

## Elsa Boyer, Le Conflit des perceptions

Clélia Zernik

---



**Electronic version**

URL: <http://journals.openedition.org/critiquedart/19371>  
ISSN: 2265-9404

**Publisher**

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

**Electronic reference**

Clélia Zernik, « Elsa Boyer, Le Conflit des perceptions », *Critique d'art* [Online], All the reviews on line, Online since 04 November 2016, connection on 22 September 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/19371>

---

This text was automatically generated on 22 September 2020.

Archives de la critique d'art

---

# Elsa Boyer, Le Conflit des perceptions

Clélia Zernik

---

- 1 La profonde singularité et puissance argumentative de l'ouvrage d'Elsa Boyer est de mettre à l'épreuve plusieurs pensées de la perception (celles d'Edmund Husserl, de Jacques Derrida et de Bernard Stiegler) au moyen de la réalité virtuelle qu'expérimente le joueur de jeux vidéo. En tentant d'articuler la perception originaire et la perception non originaire (conscience d'images libres ou phantasia chez Husserl), Elsa Boyer articule avec finesse le triple rapport de la perception, du support technique et de l'imagination. Notamment, c'est avec une grande force démonstrative qu'elle met au jour les impensés de la phénoménologie husserlienne en confrontant cette dernière au cas hybride de l'hallucination construite et expérimentée dans les jeux vidéo. Ce que permet de penser effectivement le jeu vidéo, ce sont des cas-limites où la frontière entre l'expérience réelle et l'expérience fictive devient floue et donc où il n'est plus de distinction nette entre perception originaire et perception seconde (représentation ou fantasia). Dans le but de faire glisser le point de départ husserlien et cette priorité donnée à la perception originaire, Elsa Boyer évoquera la pensée derridienne. Ultimement, il s'agit de comprendre ce point de conflit ou de tension entre présentation et représentation qui surgit dans la simulation propre aux jeux vidéo. Concurrence entre champs perceptifs, dédoublement, synthèse, ou illusion, que se passe-t-il exactement lorsqu'en situation de jeu, nous sommes à la fois ici et ailleurs ? Le développement philosophique de l'enquête d'Elsa Boyer est extrêmement subtile, rigoureux et précis. Il articule constamment analyse de jeux vidéo (*America's Army*, *Virtual Irak*, *SnowWorld...*), de films (notamment la série des films *Serious Games* de Harun Farocki) et progression démonstrative.