la communauté du site.

Autre produit, le *sex-toy* interactif. *RealTouch* (Figure 11) est composé d'un « stroker », « masturbateur » mécanique qui se connecte à l'ordinateur par une prise USB, et d'un service sur son site Internet. L'expérience consiste à pénétrer le masturbateur tandis que nous sélectionnons la séquence vidéo sur le site. Le « masturbateur » réagit aux informations associées au séquençage du film : accélération, lubrification, etc. Il est aussi possible de partager une relation sexuelle interactive. Selon l'exemple fourni, la femme et l'homme se retrouvent ensembles via une webcam. La femme est munie d'un godemiché, l'homme du vagin motorisé, et le site va transmettre les informations d'un *sex-toy* à l'autre afin de simuler une interaction.

### III. Recherche

2711, 325 104, 13 375 317, 452 626. À l'adresse indiquée j'eus la vision de sa chatte – saccadée, pixélisée, mais étrangement réelle. Était-elle une vivante, une morte ou une intermédiaire ? Plutôt une intermédiaire, je crois ; mais c'est une chose dont il était exclu de parler.

Michel Houellebecq, *La Possibilité d'une île*

Si l'on entend par subversion l'acte qui consiste à saper et à déplacer les fondements d'un ordre établi, il faut voir dans cet ordre celui que consacre la tradition philosophique depuis la naissance du sujet cartésien moderne ; cet ordre est consolidé par ce que Lacan désigne sous le nom de « psychologie des profondeurs »<sup>183</sup> en ce qu'elle pose l'unité d'une conscience en regard du fait organique.

C'est dans le processus de la dialectique hégélienne que Lacan repère l'insistance d'un tel sujet, compris comme une façon de recouvrir et de totaliser le réel sous la coupe d'un savoir symbolique ; ainsi de la science moderne en ce qu'elle réduit la vérité à un savoir qui s'énonce depuis une position d'énonciation identifiée au contenu homogène de son énoncé.

---

<sup>183</sup> Formule que l'on doit originalement à Eugen Bleuler (*Tiefenpsychologie*), formule ensuite reprise par son élève Carl Jung et promise à une certaine fortune dans le monde de la psychanalyse.

## III.1. L'angoisse du corps virtuel

### III.1.1. Monstres tapis en terres numériques

Je suis inquiet pour mon corps. Où sont nos vrais corps ? Ils vont bien ? Et s'ils ont faim ? S'ils sont menacés ?

David Cronenberg, *eXistenZ*

*[T]he human existence is always hovering about those frontiers that mark the passage between same and other, real and imaginary, known and unknown. Indelibly marked by finitude, the human self has never ceased to ponder its boundaries or to imagine what lies beyond—namely, those strangers, gods and monsters that populate our fantasies.<sup>184</sup>*

La condition humaine gravite toujours autour de ces frontières qui séparent le même et l'autre, le réel et l'imaginaire, le connu et l'inconnu. À jamais marqué par sa finitude, l'être humain n'a de cesse de réfléchir à ses limites ou de s'imaginer ce qui existe autre part —ces étrangers, ces dieux et ces monstres qui habitent nos fantasmes. [nous traduisons]

Fondamentalement, les mondes virtuels ne sont pas différents de tous les lieux que l'homme peut se représenter sans pouvoir les arpenter : ce sont des espaces supplémentaires dans les marges perpétuellement reconduites de notre culture. Il est également naturel de vouloir peupler ces espaces, de justifier la curiosité qu'ils nous inspirent en leur attribuant des légendes et des mythes fondateurs, à la manière des cartographes qui agrémentaient les mers inconnues d'hydres et de dragons. Toutefois, les modalités d'apparition des « monstres » sur Internet présentent des particularités certaines, que nous proposons d'observer par le prisme des *creepypastas*, variation contemporaine du principe des légendes urbaines.

---

<sup>184</sup> Richard Kearny, *Strangers, Gods, and Monsters: Interpreting Otherness*, London, Routledge, 2003, p. 230.



## III.1.2. Exemple critique : les *creepypasta*

### III.1.2.1. Héritiers des légendes urbaines

La première étude sociologique d'une légende urbaine est due au sociologue français Edgar Morin : il s'agit de la légende urbaine dite « La rumeur d'Orléans »<sup>185</sup>. En avril 1969, la rumeur insinuait que des magasins de lingerie féminine d'Orléans tenus par des Juifs cachaient en fait le une nouvelle « traite des Blanches », qui consiste à enlever les jeunes femmes dans les cabines d'essayage, les neutraliser par injections hypodermiques et les transporter avec un sous-marin remontant la Loire pour être livrées à un réseau de prostitution. Bien que cette histoire ne corresponde à aucun enlèvement de la région, elle fut généreusement propagée au fil des ans. Aucun démenti, même officiel (signalant par exemple qu'aucune disparition suspecte n'a été répertoriée dans les environs par les services de police), n'a jamais réussi à mettre fin à la rumeur, qui a finalement cessé d'intéresser les médias, sans autre intervention que le temps et l'oubli. Le rôle des médias dans la naissance et la diffusion de la « rumeur d'Orléans » est important : ainsi que le rapporte l'équipe de sociologues dirigée par Edgar Morin, le « scénario » avait été publié un an auparavant dans un livre de poche (aux Presses de la cité), puis dans l'ouvrage d'un journaliste anglais (chez Albin Michel), puis enfin dans un magazine.

Les légendes urbaines sont fréquemment recyclées, s'adaptant aux nouveaux lieux et temps, et sont traduites d'une langue à une autre sans difficulté apparente. Ces histoires sont souvent racontées comme étant arrivées à « l'ami d'un ami ». Certaines sont récentes, d'autres sont très vieilles (comme la légende de Beblenheim) et circulaient déjà par courrier postal. Toutes ces légendes forment un folklore ; c'est d'ailleurs ce qui les différencie des rumeurs. : Dès lors, ce terme s'associe aux histoires effrayantes, qu'elles soient réelles ou fictives, durant l'époque actuelle. Dès les années 1990, les courriels ont permis un rapide partage de telles histoires<sup>2,3</sup>. Le terme de *creepypasta* désigne une histoire étrange diffusée sur Internet pouvant se décliner sous plusieurs formats (image, vidéo, fichier son, texte accompagné d'images, de vidéos, de sons, etc.). Ce type d'histoire se rapproche dans son principe de la légende urbaine, dont elle ne diffère que par l'utilisation de contenu multimédia. Les *creepypastas*, qui sont rarement vraies de l'aveu même de leurs auteurs, servent à divertir le lecteur avec des histoires effrayantes<sup>1</sup> ; c'est pourquoi un grand nombre

---

<sup>185</sup> Edgar Morin, *La rumeur d'Orléans*, Seuil, 1969.

de *creepypasta* ont pour thème des sujets totalement fantaisistes comme des cartouches hantées de jeux vidéo ou encore une cassette vidéo maudite d'un épisode des Simpson. Le terme de *creepypasta*<sup>186</sup> désigne un texte ou une image qui est fréquemment copié et collé sur des forums (*copyypasta* dans le jargon du web anglophone) dans l'optique d'effrayer l'internaute (*creepy*, « effrayant »). Les *creepypasta* se sont développés à partir de 2007 sur le forum 4chan. La plupart sont composés de texte, d'images retouchées, et de vidéo ; d'autres sont des images de jeu retouchés, voir un jeu reprogrammé. Ces derniers véhiculent l'imaginaire du jeu dangereux :

Ces histoires sont généralement proches des histoires effrayantes populaires qui circulent tant sur Internet que dans d'autres médias. Certaines de ces histoires sont tellement populaires qu'elles devinrent plus tard des phénomènes Internet<sup>2</sup>. Un grand nombre de *creepypastas* sont basées sur des éléments similaires : beaucoup d'entre elles ont pour origine une « image dérangement ». De même, un grand nombre de *creepypasta* ont pour thème un objet (jouet, personnage, émission de télévision, jeu vidéo) qui fait partie intégrante des souvenirs d'enfance de l'auteur et des lecteurs visés. *Creepypasta* est un mot-valise anglophone (également utilisé en français), formé des termes *creepy* (effrayant) et *copyypasta* (*copy-paste*, copier-coller, la façon de diffuser un texte sur internet), apparus à la seconde moitié des années 2000 grâce à la popularité du site 4chan, désignant des histoires « angoissantes » (*creepy*) diffusées sur Internet. Mike Rugnetta, membre du site KnowYourMeme.com, un projet localisé à Manhattan, aux États-Unis traçant et documentant les mêmes Internet explique que *creepypasta* dérive du terme « copyypasta », terme qui décrit des textes copiés-collés sans fin à travers Internet<sup>3</sup>.

Polybius : un jeu d'arcade créé en 1981 censé être une création du gouvernement et qui causerait aux joueurs des hallucinations, des cauchemars et des états suicidaires. Le jeu aurait été développé par une société allemande nommée Sinneslöschen (littéralement, « effacement des sens »), et n'aurait été commercialisé que dans l'état américain de l'Oregon.

Nous pouvons encore rencontrer ce fantasme d'un voyage spirituel technosimulé ou de l'enregistrement d'un *Electronic Voice Phenomena* (EVP). Le succès du film *Ringu* (Hideo Nakata, 1998), qui décrit une VHS contaminée par

---

<sup>186</sup> David Frketic, « Creepypasta », [En ligne : <http://knowyourmeme.com/memes/creepypasta>]. Consulté le 10 juillet 2011.

l'esprit vengeur de la jeune Sadako, popularise l'histoire d'un fantôme magnétique<sup>187</sup>. De façon comparable, le film *Kairo* (Kiyoshi Kurosawa, 2001) décrit la diffusion d'un virus informatique qui transforme les internautes en fantômes, et se propage de façon virale parmi la population.

Plus récemment, en janvier 2006, l'effet dit du « battement binaural » est proposé sur différents sites, notamment en vidéo sur le site de *streaming* YouTube, en tant que « drogue virtuelle » équivalente au LSD, sous le nom d'I-doser<sup>188</sup>. Le procédé consiste, selon une explication pseudo scientifique, à modifier la fréquence des ondes cérébrales du cerveau en élaborant deux tonalités différentes dans chaque oreille afin de le synchroniser avec le son perçu, supposé provoquer l'état correspondant aux ondes. Présenté sous des noms évocateurs (« LSD », « ), l'effet binaural prétend aussi créer des sensations hallucinogènes et reproduire l'effet des *bad trips*, des voyages astraux, ou encore permettre une descente aux Enfers (« *Gates of Hades* », « *Celestial Nightmare* », « *Hell Raiser* »).

### III.1.2.2. Exemple critique de *creepypasta* : « username:666 »

La vidéo username:666<sup>189</sup>, mise en ligne le 26 février 2008 par utilisateur de YouTube nana825763, nous expose l'expérience dite de la page 666 (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**). Nous voyons tout d'abord l'adresse <http://www.youtube.com/666> rentrée dans la barre d'adresse de l'explorateur internet ; YouTube signale que le compte est suspendu. L'utilisateur réinitialise alors la page continuellement. Au bout d'une dizaine de rafraichissements, les vignettes du site disparaissent et indiquent comme nom « 666 » ; puis nous observons que les indications du site « Video being watched right now... » et « Promoted video » sont substituées par une série de lettres : « ddddddddddddddddddddddd... » ; la couleur blanche du site se change en rouge, les indications sont remplacées par des points ; le fond devient cramoisi et moucheté de noir ; le fond apparaît noir, les indications sont illisibles, ainsi que le logo YouTube ; le fond affiche une texture malade, le texte lui-même semble s'être décomposé. Finalement, le profil d'un utilisateur du nom 666 est disponible. En la sélectionnant, nous accédons à une page indéchiffrable, comme tachetée de sang. Les

---

<sup>187</sup> Stéphane du Mesnildot, *Fantômes du cinéma japonais : les métamorphoses de Sadako*, Pertuis, Rouge profond, 2011.

<sup>188</sup> Amanda B., « Holophonic Sounds », [En ligne : <http://knowyourmeme.com/memes/holophonic-sounds>]. Consulté le 12 novembre 2012.

<sup>189</sup> « Username:666 », 2008.

vidéos visibles présentent les animations grotesques de formes organiques aux couleurs saturées qui convulsent et soubresautent sur un bruitage strident. Soudainement apparaît la boîte d'erreur de Windows, dénué de toute indication. Il n'est alors possible que de valider l'information. Nous revenons alors sur la page 666, sur laquelle nous apercevons l'animation en boucle de ce qui semble être une femme, le visage agrippé et renversé par de petites mains. Il semble impossible de retourner à la page précédente, de stopper la vidéo, ni même de fermer le logiciel. Le gestionnaire des tâches lui-même ne semble plus répondre, ni même le bouton d'arrêt de l'explorateur ; l'ordinateur semble hors de contrôle. Une main ensanglantée semble surgir de l'écran avant que nous ne perdons l'image.

Cette vidéo présente une organicité de la page Internet

## III.2. L'eroguro sur Internet

*Saya No Uta* (« La chanson de Saya » abrégé *SNU*) est un *visual novel*, ou roman interactif<sup>190</sup>, édité par la société japonaise Nitro+ et distribué en 2003.

Fuminori Sakisaka est un jeune étudiant en médecine, seul survivant d'un grave accident de voiture qui décima sa famille. Il sort du coma grâce à une intervention chirurgicale expérimentale du cerveau, exécutée par le docteur Masahigo Ōgai. Cependant, Fuminori endure depuis l'opération une agnosie insoutenable : il ne perçoit son environnement que sous la forme de déchets organiques, la nourriture est infecte, tandis que les êtres humains lui apparaissent comme des monstres grotesques aux paroles cacophoniques. Une nuit, alors que Fuminori réfléchit à son suicide, une jeune adolescente pénètre dans sa chambre, la seule personne ayant forme humaine à ses yeux depuis son accident. L'adolescente, étonnée par le ravissement de Fuminori, se présente sous le nom de Saya et prêtant chercher son père. Fuminori lui promet de le retrouver afin de la revoir. Dès lors, Saya lui rend secrètement visite toutes les nuits, devenant son unique support moral. Dès sa sortie de l'hôpital, Fuminori recueille Saya dans son appartement et ils devinrent amants dans un isolement total. Les trois amis de Fuminori, Kōji Tonoo, Ōmi Takahata et Yō Tsukuba, s'inquiètent de sa distance depuis l'accident. Tandis que Kōji enquête

---

<sup>190</sup> Les romans interactifs, très nombreux au Japon, se présentent sous la forme d'un logiciel qui diffuse le texte. D'une interface minimale, la « page » se « tourne » à l'aide de la souris ou du clavier ; il est parfois demandé au lecteur de faire un choix qui va modifier le dénouement. Cette forme du roman peut s'accompagner d'illustrations et d'un environnement sonore, voire d'un doublage.

auprès du docteur Ryōko Tanbo, la psychiatre de Fuminori, Ōmi se rend à l'appartement des deux amants, où elle est sauvagement assassinée par une créature. Puis le voisin de Fuminori subit une même agnosie, massacre sa famille et viole Saya avant de se faire tuer par le jeune étudiant, qui comprend alors la nature de la jeune fille. S'il perçoit les choses ordinaires comme abominables et Saya en tant qu'humaine, une personne saine verrait que Saya est en réalité une monstruosité semblable aux amas de chair qui entourent Fuminori. Venue d'une autre dimension, violeuse, meurtrière, sadique, carnivore, capable de modifier les organes et le cerveau humain, elle a étudié la civilisation avec son « père », le docteur Masahiko Ōgai. À la disparition du docteur, celle-ci est restée à l'hôpital afin de rechercher une nouvelle relation avec un être humain, ce qui se traduit par des échecs sanglants jusqu'à sa rencontre avec Fuminori. Le lecteur a alors différents choix.

- Saya guérit Fuminori et disparaît, de peur qu'il n'admette sa véritable apparence. Fuminori est accusé des meurtres commis par Saya et interné à vie dans un hôpital psychiatrique. Une nuit, Saya lui rend visite sans se montrer, communiquant par SMS. Fuminori lui confesse son amour, mais elle préfère continuer ses recherches pour retourner dans sa dimension. Ceci sera leur dernière communication.
- Fuminori accepte sa condition, et décide de maintenir la relation dans le secret en assassinant Kōji, à la recherche de sa fiancée Ōmi. Kōji est sauvé par le docteur Ryōko Tanbo, qu'elle découvre dans le puits de la maison de campagne du Dr Ōgai ; ils trouvent le cadavre du docteur, puis le secret de Saya en consultant les notes de ce dernier, et décident d'éliminer les deux amants. Tandis que Kōji achève Yō, kidnappée par Saya et transformée en esclave sexuel mutant, le Dr Tanbo est abattu par Fuminori. Elle a cependant le temps de blesser mortellement Saya en l'aspergeant de nitrogène liquide. Fuminori se suicide alors, et Kōji donne le coup de grâce à Saya agonisante sur le corps de Fuminori. Seul survivant, Kōji sombre dans la paranoïa, et conserve un revolver armé en prévision du jour où ses cauchemars seront trop intenses.
- Kōji est sauvé par le docteur Ryōko, mais retourne seul dans la maison du Dr Ōgai. Il est alors tué par Saya et Fuminori. Émancipés de toutes contraintes, les deux amants donnent libre cours à leurs désirs. Saya atteint alors le stade ultime de son existence, la reproduction, et libère des spores qui transforment la race humaine en son espèce avant de mourir. Le Dr Ryōko, qui observe le monde se réinventer, comprend que Fuminori sera le seul à en voir la beauté initiale.

*SNU* s'est distingué auprès des amateurs d'*eroge*<sup>191</sup> par sa cohérence scénaristique et la qualité des illustrations, mais surtout pour sa combinaison de violence et d'émotion. Bien que présentant plusieurs relations sexuellement explicites avec une *lolita*, ainsi que des représentations et un univers sonore majoritairement décrits comme insoutenables, *SNU* rencontre une popularité certaine<sup>192</sup>.

Qu'est-ce qu'il y a de si fabuleux dans *Saya no uta* pour que j'en parle comme ça avec des larmes aux yeux, ou presque ? Je dirai que malgré le côté gore, il y a une beauté indubitable à cette œuvre. De plus c'est fou toutes les questions que ça pose, ça change des eroges « fappables » ou on regarde cinq gonzzesses agiter leurs lolos/DFC en prenant un air innocent pendant que le héros se demande par laquelle commencer (oui je sais, tous les eroges ne sont pas comme ça, mais c'est quand même la majorité hein). Il y a un côté presque philosophique là-dessous.<sup>193</sup>

Parmi les commentaires de cet article :

Plaisanterie mise à part, passé le choc du début (qui m'a fait quitter le jeu au bout de 2 secondes à la première image ~/o/), le jeu se laisse suivre avec « plaisir », non sans un sentiment permanent de malaise dû aussi bien à la dureté des images (gores), qu'aux situations tendues et angoissantes.

En plus de l'histoire que j'ai trouvée ô combien sombre, adulte et dure, mais aussi belle et émouvante, j'ai également apprécié la narration qui alterne à plusieurs reprises les passages avec les différents personnages.

En parlant du loup, les personnages sont très bien écrits. Le pire dans tout ça, c'est que l'on comprend et que l'on accepte de suivre la psychologie de Fuminori (pour débloquer toutes les fins), bien que l'on ne cautionne pas forcément ses actes ainsi que les motivations qui le poussent à agir ainsi.<sup>194</sup>

*SNU* réunit les principaux éléments culturels du cyberérotisme. Tout d'abord, des éléments érotiques, plutôt que pornographiques : *SNU* est avant tout une histoire d'amour impossible. Ensuite, une esthétique différente de celle d'un érotisme conventionnel, comparable à l'univers gothique : une ambiance lugubre, un scénario

---

<sup>191</sup> Terme japonais issu de la contraction d' « *erotic game* », désignant donc les jeux au contenu érotique.

<sup>192</sup> De nombreux forums lui sont consacrés ; plusieurs groupes se sont créés sur Internet pour proposer un patch de traduction, en attendant une version localisée ; un *comic*, intitulé *Song of Saya* est publiée aux États-Unis en 2010 par IDW Publishing, spécialisé dans les licences de films et de jeux. Les auteurs de la bande dessinée ont cependant pris soin de vieillir *Saya* d'une demi-douzaine d'années.

<sup>193</sup> Helia, « *Saya no Uta : Le miroir de Cthulhu* », [En ligne : <http://melancolie-otaku.over-blog.com/article-saya-no-uta-un-jeu-pas-comme-les-autres-40593227.html>]. Consulté le 29 octobre 2011., consulté le 29 novembre 2011.

<sup>194</sup> Nataka, « [Eroge] *Saya no Uta : un jeu pas comme les autres* », *Gamekult*, 2011., consulté le 20 novembre 2011.

macabre, complexe et perturbant, qui brave les interdits, représentations volontiers illicites mêlant le gore et la sexualité. Et enfin, des éléments sociaux : partager le jeu, le faire découvrir, le traduire, l'interpréter, commenter la bande-son, décrire les moments préférés, écrire des fan-fictions<sup>195</sup>, exécuter des fan-arts.

---

<sup>195</sup> Une *fanfiction*, ou *fanfic*, est un récit écrit par les amateurs d'un produit médiatique (manga, roman, série télévisée, film, jeu vidéo...) afin de le prolonger, le compléter ou même le modifier. Une *fanfiction* reprend, en les développant différemment, les thèmes classiques du scénario d'origine : elle peut faire suite à l'histoire canonique (séquelle), en raconter la préface (préquelle) ou encore combler les béances du scénario. Généralement diffusés sur Internet, certains peuvent sortir du cercle des passionnés pour atteindre les médias de masse. Ainsi, le roman érotique *Cinquante nuances de Grey* (*Fifty Shade of Grey*, E.L. James, 2012) est à l'origine une fanfiction issue de la saga *Twilight* (Stephenie Meyer, 2005-2008), publiée en ligne sous le nom de *Master of the Universe* et dont l'auteur se nommait alors Snowqueens Icedragon – changements qui illustrent clairement l'adaptation d'une création dilettante en produit littéraire crédible.

# Conclusion

Je suis allé me coucher et j'ai rêvé de moutons,  
d'angelots et de douces licornes.

Umberto Eco « Comment chercher du sexe sur  
Internet ».

La présente recherche avait pour point de départ une réflexion sur le corps virtuel à partir des représentations populaires. Prenant acte de ces représentations, dans notre actualité sociale, elle s'est proposé d'interroger cette actualité en la situant au croisement de territoires délimités, mais dont les résonances s'avèrent étroites : le champ philosophique, la psychanalyse et l'art contemporain. Nous avons relevé ce point paradoxal : la psychanalyse, en tant que méthode de traitement de la souffrance psychique, a sans doute élaboré sa spécificité clinique à partir d'un écart vis-à-vis du corporel, mais il est étonnant de constater que la question du corps se trouve depuis quelques années au cœur de l'activité diagnostique d'une certaine psychanalyse qui se place au joint de l'intime et du social. Précisément, elle manifeste une tendance à situer les pratiques de modification du corps, et les nouveaux imaginaires qu'elles suscitent, sur le registre, déficitaire, du symptôme et de la pathologie. Pourtant, nous pressentions confusément dans ces pratiques une puissance expressive et un potentiel de création dont les signes ne semblaient pas devoir se réduire à une catégorisation nosographique. Aussi avons-nous choisi de nous demander si la réflexion sur la modification du corps permettait d'envisager un dépassement du symptôme, et si c'était par un tel biais que la psychanalyse — d'orientation essentiellement lacanienne — s'avérait critiquable. Dans ce cheminement, nous avons investi le site d'énonciation de la philosophie — Gilles Deleuze, Félix Guattari et Judith Butler — pour en faire un levier critique.



# Annexe

## Définitions complémentaires

### BDSM

Le sigle BDSM (Bondage, Domination, Sadisme, Masochisme) désigne un échange contractuel entre deux parties (dominant et dominé) utilisant la douleur, la contrainte, l'humiliation et/ou la mise en scène des fantasmes dans un but érogène.

### Cyberpunk

Employé par l'écrivain américain Bruce Bethke comme titre d'une de ses nouvelles dans le magazine *Amazing Science-Fiction Stories* de novembre 1983, puis repris par Gardner Dozois, éditeur du *Asimov's Science-Fiction Magazine*, pour le *Washington Post* du 30 décembre 1984, dans l'article intitulé « SF in the Eighties », à propos du roman *Neuromancien* de William Gibson, le cyberpunk combine les thématiques du *hacker*, de l'intelligence artificielle, de la réalité virtuelle, des cyborgs, de la drogue, de la gestion de ressources, des multinationales, du fascisme et de l'anarchie, dans un futur proche et postapocalyptique. Parmi les œuvres emblématiques du cyberpunk, nous pouvons citer les romans *Cellars* (John Shirley, 1982), la trilogie *Sprawl* (William Gibson, 1984), et *Le Samourai Virtuel* (1992) ; les films *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Videodrome* (David Cronenberg, 1983) *Tetsuo* (Shinya Tsukamoto, 1988) ; le manga *Akira* (Katsuhiro Ōtomo, 1982-1990).

Le site *Cyberpunk Review* définit le cyberpunk selon les caractéristiques suivantes : impact négatif des technologies sur l'humanité, fusion de l'homme et de la machine, contrôle de la société par une corporation, focalisation sur le mouvement underground, l'accès aux informations et le style graphique.

- Répercussions négatives de la technologie sur l'humanité. La technologie et l'informatique corrompent et manipulent la plupart des interactions sociales. Le corps est modifié par la cybertechnologie pour un résultat généralement déplorable. La planète est gravement détériorée.
- Fusion de l'homme et la machine. En plus des cyborgs, des programmes et des robots sensibles, cyberpunk souvent flous de ce que cela signifie d'être humain. Traits nous prenons pour acquis que représente l'humanité disparaissent via introspective semble provoquée par la fusion de l'homme et la machine. Dans certains cas, comme dans les films cyberpunk japonais extrêmes, la fusion est explicitement invasive. Dans d'autres cas, les programmes sensibles prennent des rôles traditionnellement occupés par humanité, par conséquent, de marginaliser les humains sur les franges de la société. Cette fusion affecte également le contrôle de la perception – de nombreux scénarios explorent avec des influences à la perception, impliquant généralement une méthode d'environnement de réalité virtuelle pour chaque masque ou prennent la place du «monde réel».
- Le contrôle des entreprises sur la société. Le cyberpunk a presque toujours une entité contrôlant toujours puissant qui dirige la société. Le plus souvent, ceci est représenté en tant que société. Quelques fois, c'est tout simplement un gouvernement singulier toujours présent. Un thème commun pour le contrôle des entreprises implique une dystopie futuriste, où les dernières traces de civilisation élevée n'existent que dans une ville clos et protégé, où les libertés civiles sont éliminées sous le prétexte de protéger l'humanité.
- Influence de l'underground. Le cyberpunk se focalise sur l'univers clandestin et marginal. L'histoire se focalise sur les opprimés, les victimes de la société, et peut se conclure sur une révolution, un renversement du régime politique ou encore l'anarchie.
- Ubiquitous Accès à l'information Le cyberpunk traite souvent de la propagation continue et l'accès à l'information. thèmes de pirates et les internets jamais communicantes sont monnaie courante. En outre, la connexion de l'homme à ce flux d'information omniprésent conduit à l'effacement du virtuel au réel.
- Style cyberpunk. Visuellement, le cinéma cyberpunk est à la fois sordide et hyperréaliste, comme nous pouvons le voir avec Blade Runner, ceci afin de dépeindre la déchéance d'un monde post-apocalyptique, et métaphoriquement le déclin de l'humanité. Une couleur dominante imprègne le film ; il s'agit souvent d'une teinte qui évoque la cybertechnologie, par exemple le vert dans la trilogie Matrix. Nous voyons également des modèles de motifs sombre contrastant avec des couleurs néon choquant Enfin, nous pouvons noter la pauvreté volontaire des effets et , en adéquation avec la culture punk.

Source :

SFAM, *op. cit.*

Mark Downham, *op. cit.*

## Cosplay

Mot-valise composé des mots anglais *costume* et *playing*, *cosplay* (*kosupure* au Japon) désigne l'activité qui consiste à endosser le rôle d'un personnage fictif en imitant son costume, ses cheveux, son maquillage, son attitude, sa gestuelle et ses attributs (armes, blessures emblématiques, etc.). Cette appellation qualifie autant un loisir qu'une profession. Associée à la culture manga, cette pratique serait apparue aux États-Unis lors des conventions *Star Trek* et de *Star Wars* avant de s'étendre au Japon.

Nous distinguons plusieurs caractéristiques, selon le pays d'origine. Au Japon, les « cosplayers » ont accès à des espaces réservés dans les grandes conventions, et ne participent à aucun concours, du fait qu'il s'agit d'un loisir sans vocation commerciale. Le seul évènement au Japon qui comprend un concours *cosplay* est le « World Cosplay Summit ». Aux ÉUA, les premiers concours de *cosplay* apparaissent dans les années 1970 et 1980. Le milieu est plus concurrentiel, du fait des concours privilégiant l'originalité, le jeu de scène ou encore la qualité du costume, et de la fabrication domestique des accessoires (lorsque les Japonais préfèrent les acheter). En Europe, la costumade (appellation francophone officielle, mais peu utilisée qui situe le *cosplay* comme équivalent costumé à la mascarade) hérite d'une tradition plus théâtrale, avec des concours sous forme de spectacles organisés lors de conventions ; il s'agit, comme pour le modèle américain, de créer son propre costume.

## Eroguro

Au début de l'ère Meiji (« politique éclairée », 8 septembre 1868 – 30 juillet 1912), le Japon connaît une grande prospérité, appelée *Bunmei Kaika*, « L'Épanouissement de la Civilisation ». Durant cette période, le pays rencontre une révolution économique, sociale, mais aussi culturelle. Les œuvres littéraires occidentales font leur apparition au Japon : le romantisme, le roman noir, le décadentisme ; il en est de même à partir des années 1920 avec l'art cinématographique. Entre les années 1920 et 1930, le mouvement *ero-guro-*

nansensu (« *Erotic Grotesque Nonsense* »)<sup>196</sup>. Mêlant érotisme, *gore*, grotesque et fantastique<sup>197</sup>, présente à la fois dans le cinéma et la littérature, l'art pictural et le monde du spectacle, l'ero guro est le reflet d'un art décadent dont l'écrivain Edogawa Ranpo (de son vrai nom Tarō Hirai) est le premier représentant. « Edogawa Ranpo » est la transcription phonétique japonaise d'Edgar Allan Poe, l'inventeur du roman policier avec notamment « Double Assassinat dans la rue Morgue » en 1841. Ranpo est quant à lui considéré comme le fondateur du polar au Japon. Ranpo fait évoluer ses histoires de détectives vers un roman empreint de macabre et d'étrange, où la déviance sexuelle n'est pas rare, où le dérèglement des sens et de la raison est au fondement même de l'intrigue.

Le *Ero goro* revient dans les années 1960, inspire cette fois les arts du cinéma et du spectacle tels que la danse et le théâtre. Plusieurs romans de Ranpo sont alors portés à l'écran ou à la scène, comme *Black Lizard* (*Kurotokage*, Kinji Fukasaku, 1968), *Horrors of Malformed Men* (*Kyôfu kikei ningen: Edogawa Ranpo zenshû*, Teruo Ishii, 1969) et *La bête aveugle* (*Môjû*, Yasuzô Masumura, 1969).

## Fandom furry

*Fandom furry* (de l'anglais *fan*, « admirateur », – *dom*, « appartenant à une idéologie ») et *furry*, « en peluche » ou « à fourrure »), ou *anthropomorphism*, ou encore *kemono* (au Japon), est une subculture qui rassemble toute représentation (illustration, performance...) d'un animal anthropomorphique ayant un comportement humain et dans un contexte adulte. Le fandom furry, qui a puisé de nombreuses références dans la bande dessinée (*Fritz the Cat*, Crumb, 1965-1972 ; *Albedo Anthropomorphics*, Gallacci, 1983-2005 ; *Teenage Mutant Ninja Turtles*, Eastman, Laird 1984-2010 ; la revue *Critters*, 1985-1990) mais aussi la littérature (*Alice aux pays des merveilles*, Carroll, 1865 ; *L'Île du docteur Moreau*, Wells, 1896), s'est étendu sur Usenet avec le newsgroup alt.fan.furry en 1990 puis sur Internet avec le forum 4chan en 2003.

---

<sup>196</sup> Miriam Rom Silverberg, *Erotic grotesque nonsense: the mass culture of Japanese modern times*, Berkeley, University of California Press, 2006.

<sup>197</sup> Jim Reichert, « Deviance and Social Darwinism in Edogawa Ranpo's Erotic-Grotesque Thriller "Kotô no oni" », *Journal of Japanese Studies*, vol. 27 / 1, 2001.

## Hentai

Dans le langage courant, le *hentai* désigne un manga pornographique. Le mot est composé de *hen*, « changeant », « bizarre » et *tai*, « attitude » ou « apparence ».

Ce terme, issu du domaine médical et psychanalytique, n'est pas employé ne grande majorité des dessins animés japonais pornographiques importés en Occident (et surtout parmi les premiers titres sortis) tels que *Urotsukidoji*, *Angel of Darkness* ou *Dragon Pink* comportent des scènes « anormales » allant de la copulation avec des monstres imaginaires au sadomasochisme, ce qui a probablement contribué à la confusion entre hentai et ecchi, terme couramment utilisé au Japon pour désigner ce qui est pornographique d'une manière générale, et, en Occident, pour désigner les mangas ou les anime présentant un contenu à connotation sexuelle, où la sexualité est généralement utilisée pour créer un effet comique. Le ecchi, (transcription sonore de la prononciation japonaise du H dans le mot hentai) désigne cependant une pornographie tempérée et des œuvres bien moins explicites.

Source :

Kagami, « The “H does not mean hentai” page. », [En ligne : [http://web.archive.org/web/20030317120606/http://home.attbi.com/~kagamix2/H\\_does\\_not\\_mean\\_hentai/](http://web.archive.org/web/20030317120606/http://home.attbi.com/~kagamix2/H_does_not_mean_hentai/)]. Consulté le 3 novembre 2011.

## Manga

Les mangas modernes sont devenus les principaux supports de l'industrie culturelle japonaise depuis le *bestseller* d'Osamu Tezuka<sup>198</sup>, *La Nouvelle Ile au trésor* (« *Shin takarajima* », 1947)<sup>199</sup> et complété par les films d'animation (« animés » ou

---

<sup>198</sup> Osamu Tezuka, aussi connu sous le nom de « le Dieu du manga » (*Manga no kamisama*) ou « le Walt Disney japonais », a apporté à la BD japonaise à partir de 1946, sous l'influence des *comics* américains, les innovations techniques, stylistiques, et économiques du manga qui font autorité encore aujourd'hui.

<sup>199</sup> Tous les titres de manga sont dans la traduction donnée par l'édition française. Lorsqu'un titre est en anglais, il s'agit généralement du titre original dans l'édition japonaise, parfois conservé pour le marché français, ou de la traduction dans l'édition française.

« *japanimés* »), à partir de la création des studios Mushi Productions par Tezuka en 1962. Les mangas sont exceptionnels tant sur le plan quantitatif (1,147 milliard 22 % de l'édition totale au Japon en 2008) que sur le plan qualitatif (la diversité et traitement des thèmes abordés). En France, les mangas et animés ont gagné l'intérêt des enfants et des adolescents depuis les années 1970, avec la diffusion de dessins animés à la télévision, tels *Le roi Léo* (*Janguru Taitei*, 1965-1966<sup>200</sup>) et *Astro, le petit robot* (*Tetsuwan Atomu*, 1963-1966) des studios Mushi Production, puis *Goldorak* (*Yūfō Robo Gurendaizā*, 1975-1977) et *Candy* (*Kyandi Kyandi*, 1976-1979). Ce n'est qu'à partir de 1990, avec la publication française par Glénat d'*Akira* de Katsuhiro Ōtomo<sup>201</sup>, que le public français découvre le manga « adulte ». Cependant, comme Jean-Marie Bouissou le remarque, le manga n'a pas accédé à la légitimité des autres formes d'expression écrite<sup>202</sup>. Tout d'abord, le manga entretenait une mauvaise réputation médiatique en France : en 1989, le président du CSA de l'époque Hervé Bourges (qui les qualifiait de « japonaiseries ») fut au centre de la lutte contre les dessins animés japonais, aux côtés de Ségolène Royale – alors députée de la 2e circonscription des Deux-Sèvres et auteur de *Le ras-le-bol des bébés zappeurs* (Robert Laffont, 1989) qui érige l'animation japonaise comme archétype de la violence à la télévision française –, de l'hebdomadaire *Télérama*, du journal *Le Monde diplomatique*, et de plusieurs associations. Cette lutte n'empêcha nullement l'explosion médiatique de la culture manga des années 1990 en occident, mais aboutit à l'élaboration de préjugés et d'amalgames sur un genre pourtant très varié et populaire. Souvent réduit à son support animé – qui se révèle souvent n'être qu'une adaptation bas-de-gamme d'un produit papier plus intègre – et ses thématiques majoritairement adolescentes (premiers amours, quêtes initiatiques...), le manga parvient néanmoins à faire l'unanimité critique et publique, notamment dans le domaine cinématographique avec les œuvres de Hayao Miyazaki, le « Walt Disney japonais », issues des studios Ghibli : *Mon voisin Totoro* (*Tonari no Totoro*, Miyazaki, 1988), *Princesse Mononoké* (*Mononoke Hime*, Miyazaki, 1997) ou encore *Le Voyage de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Miyazaki, 2001).

---

<sup>200</sup> Les dates correspondent à la durée de la diffusion japonaise originale.

<sup>201</sup> La première version que connurent les français était pour le moins tronquée par rapport à la version originale : les planches étaient renversées afin de permettre le sens de lecture occidental de gauche à droite, agrandies du format poche du manga (A6) au format album occidental (A4), colorisées par Steve Oliff et traduites de l'anglais au français d'après les adaptations américaines.

<sup>202</sup> Jean-Marie Bouissou, « Du passé faisons table rase? Akira ou la révolution self-service », *Critique internationale*, vol. 7 / 1, 2000.

Ensuite fondamentalement lié au traumatisme des bombes atomiques américaines lâchées sur Hiroshima et Nagasaki le 6 et 9 août 1945. Plusieurs facteurs contribuent à établir une certaine nostalgie du Japon traditionnel et un rapport méfiant et fasciné au progrès : l'extraordinaire violence de la fin de la Deuxième Guerre mondiale, le sentiment d'injustice particulièrement vif, la fin du culte quasi divin lié à l'Empereur, puis l'occupation américaine et la restriction militaire dans un pays qui a été isolationniste durant deux siècles (1641-1868) et animé d'une passion pour la tradition guerrière. En ce sens, promouvoir les heccétés permet de progresser nombreuses œuvres de fiction exposent un comportement militaire aveuglé par l'arrogance, une population civile faible, ignorante et prête à succomber au fanatisme, et une technologie qui entraîne inexorablement une dramatique menace contre l'humanité. Le manga-fleuve *Nausicaä de la vallée du vent* (*Kaze no Tani no Naushika*, Miyazaki, 1982-1994) relate, dans un registre fantaisiste *steampunk*<sup>203</sup>, la lutte initiatique de Nausicaä, une princesse guerrière et écologiste qui parcourt un monde pollué par la radioactivité et en proie à un conflit entre fanatiques religieux et impériaux conquérants. Nausicaä tente de dissuader l'utilisation d'armes interdites qui risquent de provoquer le réveil de l'un des « Dieux-guerriers » responsables de la pollution de la Terre et la destruction de la civilisation industrielle, en fait des robots géants disposant d'une arme atomique inépuisable. Cette opposition sera un fiasco lorsque l'un des géants fait son apparition et décime des armées entières. Le tout aussi monumental *Akira* décrit un Néo-Tokyo post apocalyptique dans lequel se livre une lutte impitoyable entre militaires, résistants, membres d'une secte bouddhiste et jeunes gangsters pour s'emparer d'un enfant, Akira, doté de pouvoirs psychiques destructeurs qui provoqua, vingt ans auparavant, la destruction de Tokyo et le début de la Troisième Guerre mondiale. Ce conflit est un échec : Akira, traumatisé par cette violence, anéantit la grande partie de la mégalopole ; s'organise alors, non plus la rébellion ou la lutte pour le pouvoir, mais la survie. L'anime *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki Evangerion*, Anno, 1995-1996) présente Shinji, un adolescent mélancolique aux commandes d'un cyborg géant. Sa mission est de lutter contre les

---

<sup>203</sup>Le terme *steampunk* provient d'une lettre envoyée par l'auteur K. W. Jeter au magazine *Locus*, dans laquelle il propose, pour désigner les fantaisies victorienne « rétrofuturistes » qu'il écrit avec Tim Powers et James P. Blaylock, l'appellation de « *steampunk* », parodiant l'appellation « *cyberpunk* ». L'expression *steampunk* est un terme inventé pour qualifier un genre de littérature né à la fin du XXe siècle, dont l'action se déroule dans l'atmosphère de la société industrielle du XIXe siècle. Le terme fait référence à l'utilisation massive des machines à vapeur au début de la révolution industrielle puis à l'époque victorienne. Aujourd'hui le *steampunk* est considéré comme un esthétisme pouvant intéresser à la fois des œuvres littéraire fantastique, de fantasy, d'anticipation et certains sous-genres de la science-fiction. Voir : Mr.C, « *Steampunk* : fantaisie à vapeur ou néologisme fantaisiste ? », [En ligne : <http://www.cafardcosmique.com/Le-Steampunk-de-Fantasy-a-vapeur>]. Consulté le 16 mai 2014.

« anges », d'immenses et monstrueuses créatures qui menacent de provoquer le Troisième Impact, un nouveau cataclysme vraisemblablement fatal à l'humanité qui peine déjà à se reconstruire après les deux précédents. Néanmoins, le monde est perdu lorsque le dernier « ange » s'avère être l'humanité elle-même, et Shinji devient le seul survivant du genre humain, perdu dans l'immensité d'un univers déserté. *20th Century Boys* (Urasawa, 1999-2006) présente l'histoire d'un groupe d'enfants qui, durant l'été 1969, élaborent un scénario de science-fiction dans lequel une entité maléfique menace de détruire l'humanité, et dont eux seuls peuvent empêcher l'exécution du projet. En 1997, désormais adultes, ils découvrent que le dirigeant d'une secte applique leur scénario à la lettre. À mesure que le gourou exécute le projet, ils se réfugient dans la clandestinité et organisent la résistance pour contrecarrer l'apocalypse à venir – ce qui échoua et précipite le Japon dans . Nous pourrions encore multiplier les exemples en citant *Dragon Head* (Mochizuki, 1995-2000), *Gantz* (Okun, 2000-2014), *L'Attaque des Titans* (*Shingeki no Kyojin*, Hajime, 2009),

Il n'est donc pas rare de trouver des charniers à très grande échelle, des technologies qui permettent de détruire une nation entière, des scènes de génocides et d'hystérie collectifs, une humanité réduite à une poignée de survivants désemparés : le manga raconte les valeurs du Japon (solidarité, traditionalisme, nostalgie, écologie, amitié, respect) et les éprouve dans l'adversité d'une destruction massive et la perte de repère.

Source :

Jean-Marie Bouissou, « Pourquoi aimons-nous le manga ? », *Cités*, vol. 27 / 3, 2006, p. 71.

Xavier Guilbert, « Le manga et son histoire vus de France : entre idées reçues et approximations », *Comicalités. Études de culture graphique*, février 2012.

## Mashup

Dans le domaine musical, le *mashup* (de l'anglais *mash*, écraser, malaxer) consiste en l'association, dans un même morceau, de plusieurs titres existants,



généralement les parties vocales ou les paroles d'un morceau sur la musique d'un autre. Nous trouvons des exemples avec la technique du *sampling* dans le hip-hop, ou le groupe Beatallica, qui retranscrit les paroles des Beatles sur des musiques de Metallica.

En vidéo, un *mashup* est un mélange d'images et de sons numériques, Par exemple, *La Classe américaine* (Hazanavicius, Mézerette, 1993) combine, dans le registre parodique, *Rio Bravo* (Hawks, 1959), *Bullitt* (Yates, 1968), *Les Hommes du président* (*All the President's Men*, Pakula, 1976) et *Mad Max* (Miller, 1979).

## Metavers

Un métavers, contraction de *meta universe*, est un monde artificiellement créé par un programme informatique, habité par des avatars (incarnation virtuelle de joueur) ou des *bots* (diminutif de « robot », personnages contrôlés par l'intelligence artificielle du programme), et dont les règles – lois physiques, sociales, économiques – dépendent du même protocole de code informatique. Le terme de métavers provient d'un ouvrage de science-fiction cyberpunk : *Le Samourai virtuel* de Neal Stephenson, publié en 1992, cinq ans avant les premiers mondes virtuels du Web.

## New Age

Le New Age est un courant spirituel occidental des XXe et XXIe siècles, caractérisé par une approche individuelle et éclectique de la spiritualité. Ce courant a pour vocation de transformer les individus par l'éveil spirituel. Selon Divina Frau-Meigs, le New Age et la cyberpornographie convergent dans la mesure où les deux notions aspirent à dépasser le corps (la « désincarnation ») pour percevoir une nouvelle réalité.

Considéré comme une tentative de « réenchantement du monde » face à la crise des idéologies et au refus de la croissance industrielle et du consumérisme, le New Age fait partie du phénomène global des nouveaux mouvements religieux nés à partir des années 1960, tout en se fondant sur des éléments doctrinaires antérieurs,

notamment empruntés à la théosophie. Ce retour à la spiritualité se caractérise par un approfondissement du sentiment religieux ou encore par le sentiment d'une quête intérieure, hors de toute structure historiquement constituée.

## Subcultures sombres

This Ain't Rock and Roll, This Is Genocide!

David Bowie, « Future Legend », *Diamond Dogs*

L'origine moderne des subcultures sombres provient de la scène musicale anglo-saxonne. Dès 1973, Lou Reed compose *Berlin*, un album-concept qui retrace une vie amoureuse tragique dans la capitale allemande à travers des paroles mélancoliques et un rock sordide, en rupture avec les critères psychédéliques des autorités musicales de l'époque tels Pink Floyd, Genesis ou Led Zeppelin. Cette ambiance oppressante – encore anonyme – se distingue en Angleterre et aux ÉUA entre 1977 et 1982. Les groupes Joy Division, Siouxsie and the Banshees, The Cure et Bauhaus constituent ce que l'on nomme alors le postpunk, avec des albums comme *Unknown Pleasures* (Joy Division, 1979), *In the Flat Field* (Bauhaus, 1980), *Pornography* (The Cure, 1982). La seconde moitié des années 1980 révèle une seconde scène : The Sisters of Mercy, The Birthday Party puis Nick Cave & The Bad Seeds, The Glove, The Cult puis Southern Death Cult, All About Eve, Alien SexFiend, The Mission, Fields of Nephilim, Christian Death, The Saints. L'appellation gothique se généralise dans la presse anglaise et américaine. Le gothique touche le grand public en 1985 avec le tube « Head on the Door » de The Cure. De nombreux adolescents de par le monde adoptent le look de Robert Smith : vêtements noirs, maquillage théâtral, cheveux décoiffés. Une myriade de sous-genres émerge, inspirée par l'état d'esprit gothique : darkwave (Clan of Xymox), neoclassical (Dead Can Dance), ethereal wave (Cocteau Twin), dream-pop (Slowdive), shoegaze (My Bloody Valentine).

La musique gothique s'apaise au début des années 1990, tandis que le public découvre le rap et le grunge, marqués par le réalisme social et la désillusion. Le genre

est renouvelé au tournant des années 1990, lorsque cet univers émerge du domaine musical pour atteindre d'autres domaines culturels, notamment la bande dessinée (*The Crow*, O'Barr, 1989 ; *Sandman*, Gaiman, 1989-1996) et le cinéma, avec *Edward aux mains d'argent* (*Edward Scissorhands*, Burton, 1991), *Dracula* (*Bram Stoker's Dracula*, Francis Ford Coppola, 1992), *Entretien avec un Vampire* (*Interview with the Vampire*, Jordan, 1994), *Frankenstein* (*Mary Sheller's Frantenstein*, Branagh, 1994) ou encore *The Crow* (Proyas, 1994). Le renouveau musical auprès du grand public provient des groupes Nine Inch Nails (NIN) et Marilyn Manson. Dès 1992, NIN s'inspire du rock industriel, de l'électronique ou encore de l'ambient, et mêle nihilisme, provocation et sexe, à contresens des ambiances éthérées de The Cure ou de Cocteau Twins, et de l'imaginaire d'un satanisme « en lettre gothique » des scènes allemande et californienne. Nous apercevons dans la vidéo du morceau « Happiness in slavery » (1992), le performer Bob Flanagan, surnommé « super masochiste », s'enchaîner à une chaise, à la merci d'un bras articulé qui lui broie les parties génitales et le lacère – sous le lourd martèlement et les rugissements de Trent Reznor. Simultanément, le groupe Marilyn Manson rencontre un succès mondial, dans un premier temps avec la reprise de « Sweet Dreams » du groupe Eurytmics, en 1995, puis avec l'album *Antichrist Superstar* en 1996, produit par Trent Reznor, et enfin avec l'album *Mechanical Animals* en 1998. Le personnage de Marilyn Manson, incarné par le chanteur et leader du groupe Brian Warner, permet au groupe de se distinguer médiatiquement et artistiquement : soucieux d'une image médiatique et scénique aussi importante que sa musique, le groupe est réputé pour l'originalité de son visuel, entre esthétique fascisante, cabaret, grotesque et heavy metal – le groupe sut ainsi s'entourer d'artistes renommés, tels Fiona Sigismondi et Gottfried Helnwein.

Source :

Derek Ridgers, « The Mansion Family », *NME Originals*, vol. 1 / 17, septembre 2006.

Philippe Rigaut, *op. cit.*

# Bibliographie

- 3D Custom Girl*, Tech3D, 2008, [En ligne : <http://www.3dgirlz.com/>].
- ANDRIEU, Bernard, *Devenir hybride*, Presses universitaires de Nancy, 2008.
- ANDRIEU, Bernard, *Les plaisirs de la chair*, Pantin, Le Temps des Cerises, 1998, 201 p.
- ANWAR, Yasmin, « Scientists use brain imaging to reveal the movies in our mind », *UC Berkeley News Center*, 2011, [En ligne : <https://newscenter.berkeley.edu/2011/09/22/brain-movies/>].
- B., Amanda, « Holophonic Sounds », [En ligne : <http://knowyourmeme.com/memes/holophonic-sounds>]. Consulté le 12 novembre 2012.
- BALLARD, James Graham, *Crash !*, trad. Robert Loutit, Paris, Gallimard, 2007.
- BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, 235 p.
- BAUDRY, Patrick, *La pornographie et ses images*, Masson, Paris, Armand Colin, 1997, (« Chemins de traverse »).
- BAUDRY, Patrick, *Le corps extrême: approche sociologique des conduites à risque*, Paris, L'Harmattan, 1991, (« Nouvelles études anthropologiques »).
- BAUDRY, Patrick, « Rhétorique X », in *Sous-titrée X, La pornographie entre image et propos*, Presses universitaires de Rennes, 2001, (« Collection Métiers de l'exposition »).
- BEAUVOIR, Simone de, *Faut-il brûler Sade?*, Paris, Gallimard, 1972.
- BELHAJ KACEM, Mehdi, *Existenz*, Auch, Tristram, 2005, 59 p.
- BOUISSOU, Jean-Marie, « Du passé faisons table rase? Akira ou la révolution self-service », *Critique internationale*, vol. 7 / 1, 2000, [En ligne : [http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/criti\\_1290-7839\\_2000\\_num\\_7\\_1\\_1569](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/criti_1290-7839_2000_num_7_1_1569)].
- BOUISSOU, Jean-Marie, « Pourquoi aimons-nous le manga ? », *Cités*, vol. 27 / 3, 2006, p. 71.
- BRETON, David LE, « La sexualité en l'absence du corps de l'autre : la cybersexualité », *Champ psychosomatique*, vol. 43 / 3, 2006, [En ligne : <http://www.cairn.info/revue-champ-psychosomatique-2006-3-page-21.htm>].
- BRETON, David LE, « Vers la fin du corps : cyberculture et identité », *Revue internationale de philosophie*, vol. 222, avril 2002, p. 491- 509.
- CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1967, (« Folio/essais »).

CHALARD-FILLAUDEAU, Anne, « Les « Cultural Studies » : une science actuelle ? », *L'Homme et la société*, vol. 149 / 3, 2003, [En ligne : <http://www.cairn.info/revue-l-homme-et-la-societe-2003-3-page-31.htm>].

COUCHOT, Edmond, *La technologie dans l'art: de la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, J. Chambon, 1998. (« Rayon photo »).

CRONENBERG, David, « Videodrome », 1983.

DAZ Studio, DAZ Productions, Inc., 2001, [En ligne :

<http://www.daz3d.com/products/daz-studio/daz-studio-what-is-daz-studio/>].

DELEUZE, Gilles, *Présentation de Sacher-Masoch : le froid et le cruel*, Paris, Editions de Minuit, 1967.

DOWNHAM, Mark, *Cyberpunk*, trad. Aude-Lise Bémer, Paris, Éd. Allia, 2013.

EGirl, EGirl Interactive, 2008.

ESPOSITO, Nicolas, « A Short and Simple Definition of What a Videogame Is », Authors & Digital Games Research Association DiGRA, 2005, [En ligne : [www.utc.fr](http://www.utc.fr)].

FASSBINDER, Rainer Werner, « Welt am Draht », 1973.

FLAMENT, Frédéric, « Demonlover, L'envers du décor », [En ligne :

<http://insideadream.free.fr/cinema/demonlover.html>]. Consulté le 30 septembre 2012.

FRANCA, Gonzalo, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in *The Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003, [En ligne :

[http://www.ludology.org/articles/VGT\\_final.pdf](http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf)].

FRAU-MEIGS, Divina, « Technologie et pornographie dans l'espace cybernétique », *Réseaux*, vol. 14 / 77, 1996, [En ligne :

[http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso\\_0751-7971\\_1996\\_num\\_14\\_77\\_3734](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso_0751-7971_1996_num_14_77_3734)].

FRKETIC, David, « Creepypasta », [En ligne :

<http://knowyourmeme.com/memes/creepypasta>]. Consulté le 10 juillet 2011.

GELDER, Ken, *Subcultures : cultural histories and social practice*, London ; New York, Routledge, 2007, 188 p.

GENVO, Sébastien, « Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique », *OMNSH*, [En ligne : <http://www.omnsh.org/spip.php?article88>].

GEORGES, Fanny, « Immersion et intériorité - La métaphore du Moi-Peau dans *Silent Hill 4* », [En ligne : <http://www.omnsh.org/ressources/473/immersion-et-interiorite-la-metaphore-du-moi-peau-dans-silent-hill-4>]. Consulté le 27 février 2014.

GRAY, Chris Hables, « An Interview with Manfred Clynes », in *The cyborg handbook*, New York, Routledge, 1995.

GUILBERT, Xavier, « Le manga et son histoire vus de France : entre idées reçues et approximations », *Comicalités. Études de culture graphique*, février 2012, [En ligne : <http://comicalites.revues.org/733>].

*Hako*, Illusion, 2008.

« Hako : Story » [En ligne : <http://wiki.anime-sharing.com/hgames/index.php/Hako/Story>]. Consulté le 21 mai 2014.

HARAWAY, Donna, *Des singes, des cyborgs et des femmes: la réinvention de la nature*, trad. Oristelle Bonis, Paris, Jacqueline Chambon, 2009.

HARAWAY, Donna, *Manifeste cyborg et autres essais : sciences, fictions, féminismes*, trad. Laurence Allard et Delphine Gardey, Paris, Exils, 2007.

HART, Lynda, *La performance sadomasochiste: entre corps et chair*, Paris, EPEL, 2003.

HELIA, « Saya no Uta : Le miroir de Cthulhu », [En ligne : <http://melancolie-otaku.over-blog.com/article-saya-no-uta-un-jeu-pas-comme-les-autres-40593227.html>]. Consulté le 29 octobre 2011.

HOFF, Joan, « Why Is There No Story of Pornography? », in *For Adult Users Only: The Dilemma of Violent Pornography*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis, 1989, p. 17- 46.

*Jinkô Shojo 3*, Ilusion, 2007.

KAGAMI, « The “H does not mean hentai” page. », [En ligne : [http://web.archive.org/web/20030317120606/http://home.attbi.com/~kagamix2/H\\_does\\_not\\_mean\\_hentai/](http://web.archive.org/web/20030317120606/http://home.attbi.com/~kagamix2/H_does_not_mean_hentai/)]. Consulté le 3 novembre 2011.

KLINE, Stephen, DYER-WITHEFORD, Nick et PEUTER, Greg DE, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press, Montreal et Kingston, 2003.

KON, Satoshi, « Paprika », 2006.

LEE, Aldo, « Injections salines - Les mutants 3.0 », *Tracks*, 2012, [En ligne : <http://www.arte.tv/fr/injections-salines-les-mutants-3-0/6642388,CmC=6642428.html>].

LEONARD, Brett, « The Lawnmower Man », 1992.

LÉVY, Alexandre et MALEVAL, Jean-Claude, « L'apotemnophilie en question », *L'information psychiatrique*, Volume 84, octobre 2008, p. 733- 740.

MARTIN, Laurent, « Jalons pour une histoire culturelle de la pornographie en Occident », *Le Temps des médias*, janvier 2003, p. 10- 30.

MENDELSON, Sophie, « Cyborg : l'avenir d'une utopie », *Essaim*, vol. 8 / 2, 2001, [En ligne : <http://www.cairn.info.haysend.u->

bordeaux3.fr/article.php?ID\_ARTICLE=ESS\_008\_0103&DocId=92754&Index=%2Fcairn2Idx%2Fcairn&TypeID=226&BAL=an.MalplqIIYA&HitCount=39&hits=1439+131a+1287+122d+e72+e67+d56+d3f+c6d+c52+bd6+bb1+b9a+b90+b6d+b55+aec+a b3+a58+a05+9a0+94c+92d+894+7f8+7ee+732+579+542+361+12d+dd+b6+a7+a1+64+3c+26+1+0&fileext=html#hit1].

MESNILDOT, Stéphane du, *Fantômes du cinéma japonais : les métamorphoses de Sadako*, Pertuis, Rouge profond, 2011.

MILON, Alain, *La réalité virtuelle : avec ou sans le corps?*, Paris, Autrement, 2005.

MORIN, Edgar, *La rumeur d'Orleans*, Seuil, 1969.

MR.C, « Steampunk : fantaisie à vapeur ou néologisme fantaisiste ? », [En ligne : <http://www.cafardcosmique.com/Le-Steampunk-de-Fantasy-a-vapeur>]. Consulté le 16 mai 2014.

MURRAY, Janet, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MA: The MIT Press, Cambridge, 1997.

NATAKA, « [Eroge] Saya no Uta : un jeu pas comme les autres », *Gamekult*, 2011, [En ligne : <http://www.gamekult.com/blog/helia/152471/eroge-saya-no-uta-un-jeu-pas-comme-les-autres.html>].

NESKIMO, « [TES4] AIOblivion: Complete Experience 3 », [En ligne : <http://www.hongfire.com/forum/showthread.php/410714-tes4-AIOblivion-Complete-Experience-3>]. Consulté le 8 août 2013.

OSHII, Mamoru, « Ghost in the Shell », 1995.

OTMAN, Gabriel, *Les mots de la cyberculture*, Belin, Paris, 1998, (« Le français retrouvé »).

OVIDIE et MARZANO, Michela, *Films X: y jouer ou y être? Le corps acteur*, Éditions Autrement, Paris, 2005, (« Le corps plus que jamais »).

PAVLICEK, Dusan, *XNALara*, 2006.

*Poser Pro 2014*, Smith Micro Software, 2013, (« Poser »), [En ligne : <http://poser.smithmicro.com/poser.html>].

POUTRAIN, Véronique, « Modifications corporelles et sadomasochisme », *Quasimodo*, vol. 7, printemps 2003, [En ligne : <http://www.revue-quasimodo.org/PDFs/7%20-%20Sadomasochisme%20Modifications%20Corporelles.pdf>].

REICHERT, Jim, « Deviance and Social Darwinism in Edogawa Ranpo's Erotic-Grotesque Thriller "Kotō no oni" », *Journal of Japanese Studies*, vol. 27 / 1, 2001, [En ligne : <http://www.jstor.org/stable/3591938?origin=crossref>].

RIDGERS, Derek, « The Mansion Family », *NME Originals*, vol. 1 / 17, septembre 2006, [En ligne : [www.nmeoriginals.com](http://www.nmeoriginals.com)].

RIGAUT, Philippe, « Le corps dans les subcultures sombres. Représentations et mises en jeu sensorielles », *Champ psychosomatique*, vol. 59 / 3, 2010, [En ligne :

<http://www.cairn.info/revue-champ-psychosomatique-2010-3-page-175.htm>].

ROUSTAN, Mélanie, « La pratique du jeu vidéo : expériences de “réalité virtuelle” », *OMNSH*, 2004, [En ligne : <http://www.omnsh.org/spip.php?article28>].

RUSNAK, Josef, « The Thirteenth Floor », 1999.

SAVIGNEAU, Josyane, *Marguerite Yourcenar: l'invention d'une vie*, Paris, Gallimard, 1990.

*Second Life*, Linden Lab, 2003, [En ligne : <http://secondlife.com/>].

SÉGURET, Olivier, « Les « fakirs » enfoncent le clou du porno », [En ligne : <http://www.ecrans.fr/Les-fakirs-enfoncent-le-clou-du.html>]. Consulté le 27 avril 2007.

SFAM, « What is Cyberpunk? », [En ligne : <http://www.cyberpunkreview.com/what-is-cyberpunk/>]. Consulté le 1 mai 2008.

SHUSTERMAN, Richard, *Conscience du corps: pour une soma-esthétique*, Paris, Éditions de l'Éclat, 2007.

SILVERBERG, Miriam Rom, *Erotic grotesque nonsense: the mass culture of Japanese modern times*, Berkeley, University of California Press, 2006.

SINGH, Tarsem, « The Cell », 2000.

SOLLERS, Philippe, « Sur le trop d'irréalité », *Le Magazine Littéraire Collections*, vol. 15, novembre 2008.

*Source Film Maker*, Valve, 2012, [En ligne : <http://www.sourcefilmmaker.com/>].

SPRINGER, Claudia, *Electronic eros: bodies and desire in the postindustrial age*, 1st ed, Austin, University of Texas Press, 1996, 182 p.

STEPHENSON, Neal, *Le samouraï virtuel*, trad. Guy Abadia, Livre de Poche, Paris, LGF, 2000.

TAMAOKI, Benkyo, *Blood: the last vampire*, trad. Xavière Daumarie, Génération comics-Panini France, 2003.

*The Elder Scrolls IV : Oblivion*, 2K Games/Bethesda Softworks, 2006.

THORNTON, Sarah, « General introduction », in *The subcultures reader*, London ; New York, Routledge, 1997.

TRUMBULL, Douglas, « Brainstrom », 1983.

« Username:666 », 2008, [En ligne : [http://www.youtube.com/watch?v=7iFXyLah2oQ&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=7iFXyLah2oQ&feature=youtube_gdata_player)].

WACHOWSKI, Andy et WACHOWSKI, Lana, « The Matrix », 1999.

WADBLED, Nathanaël, « Que doit-on voir dans la pornographie ? Reproduction et reconnaissance de la représentation des genres », [En ligne :



<http://entrelacs.revues.org/355#bodyftn5>]. Consulté le 7 novembre 2012.

WARNIER, Jean-Pierre, « Les jeux guerriers du Cameroun de l'Ouest. Quelques propos iconoclastes », *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, juin 2002, [En ligne : <http://tc.revues.org/188?lang=en>].

ŽIŽEK, Slavoj, *La subjectivité à venir: essais critiques sur la voix obscène*, Castelnau-le-Lez, Climats, 2004.

# Iconographie

Figure 1 : Ember, « Candy Cutie ».....	114
Figure 2 : Mandy Morbid.....	114
Figure 3 : MacPlaymate, Mike Saenz, Pegasus Productions, 1986.....	115
Figure 4 : Neurodancer, Pixis Interactive/Electric Dreams Inc., 3DO, 1994. ....	115
Figure 5 : Artificial Girl 3.....	116
Figure 6 : Artificial Girl 3.....	116
Figure 7 : Rick F. van Koert, <i>Cargobay 4 (old habits)</i> .....	117
Figure 8 : Miss Emily, <i>April 19th, * SL Porn * Party 2</i> .....	117
Figure 9 : Steelmagpie, <i>Breath In Breath Out...</i> . ....	118
Figure 10 : Capture d'écran de la page d'accueil du site RealTouch. ....	119
Figure 11 « Bianca and RubberDoll » .....	119

Figure 1 : Ember, « Candy Cutie ».

Source :

<https://suicidegirls.com/>

Consultée le 29 août 2012.

Avec l'aimable autorisation de suicidegirls.com.



Figure 2 : Mandy Morbid.

Source :

<http://mandymorbid.tumblr.com/>

Consultée le 1er février 2013.

Avec l'aimable autorisation de Mandy Morbid.

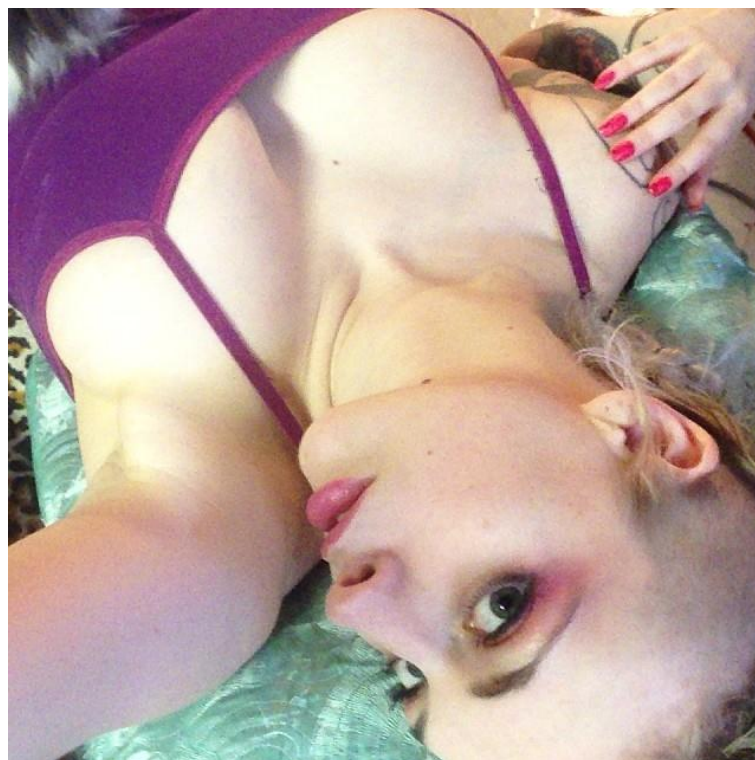


Figure 3 : *MacPlaymate*, Mike Saenz, Pegasus Productions, 1986.

Source :

[https://www.youtube.com/watch?v=0vd\\_n6zWxoo](https://www.youtube.com/watch?v=0vd_n6zWxoo)

Mise en ligne le 18 avril 2013,  
consultée le 12 aout 2013.

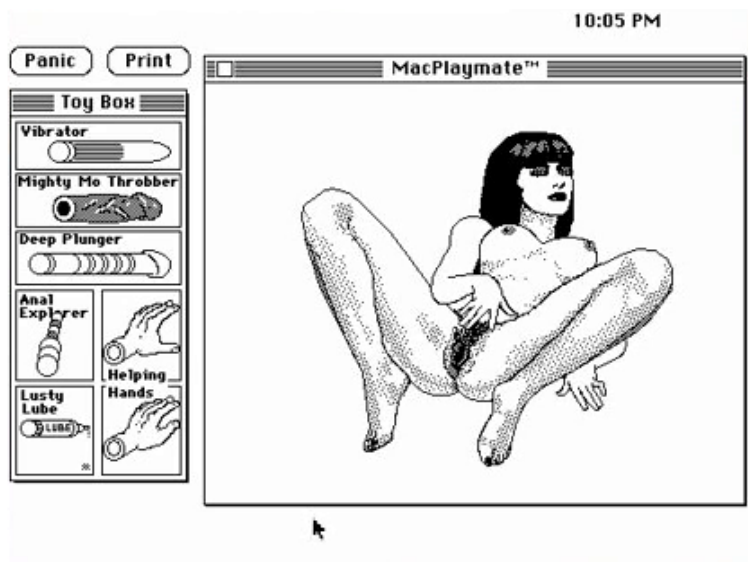


Figure 4 : *Neurodancer*, Pixis Interactive/Electric Dreams Inc., 3DO, 1994.

Source :

<http://www.uvlist.net/game-44173-Neuro+Dancer>

Consultée le 15 mai 2014.



Figure 5 : *Artificial Girl 3*

<http://www.illusion.jp/js3/download.html>

© Illusion



Figure 6 : *Artificial Girl 3*

<http://www.illusion.jp/js3/index.html>

© Illusion



このまま二人で、どこまでも。



Figure 7 : Rick F. van Koert,  
*Cargobay 4 (old habits)*

Source : [http://www.4f-creations.com/site/gg/galaxy\\_queens1.php](http://www.4f-creations.com/site/gg/galaxy_queens1.php)

Consulté le 9 avril 2014.  
Avec l'aimable autorisation  
de Rick F. van Koert.



Figure 8 : Miss Emily,  
*April 19th, \* SL Porn \*  
Party 2*

[www.secondlifeporn.blogspot.fr/2014/04/april-19th-sl-porn-party-2.html](http://www.secondlifeporn.blogspot.fr/2014/04/april-19th-sl-porn-party-2.html)

Mise en ligne le 22 avril  
2014, consultée le 1er mai  
2014. Avec l'aimable  
autorisation de Miss Emily.



Figure 9 : Steelmagpie, *Breath In Breath Out...* .

Source :

Renderotica

Mise en ligne le 13 mai 2009,  
consultée le 17 juin 2009.  
Avec l'aimable autorisation de  
Steelmagpie.



Figure 10 Jonish, *Tales Of Deepwood*.

Source :

Renderotica

Mise en ligne le 2 février 2013, consulté le 9 février  
2013. Avec l'aimable autorisation de Jonish.



Figure 11 : Capture d'écran de la page d'accueil du site RealTouch.

Source :

<http://www.realtouch.com>

Consultée le 15 mai 2012. Avec l'aimable autorisation de realtouch.com.



Figure 12 « Bianca and RubberDoll »

Photo : Martin Perreault ; mannequins : Bianca Beauchamp, Rubberdoll.

Source :

Bizarre, décembre 2008, no 145.

Avec l'aimable autorisation de Martin Perreault.





# Table des matières

Remerciements .....	5
Sommaire .....	8
Introduction.....	9
Le corps virtuel.....	11
La chair virtuelle.....	16
Procédure.....	19
Domaines de recherche .....	20
Les Cultural Studies.....	20
Les subcultures.....	20
I. Approche conceptuelle de la recherche .....	23
I.1. Le corps virtuel.....	24
I.1.1. « Bienvenue dans le désert du réel » : <i>Matrix</i> .....	24
I.1.2. Considérations du corps virtuel .....	30
I.2. L'expérience organique du virtuel .....	33
I.2.1. « Libérez vos pulsions » : <i>eXistenZ</i> .....	33
I.2.2. L'organicité du virtuel .....	40
I.3. Le cyberérotisme .....	42
I.3.1. Exemple d'approche du cyberérotisme : <i>Cybersex</i> .....	42
I.3.2. « Ça fait partie de notre esprit primaire » : <i>Le Cobaye</i> .....	45
I.3.3. De l'autre côté de l'écran : <i>Demonlover</i> .....	48
II. État des lieux de la recherche .....	53
II.1. De la pornographie au cyberérotisme .....	54
II.1.1. La naissance d'un genre : le cinéma érotico-pornographique (1960-1980) .....	54
II.1.2. Une nouvelle pornographie ? : le nouvel âge d'or du X (1995-2002) .....	58
II.1.3. Expansion de la culture pornographique et Alt-porn (2001-2014) .....	61
II.2. L'expérience vidéoludique .....	64
II.2.1. Mécanisme de l'engagement du corps dans le processus vidéoludique .....	64
II.2.1.1. <i>L'analogon</i> : le virtuel comme nouvelle dimension du réel .....	64
II.2.2. Le <i>gameplay</i> : règles du jeu.....	65
II.2.3. Présence du corps et représentation de soi.....	66
II.2.3.1. L'immersion .....	66
II.2.3.2. L'avatar.....	68

II.2.4.	Corps réel et corps virtuel .....	69
II.2.4.1.	La décentration .....	69
II.2.4.2.	La métaphore vidéoludique .....	70
II.2.4.3.	Un corps ni réel ni virtuel .....	71
II.3.	Les jeux vidéo pornographiques .....	72
II.3.1.	Les premiers jeux pornographiques (1982-1995) .....	72
II.3.1.1.	Les prémices du cyberérotisme.....	72
II.3.1.2.	Les vidéos interactives.....	74
II.3.2.	Seconde génération (1999-2005).....	76
II.3.2.1.	RPG Hentai.....	76
II.3.2.2.	Les DVD interactifs.....	77
II.3.1.	Troisième génération (2005-2014).....	78
II.3.1.1.	Les jeux vidéo 3D.....	78
II.3.1.2.	Le détournement des moteurs de jeux et logiciels .....	80
Logiciels d'image .....	81	
Moteurs de jeux .....	82	
II.3.1.1.	Les vidéos en <i>streaming</i> et <i>sex toys</i> interactifs .....	84
III.	Recherche.....	86
III.1.	L'angoisse du corps virtuel.....	87
III.1.1.	Monstres tapis en terres numériques .....	87
III.1.2.	Exemple critique : les <i>creepypasta</i> .....	88
III.1.2.1.	Héritiers des légendes urbaines.....	88
III.1.2.2.	Exemple critique de <i>creepypasta</i> : « username:666 ».....	90
III.2.	L'éroguro sur Internet.....	91
Conclusion .....	95	
Annexe.....	96	
Définitions complémentaires.....	96	
BDSM .....	96	
Cyberpunk .....	96	
Cosplay .....	98	
Eroguro .....	98	
Fandom furry .....	99	
Hentai .....	100	
Manga.....	100	
Mashup.....	103	
Metavers.....	104	
New Age .....	104	

Subcultures sombres .....	105
Bibliographie .....	107
Iconographie.....	113
Table des matières .....	120