HAL
open science

Penser le jeu à l'ère du numérique : une approche à la croisée de la phénoménologie et de la théorie des supports

Brice Roy

▶ To cite this version:

Brice Roy. Penser le jeu à l'ère du numérique : une approche à la croisée de la phénoménologie et de la théorie des supports. Philosophie. Université de Technologie de Compiègne, 2019. Français. NNT : 2019COMP2493 . tel-03119573

HAL Id: tel-03119573
https://theses.hal.science/tel-03119573

Submitted on 24 Jan 2021

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.

Par **Brice ROY**

Penser le jeu à l'ère du numérique : une approche à la croisée de la phénoménologie et de la théorie des supports

Thèse présentée
pour l'obtention du grade
de Docteur de l'UTC

Soutenue le 3 avril 2019
Spécialité : Sciences et Technologies Cognitives : Unité de recherche COSTECH (EA-2223)
D2493

Thèse pour l'obtention du grade de Docteur de l'Université de Technologie de Compiègne

---

Penser le jeu à l'ère du numérique

Une approche à la croisée de la phénoménologie et de la théorie des supports

présentée par
Brice ROY

sous la direction de
Monsieur le Professeur François-David SEBBAH

soutenue publiquement le

mercredi 3 avril 2019

Spécialité : Sciences et Technologies Cognitives

MEMBRES DU JURY

Monsieur **Bruno BACHIMONT**
Enseignant-Chercheur HDR, Directeur de la Recherche et de la Valorisation, Faculté des Sciences, Sorbonne Université

Monsieur **Pierre-Damien HUYGHE**
Professeur, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

Monsieur **Charles LENAY**
Professeur, Université de Technologie de Compiègne

Monsieur **François-David SEBBAH**
Professeur, Université de Paris Nanterre

Madame **Marta SEVERO**
Maître de conférences HDR, Université de Paris Nanterre

Monsieur **Mathieu TRICLOT**
Maître de conférences, Université de Technologie de Belfort-Montbéliard

ET EN QUALITE DE MEMBRE INVITE DU JURY

Madame **Paola ANTONELLI**
Directrice de la recherche et développement au musée d'art moderne de New York

Brice ROY

Penser le jeu à l'ère du numérique

Une approche à la croisée de la phénoménologie et de la théorie des supports

3 Avril 2019

Spécialité : Sciences et Technologies Cognitives

THÈSE
pour l'obtention du grade de Docteur
de l'Université de Technologie de Compiègne

sous la direction de
Monsieur le Professeur François-David SEBBAH

Cette thèse a été élaborée au sein du laboratoire COSTECH « Connaissance, Organisation et Systèmes Techniques », EA 2223 Centre Pierre Guillaumat, BP 60319, 60203 Compiègne CEDEX

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier vivement mon directeur de thèse François-David Sebbah, pour m'avoir donné l'opportunité de mener à bien ce travail de recherche. L'écoute et la bienveillance dont j'ai pu bénéficier durant ses longues années de thèse furent déterminantes.

Je tiens également à remercier les différents membres du jury d'avoir accepté de lire et d'évaluer ma thèse : Bruno Bachimont, Pierre-Damien Huyghe, Charles Lenay, Marta Severo, Mathieu Triclot et bien sûr Paola Antonelli, pour avoir accepté de faire le déplacement jusqu'en France.

En m'inscrivant à l'Université de Technologie de Compiègne, je pensais trouver l'opportunité de formaliser le résultat d'une partie de mes recherches antérieures. Ce fut en réalité l'occasion de découvrir une école de pensée dont j'ignorais tout. A ce titre, mes remerciements vont à Bruno Bachimont, Gunnar Declerck, Charles Lenay, François-David Sebbah, Pierre Steiner et tous les membres du laboratoire COSTECH, pour m'avoir donné l'opportunité de découvrir cette remarquable école de pensée qu'est l'école de Compiègne.

Il m'importe d'adresser des remerciements spécifiques à Etienne-Armand Amato, pour m'avoir fourni l'opportunité de tisser des liens avec la recherche scientifique, d'abord en défendant ma candidature au sein de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, ensuite en m'encourageant à candidater pour une bourse de recherche à l'Université de Technologie de Compiègne.

Il me tient à cœur de remercier Nicolas Rosette, sans qui je n'aurais sans doute jamais eu l'occasion de développer le parcours artistique qui est aujourd'hui le mien, et sans lequel la tournure de mon travail en philosophie serait tout à fait autre. Merci à lui pour la confiance et l'amitié qu'il a bien voulu m'accorder.

Je souhaite également remercier Xavier Boissarie pour m'avoir éveillé au *design* et m'avoir aidé à comprendre en quoi la spécificité du jeu réside dans le principe de tension. Ce qui fut une véritable conversion du regard continue de nourrir ma démarche, comme en témoigne j'espère le présent travail.

Merci enfin à tous ceux sans qui, d'une manière ou d'une autre, ce travail n'aurait pas été possible : Simon Bachelier, André Berlemont, Sabrina Calvo, Wilfried Coussieu, Côme Calvez, Alain Damasio, Sophie Daste, Quentin Destieu, Alain Goulesque, Hervé Jolly, Yaicne Kadili, Vincent Levy, Barthelemy Antoine Loeff, Cecile Quach, Kevin Lesur, Anthony Masure, Rozenn Morizur, Mohammed Nech, Nicolas Nova, Lyne Penet, Jonathan Penot, Hervé Perard, Lothario Areski Peon de Shuyter, Camille Tartakovsky, Marie-Christine Roy, Arnaud Vannier, Franck Weber et Fabien Zocco.

A Tove.

Résumé

Le plus souvent, penser le jeu se résume à la question suivante : s'agit-il d'une activité libre *ou* au contraire d'un système déterminé par des règles ? Cette manière d'approcher la question est symptomatique d'une tradition intellectuelle normée dès l'antiquité par le principe d'une opposition entre l'homme et la technique. Prenant appui sur les préceptes de la thèse de la technique anthropologiquement constitutive et constituante, le présent travail entend proposer une approche inédite de la question du jeu, entendue comme rapport singulier de l'homme à la technique. Dans le jeu, l'homme rencontre la technique comme une source de désorientation et de déstabilisation, rupture des schémas préétablies venant solliciter l'activité pratique en son caractère le plus explicitement imaginative. La figure du jeu numérique fera l'objet d'une attention particulière – l'auteur s'appuyant sur les bénéfices de sa propre démarche artistique pour mener son analyse.

Mots-clefs : phénoménologie, jeu, technique, technologie, numérique, constitutivité, problème, tension, règle, support, mémoire, trace, design.

Thinking about game/play ('jeu') in the digital age

An approach at the crossroads of phenomenology and the theory of supports

Thinking about game or play (in French 'jeu') often leads to the following question: does it constitute a free activity *or*, on the contrary, a system determined by rules? This way of approaching the question is symptomatic of an intellectual tradition that finds its roots in Antiquity and rests on an opposition between man and technology. Based on the precepts provided by the thesis of technology as anthropologically constitutive and constituent, this work proposes a new approach to the question of 'jeu', understood here as the singular relationship of man to technique. More precisely, it puts forward the idea of 'jeu' as a relationship with technology that disorients and destabilises, in short, as a means for man to question the certainty of his established relationships. Of particular interest are digital games, with the author grounding his analysis in his own artistic works.

Key words: phenomenology, game/play ('jeu'), technique, digital, constitutive, problem, tension, rules, support, memory, trace, design.

Table des matières

INTRODUCTION 10
CHAPITRE 1 – LE JEU VIDEO, UN EPIPHENOMENE DU NUMERIQUE ? 21
1. Ampleur du jeu vidéo 21
2. Le jeu vidéo, marqueur de la révolution numérique 24
2.1 La révolution numérique 24
2.2 Le jeu vidéo, objet numérique total 26
3. Le jeu, démonstrateur privilégié d'une prouesse technologique 29
3.1 Le jeu vidéo, objet privilégié des pères de l'informatique 30
3.2 Jeu vidéo et numérique : un essor conjoint 35
3.3 La pratique de l'informatique, une posture ludique ? 37
4. S'amuser avec la technologie 41
CHAPITRE 2 – L'OPPOSITION DU *GAME* ET DU *PLAY* : OU LA MISE AU SUPPLICE DU CONCEPT DE JEU 43
1. Le clivage homme/technique 43
1.1 Les procédés de la technique 43
1.2 – La notion de jeu normée depuis l'opposition homme / technique 45
2. Platon et Aristote : débats autour de la *technè* 46
2.1 Le jeu chez Platon : l'autre nom de la technè ? 48
2.2 Le jeu chez Aristote : une activité libre opposée à la technè 52
2.3 L'annonce d'un clivage voué à se répéter 53
3. Les théories du Game et du Play 53
3.1 Préceptes de la ludologie 55
3.2 Les théories du Play, ou le jeu comme expérience 62
3.3. Le jeu vidéo, une opportunité de remise en question 72
4. Conclusion 78
CHAPITRE 3 - ELEMENTS POUR UN DEPASSEMENT DU CLIVAGE GAME / PLAY 80
1. Introduction à la thèse TAC 81
1.1 Le nouveau visage de la technique 81
1.2 Le visage oublié de la technique (Leroi-Gourhan/ Stiegler) 87
2. Du caractère pratique de l'imagination 99
2.1 Théorie de l'imagination 100
3. Récapitulatif 113
CHAPITRE 4 - DU QUOTIDIEN AU JEU 116
1. De la quotidienneté au divertissement 117
1.1 Quotidienneté et routine 118
1.2 En route vers le divertissement 128
1.3 Conclusion 135
2. Qu'est-ce que jouer 136
2.1 Le jeu, une forme de quotidienneté alternative ? 136
2.2 Jeux et situations inhabituelles 138
2.3 Le problème des jeux formels 140

2.4 Première définition du jeu 141
2.5 Indisposition : peur et espoir 142
2.6 Pente glissante et come-back perpétuel 144
2.7 Le jeu comme maintien de la problématicité 146
2.8 Récapitulatif 149
3. Jeu et technique 149
3.1 Ouverture du questionnement 149
3.2 Surprenance, récalcitrance, importunance 151
3.3 Les challenges 154
3.4. Le jouer-avec 160
4. Typologies de jeu 165
4.1 Trois types d'objets techniques 166
4.2 La remise en jeu de l'action 169
4.3 La remise en jeu de la perception 172
4.4 La remise en jeu de la pensée 174
5. Dispositifs d'indisposition 177
5.1 Ce qui doit être mis en débat 180
5.2 Reproduction, planification, temporalité, manipulation 182
5.3 Conclusion 184
6. Retour sur l'opposition du jeu à la quotidienneté 184
6.1 Une menace réciproque 185
6.2 Le jeu, menace pour la quotidienneté 186
6.3 La quotidienneté, menace pour le jeu 187
6.4 Qu'est-ce qu'un support de jeu 189
6.5 Ambivalence du jeu et du non-jeu 191
6.6 Vers la question du jeu numérique 192
CHAPITRE 5 – JEU ET NUMERIQUE 194
1. L'écriture et la règle 195
1.1 L'écriture 195
1.2 Raison graphique 196
1.3 La règle 197
2. Jeu et règle 198
2.1 L'écriture comme support de jeu 199
2.2 Jouer avec l'écriture 201
2.3 Jeu de rôle 206
3. Le numérique : éléments définitionnels 210
3.1 Discrétisation et manipulation 210
3.2 Noème du numérique 211
3.3 Le document numérique 213
3.4 Raison computationnelle ? 213
4. Préalables à l'étude du jeu numérique 216
4.1 Le jeu du bac-à-sable 216

4.2 Défaut de fiabilité 217
4.3 Une approche centripète 219
5. Délégation des règles 221
6. Jeux perceptifs et numérique 228
7. Jouer avec la vitesse (de calcul) 232
8. Le jeu vidéo comme dispositif de chantage 238
9. Jouer avec la manette 244
9.1 Ne pas jouer avec la manette 244
9.2 Ne pas avoir la manette sous la main 245
9.3 La manette et les autres 247
9.4 La manette et le signal 250
9.5 Slam of the Arcade Age 254
10. Jouer avec le corps 256
11. Jouer avec l'espace (d'installation) 265
12. Jouer avec le temps 269
13. Jouer avec la mémoire 277
13.1 Présentation de Pokémon Go 277
13.2 Le mémorial de la Shoah 278
13.3 Retour à Pokémon Go : le terrain de jeu, l'animisme, le numérique 279
13.4 Le conflit de deux supports techniques 281
13.5 Le conflit des écritures 282
CONCLUSION 283
BIBLIOGRAPHIE SELECTIVE 285

« Quant à ces *scrupules* : ce sont les cailloux, les rochers, les encombres, les obstacles dressés devant moi (devant ma *projection*, devant mes projectiles) par ma propre lecture de ces mots eux-mêmes, considérés maintenant comme des *obstacles* à ma hardiesse, dans la mesure où elle se veut *communicative*. Ces scrupules, enfin (finalement), ce sont ces mots eux-mêmes (non plus jetés par moi, tracés, écrits par moi – mais *lus* par moi, comme des obstacles sur mon chemin. Voici, en somme, un chemin fait d'obstacles, de portes successives. Curieux ! que des portes à chaque instant soient nécessaires sur ce chemin (à ce cheminement). En somme, il faut que ces mots soient tels que placés par moi, devant moi, comme des portes ils s'*aident eux-mêmes à s'ouvrir* (qu'ils soient garnis eux-mêmes de l'œil électronique qui leur fasse, à mon passage, *à la seule intention de mon passage*, s'ouvrir) »

Francis Ponge, *La fabrique du pré*, Skira, Genève, 1990, p. 20.

INTRODUCTION

Le jeu vidéo est un phénomène d'une ampleur remarquable. Cette ampleur appelle à s'interroger sur ce qui la rend possible. Une hypothèse est de considérer le jeu vidéo comme un épiphénomène des nouvelles technologies et du numérique en particulier. Mais alors, comment ne pas noter la remarquable aisance avec laquelle le jeu vidéo semble bénéficier des propriétés de ces technologies ? Le numérique serait-il un matériau ludogène ? Une hypothèse séduisante, mais qui aussitôt formulée, se présente comme réversible. Plus largement, c'est l'idée d'un rapport insigne entre jeu et numérique qu'on pourrait envisager.

Mais que faire d'une telle hypothèse, quand la tradition intellectuelle nous habitue à considérer le rapport jeu / technique comme un non-sujet ? Il est d'usage de considérer le jeu de deux manières : comme une activité libre opposée au travail et *donc* à la technique ; comme un type d'objet technique parmi d'autres, ou même comme un *sous-objet* technique. Aucune de ces conceptions ne permet de penser la question du rapport entre jeu et technique. C'est qu'au fond, ces définitions s'accordent sur une même préconception : l'idée d'une opposition de l'homme à la technique. Pour bien des théories, définir le jeu revient alors à décider de quel côté le situer. Ces difficultés ne sont pas nouvelles. Il faut ici penser à Platon, chez qui le jeu se présente comme l'autre nom de la technique. Quand chez Aristote à l'inverse, le jeu est mis en opposition à la technique et indexé dans le régime des activités autotéliques. Faut-il comprendre le jeu comme un objet technique déterminé ou *au contraire* comme une activité libre ? A certains égards, les différentes théories du jeu qui se succèderont dans l'Histoire de la pensée semblent être restées prisonnières de cette alternative. L'opposition entre une conception structuraliste du jeu (Game) et une conception expérientielle du jeu (Play) au XXème siècle et à l'époque contemporaine en est la cristallisation.

Cependant, le dualisme homme / technique sur lequel repose ces théories, par-delà leur antagonisme apparent, est loin d'aller de soi. C'est une chose que l'on peut commencer à remettre en question en s'intéressant à la figure de la technique moderne (Heidegger, Gilles, Simondon, Ellul). Loin de concrétiser les promesses du positivisme, la technique moderne se présente bien souvent comme porteuse d'effets inattendus et indésirables, quand elle ne présente pas un danger pour l'humanité (et la vie) et comme susceptible, par le biais des technologies génomiques par exemple, de modifier l'humanité dans son essence. Aux antipodes des visions utilitaristes traditionnelles, la technique se présente comme dotée d'une tendance

propre et comme susceptible d'arraisonner non seulement la nature, mais l'humanité elle-même. Mais la technologie moderne n'est pas la seule à devoir être reconsidérée. Les travaux de Leroi-Gourhan montrent en quoi la technique vient précéder l'émergence de l'humain (Homo Sapiens). Mieux, hominisation et invention technique se présentent comme des processus couplés, l'un rendant l'autre possible. Avec Bernard Stiegler, il est possible d'élever ces observations à un niveau philosophique. En dérive une nouvelle compréhension de l'humain, comme animal prothétique marqué par un défaut d'essence originaire. La technique se présente comme la mémoire d'un passé qu'on n'a pas soi-même vécu et qui pourtant nous précède, et depuis laquelle quelque chose comme un projet d'à-venir peut se constituer. Plus généralement, c'est le caractère anthropologiquement constitutif et constituant de la technique qui peut être dégagé. En cohérence avec ces remarques, il devient alors nécessaire de penser à nouveaux frais ce qu'on peut entendre par rationalité. On pense ici aux travaux de Jack Goody, visant à dégager le caractère fondamentalement graphique de toute rationalité. Or, ce qui peut être dit de la rationalité ne peut-il l'être du jeu ? Peut-on se contenter de comprendre les supports de jeu comme des éléments disponibles pour le jeu ? Les supports de jeu ne seraient-ils pas au contraire constitutifs du jouer ? Et le jouer une activité se constituant dans l'élaboration de ces supports ?

Pour développer cet argument, un point de blocage doit être dépassé : l'idée d'une incompatibilité entre imagination et pratique. Cette incompatibilité ne peut que persister, tant qu'on adopte une conception représentationaliste de l'imagination. La pratique ne peut alors être comprise que comme support de représentation ou contenu d'une représentation. Mais avec Kant, il est possible de proposer une autre définition de l'imagination, comme synthèse (tenir-ensemble). Or si l'imagination est un tenir-ensemble, c'est qu'elle est fondamentalement pratique (Ricoeur). La difficulté n'est alors plus d'associer imagination et pratique, mais de comprendre pourquoi elles apparaissent le plus souvent dissociés. On pense ici à la vie quotidienne (explicite en son caractère pratique, implicite en son caractère imaginatif) et au spectacle (explicite en son caractère imaginatif, implicite en son caractère pratique). La réponse est à chercher dans la prise en compte des supports techniques qui correspondent à de telles expériences. Quant au jeu, il se présente donc comme cette activité explicite en son caractère imaginatif et pratique.

La menée d'une description phénoménologie d'obédience heideggérienne permet d'affiner cette définition. Le plus souvent, c'est depuis le sol de la quotidienneté que la perspective de

jouer se présente. Le jeu est alors compris comme divertissement. Si le jeu divertit, c'est d'abord en tant qu'il permet la mise en suspens du quotidien. Mais à la différence du spectacle, cette mise en suspens n'est nullement synonyme de désengagement. Pris dans son jeu, le joueur est au contraire affairé auprès des choses. Tant et si bien qu'on peut alors être tenté de définir le jeu comme une forme de quotidienneté alternative. Mais le jeu n'est pas une quotidienneté *autre*, pas plus qu'il n'est une forme de simulation. Le jeu est bien plutôt l'opposé de la quotidienneté : sortie hors des schémas préétablis. Le jeu est rupture, déstabilisation. Il est en cela une formidable réponse à l'ennui et à la banalité du quotidien. Une première manière de le comprendre est de s'intéresser aux situations dans lesquelles il est d'usage, pour un joueur, de se trouver. Pour la plupart, ces situations ont en commun de déroger aux habitudes, que ce soit par leur caractère hors-norme ou impossible. Est-ce à dire que la différence entre quotidienneté et jeu réside dans l'exotisme de ce dernier ? Nullement. Si tel était le cas, il faudrait exclure ces jeux formels que sont par exemple les Echecs ou le Go. En revanche, on peut se demander en quoi de telles situations font jeu. C'est que leur exotisme nous déstabilise, nous met dans une situation d'inconfort. Ou pour le dire autrement : dans de telles situations, nous ne savons pas comment nous y prendre, nous sommes désemparés, désorientés. Aussi différents soient-ils, des jeux comme les Echecs ou le Go partagent cette même caractéristique : y jouer, c'est se mettre en déstabilisation. Nous n'avons dans de telles situations d'autre solution que d'agir à tâtons, sans pouvoir nous appuyer sur le confort de modèles établis. Bref, nous faisons face à des problèmes. Que le propre du jeu fasse problème, c'est une chose que les *game designer*s savent bien, eux dont la principale tâche consiste à élaborer des épreuves : des situations qui ne se laissent pas aisément surmonter, impliquant pour y parvenir de s'exposer soi-même, de se mettre en péril, de se remettre en question. En cela, jeu et quotidienneté s'opposent fondamentalement : quand l'émergence de problèmes implique la sortie hors du quotidien, la fin des problèmes au sein d'un jeu en signe précisément le terme.

La mention des problèmes du quotidien fournit l'opportunité de prolonger notre questionnement en abordant la question du rapport à la technique. Il faut ici prendre appui sur les descriptions menées par Heidegger dans la section 16 d'*Être et Temps*. Parce que le Dasein est toujours-déjà engagé au monde, les problèmes qu'il rencontre ne se présentent pas comme des questions théoriques, mais comme des problèmes pratiques. Être confronté à un problème au quotidien, c'est être confronté à une chose qui se refuse à l'usage. C'est le bol cassé qui fait défaut. Ce sont les clefs qui manquent, les voitures qui encombrent le périphérique. Confronté à une situation problématique, le Dasein découvre l'irréductibilité des choses qui l'entourent au

système de renvoi dans lequel il les inscrit. Les objets techniques sont rencontrés comme des obstacles, des éléments qui entretiennent un écart avec ce pour quoi on les prend. L'objet technique, parce qu'il fait problème, cesse de se faire oublier. Cet écart entre la chose et ce pour quoi on la prend est régulièrement compris comme le symptôme d'une défaillance.

Pourquoi s'intéresser à ces exemples ? C'est que de telles situations ressemblent de manière remarquable aux fameuses épreuves de jeu (les challenges) précédemment évoquées. Quelle différence y a-t-il par exemple entre se rapporter à un bol brisé en morceaux et à un puzzle ? Quelle différence entre le fait de chercher des clefs et des œufs de pâques dissimulés dans le jardin ? Ou dans le fait d'être encombré par le fait de porter un vêtement trop grand pour être pratique et le fait de participer à une course en sac ? Si jouer c'est être dans une situation problématique, alors son corrélat est de rencontrer la technique non pas comme un support disponible, mais comme un outil ou un support inadéquat. Nous appellerons jouer-avec un tel mode de rapport à la technique. L'exemple du ballon permet d'en comprendre le sens. Quand on joue avec un ballon, on ne s'en sert pas, pour ceci qu'il ne s'agit pas d'un outil adéquat pour accomplir une action, mais au contraire d'une chose rétive à la manipulation, susceptible de nous échapper des mains et de prendre des trajectoires inattendues. Ni sous-la-main, ni là-devant-la-main, le ballon ne se laisse pas oublier car il ne *tient* pas en place, susceptible à tout moment d'échapper à son assignation. C'est pourquoi il fait problème, chaque échappée du ballon appelant de nouveaux ajustements pour en conserver le contrôle. C'est en ce sens, et en ce sens seulement, qu'on peut souscrire à la thèse du jeu comme écart (Henriot). Plus généralement, on peut dire qu'il y a jeu lorsqu'un objet technique est en défaut ou déborde du statut qui lui est assigné.

De même qu'il est possible de se servir d'un outil, d'un instrument ou d'un contenu (Bachimont), il est possible d'en faire son jeu. Jouer avec un outil, c'est remettre en jeu nos habitudes en matière de motricité (jongler). Jouer avec un instrument, c'est remettre en question nos habitudes en matière de perception (utiliser des lunettes grossissantes). Jouer avec un contenu, c'est remettre en question nos habitudes en matière de connaissance (se confronter à une énigme). Tout cela donne lieu à des challenges qui recoupent précisément les descriptions heideggériennes : ils impliquent des objets techniques qui font défaut, manquent ou encore encombrent. Les objets associés peuvent aussi bien être des objets dysfonctionnels que des objets sortis de leur contexte usuel (détournement). Ce qui importe à chaque fois, c'est qu'il en résulte un usage inadéquat, une tension. Mais il est également possible de jouer avec des objets

conçus à cet effet. Ces derniers ont par particularité d'être configuré de telle sortie qu'aucune situation optimale ne puisse émerger et permettre une stabilité. C'est ce qu'on appelle des jouets (Spielzeug). Tel est le cas du ballon, de la pâte à modeler, d'un dé ou encore de l'élastique. De tels objets ont pour tendance d'aller à l'opposé de la direction qu'on leur imprime et d'empêcher ou du moins de retarder toute stabilisation. Les jeux organisés capitalisent sur ce principe. Tel est le cas du puzzle, du labyrinthe ou encore du carnaval. Quant aux machines de jeu automatisées, tout se passe comme si le rapport s'y inversait, comme si les machines jouaient avec nous ou se jouaient de nous.

Au terme de cette analyse, on comprend que les dispositifs avec lesquels on joue ont donc pour particularité de nous *indisposer*. Dispositifs qui indisposent, ils ne se laissent pas oublier car ils ne sont jamais à leur place. A cela correspond une déstabilisation du joueur. Celle-ci peut concerner différentes couches. Elle peut concerner la motricité, la perception, la mémoire ou le raisonnement. Elle peut aller jusqu'à provoquer une remise en question de la compréhension que nous avons de nous-mêmes, de notre rapport au monde et même de la validité d'un tel partage. Fondamentalement indisposé, le joueur se retrouve ainsi à « faire avec », à bricoler, à multiplier les tentatives d'ajustements. Sa disposition fondamentale est l'incertitude, dont les corrélats sont l'espoir et la peur (émotions du possible). On renoue ici avec ce que l'expression « remettre en jeu » qualifie fort bien : il y a jeu là où il y a retour à un état d'incertitude pour des choses qui étaient jusque-là prises pour acquises, qu'il s'agisse de croyances ou de gains amassés au casino.

En vérité, jeu et quotidienneté sont deux figures antagonistes. Là où la quotidienneté implique une disponibilité des supports techniques autorisant l'adoption d'une posture routinière, le jeu implique au contraire des agencements techniques venant provoquer de l'instabilité. L'un est la négation de l'autre. D'un côté, il est évident que le jeu, comme déstabilisation, représente une menace pour la quotidienneté. C'est pourquoi les pratiques de jeu ne sont généralement autorisées que dans des lieux isolés. De l'autre, il est clair que la quotidienneté, par sa normativité, tend à refouler tout jeu. Si les situationnistes ont raison de voir dans les jeux de divertissement des formes de jeux appauvries (au sens où, isolées du cours de la vie quotidienne, elles sont neutralisées dans leur pouvoir de subversion), il importe aussi de comprendre pourquoi le déploiement du jeu hors de la vie quotidienne offre la possibilité de remises en jeu bien plus radicales que ce que les impératifs de la vie quotidienne pourraient permettre.

Mais jeu et quotidienneté ne sont pas simplement dans des rapports d'opposition. Si jouer-avec implique une déstabilisation, jouer-avec n'en reste pas moins une pratique, qui comme tel s'appuie sur des supports qui ne sont pas, quant à eux, remis en question. Cela vaut pour tous les supports de jeu qui permettent de se maintenir en séparation de la vie courante. On ne joue pas avec ces derniers. Mieux, ils doivent se faire oublier. Et cela vaut pour les outils dont on se sert dans le cadre du jeu. Si je peux jouer avec une balle de tennis, c'est que je dispose d'une raquette qui quant à elle, doit être pleinement disponible.

Tant qu'il y a du jeu, ce qui est ainsi déstabilisé ne saurait servir de support. En ce sens, le jeu est à lui-même sa propre limite. Si l'on a raison de dire que la stabilisation d'un support implique la mise à mort de tout jeu, il faut donc comprendre que le maintien du jeu, à un niveau donné, verrouille l'accès à toute forme de jeu supérieur.

On a donc à la fois tort et raison de considérer les jeux mobilisant des supports techniques complexes comme une réduction du jeu. S'il est vrai que tout support technique équivaut à une mise à mort de l'imagination, prendre appui sur ces supports ouvre l'accès à de nouveaux horizons de jeu. Ainsi des constructions de sable : tant que celles-ci sont vouées à se défaire, elles autorisent un jeu sans fin. Sitôt que ces constructions tiennent, nous assistons, dans le même mouvement, à la mise à mort de ce jeu de construction, et à la mise à disposition de ces constructions comme support de jeux inédits – ainsi pourra-t-on commencer à s'y raconter des histoires.

Parmi les différentes technologies susceptibles de faire jeu, l'écriture occupe un statut particulier. En faire la mention est nécessaire, dans l'économie du raisonnement, à la fois en raison de son importance et du jalon qu'elle représente pour qui entend penser les particularités du jeu vidéo (numérique). On commence par rappeler les relations entre écriture et rationalité, pour s'intéresser plus spécifiquement à la figure de la règle. La règle entretient un rapport particulier à la norme : la règle proscrit et prescrit la manière dont les conduites futures doivent ou peuvent être menées. Son trait est la rectitude (ligne droite), par où se dit son rapport à l'outillage (bâton droit). Avec l'introduction de règles écrites, les pratiques de jeu se trouvent profondément bouleversées. On peut en particulier étudier la manière dont auteur, joueur et opérateur peuvent désormais se distinguer : celui qui écrit les règles, celui qui applique les règles, celui qui joue. Deux types de règles doivent être distinguées : celles dont on se sert pour arraisonner le déroulement de certaines pratiques, celles qui au contraire, viennent provoquer

la (re)mise en jeu de ce qui pouvait être pris pour établi. En clôture de cette section, deux cas particuliers méritent d'être analysés : le wargame et le jeu de rôle.

Il faut enfin nous intéresser au jeu vidéo. Rappelons tout d'abord quelles sont les caractéristiques du numérique. Le numérique repose sur un principe duel : discrétisation et manipulation. C'est pourquoi le numérique permet la mise en calcul des données, mise en calcul qui peut dès lors être automatisée. Il est en outre nécessaire de s'intéresser aux tendances du numérique : dissémination et fragmentation, désémantisation et resémantisation. Le noème du numérique, le ça a été manipulé, implique un changement profond du statut du document (on peut même se demander à vrai dire s'il s'agir encore de documents), ruinant le principe même de l'authenticité des sources. Sur le plan plus strictement philosophique, le numérique provoque une mise en crise de la rationalité : le fait de s'appuyer sur des données dont on perd le sens et des résultats dont la validité ne peut être directement inférées des sources provoque une perte de repère, une désorientation.

Quand on aborde la question du jeu vidéo, il est important de ne pas perdre de vue cette idée qu'il n'y a de jeu que là où il y a un faire problème, cela ayant impliquant de rencontrer la technique comme désajustement. La plupart des approches du jeu vidéo ratent cette dimension. C'est pourquoi elles finissent par assimiler jeu vidéo et expérience immersive. Mais le jeu vidéo est tout le contraire d'une expérience immersive. Dispositif d'indisposition, le jeu vidéo s'éprouve bien plutôt comme ce dans quoi il est difficile de rester.

Si la question de l'image numérique peut être un point d'entrée intéressant, il importe de ne pas la survaloriser. Là n'est d'ailleurs pas la première expérience de déstabilisation que l'on éprouve, au moment de s'adonner à un jeu vidéo. Un jeu vidéo, c'est d'abord un support de délégation des règles, et c'est dans cette délégation que se joue le premier niveau de déstabilisation. A partir du moment où les règles sont numérisées et appliquées de manière automatisées, elles tendent à ne plus être comprises. On se retrouve ainsi dans cette situation de jouer à des jeux dont on ne connaît pas les règles. Quand ces règles se présentent comme des lois de la nature (au sens où elles s'appliquent, qu'on le veuille ou non), on obtient des propositions qui résonnent comme des énigmes. Ainsi joue-t-on dans un jeu qu'on ne comprend pas, trop riche, trop complexe, implicite, non fiable. Expérience du labyrinthe, de la perte de repères, mais qui ne condamne pas la possibilité de s'y mouvoir, s'appuyant pour ce faire sur des outils (pour marquer, mémoriser, s'orienter), à la manière du petit poucet, en ignorant, ou

en faisant comme si ces outils n'étaient pas faits de la même matière que cette matière que l'on s'efforce de cartographier.

La délégation de l'application des règles à la machine, couplée à la numérisation des supports, tend à modifier la rythmique des jeux. Quand l'écriture favorisait le tour par tour, l'informatique favorise le temps réel. Or, la vitesse à laquelle s'exécute les calculs est fonction de la puissance de calcul des machines et de l'optimisation du code. En conséquence, *à moins que le programme ne soit spécifiquement conçu pour garantir une synchronicité avec le joueur*, la tendance est à la désynchronisation. Cette tendance à la désynchronisation est une caractéristique des systèmes automatisés, mais qui prend ici des proportions sans précédents. On peut repérer deux approches en design. La première consiste à occulter ou dissimuler cette désynchronisation. C'est ainsi par exemple qu'émergent les scènes cinématiques. Manière de combler l'attente des joueurs, comme on peut le faire aussi dans un ascenseur en mettant de la musique, la cinématique introduit une fêlure dans la rythmique du jeu, d'autant qu'elle tend à s'imposer à des moments-clefs : au début (chargement du programme) et à la fin (chargement de la suite du programme ou réinitialisation). Cette immixtion du spectacle dans le cours de la partie a de nombreuses conséquences dont ceci de venir apposer un commentaire sur les actions appelées à être entreprises ou venant d'être menées (symbolisation). Mais à l'inverse, et ce différentiel peut être assumé, ce qui n'est que rarement le cas dans une application utilitaire. Imaginons par exemple *Word* fonctionnant trop vite ou trop lentement. De telles situations, dissimulées en général, sont fréquemment assumées dans le jeu vidéo. A commencer, pendant le premier âge d'or du jeu vidéo, avec les salles d'arcade, qui capitalisent sur la tendance de la machine à calculer plus vite que l'humain. Inversement, les jeux de rendez-vous ne sont qu'un dérivé des contraintes rencontrées dans les premiers jeux en réseau, où il fallait attendre que les données soient transmises puis renvoyées. Dans de tels jeux, le joueur se voit donc amené à se resynchroniser en permanence. Or cela demande inventivité et imagination. Comment en effet parvenir à obtenir les mêmes résultats, dans une situation qui ne cesse d'accélérer ? Ou inversement, on peut ainsi se retrouver à faire l'expérience déstabilisatrice de l'extrême lenteur. De telles propositions rappellent les jeux des enfants, quand il s'agit par exemple de se déplacer au ralenti, ou de s'immobiliser sur commande (Un Deux trois Soleil).

Si expérience de la déstabilisation il y a, c'est ensuite dans la rencontre entre le joueur et le dispositif. L'exemple du jeu d'arcade l'illustre de manière remarquable. Face à un dispositif de jeu d'arcade, un constat s'impose : la première situation dans laquelle je me trouve n'est pas du

tout une situation d'immersion. Mais une situation d'exclusion : le plus souvent, c'est comme machine qui ne répond pas et se refuse à fonctionner que la borne est rencontrée. Si j'appuie sur la manette, elle ne fonctionne pas. Me voilà face à un monolithe, qui ne répond à aucune de mes sollicitations. Et pour cause : pour pouvoir interagir, il faudra mettre une pièce. Mieux : une fois la pièce mise, il me faudra faire preuve de compétence, sans quoi la manette, très rapidement, cessera à nouveau de fonctionner. Il est frappant de voir combien la plupart des descriptions, au moment de dépeindre le fait de jouer à un jeu vidéo, cette réalité est omise. Ce qui est présupposé, c'est une situation stabilisée, c'est l'idée que jouer à un jeu vidéo, c'est être plongé dans une situation. Pourtant, le cœur d'une expérience vidéoludique est tout autre : loin d'aller de soi, l'usage de la manette s'éprouve comme conditionné. Jouer à un jeu vidéo, c'est jouer avec une épée de Damoclès, avec en vue la possibilité que cela me soit arraché des mains, que soudainement, le dispositif se présente comme dysfonctionnel. Jouer à un jeu vidéo, c'est fondamentalement lutter contre la tendance du dispositif technique à se présenter comme indisponible. Ce qu'on appelle, souvent sans l'analyse, *Game Over*. Cette particularité du jeu vidéo n'est pas dissociable des caractéristiques techniques qui sont les siennes. Plus précisément, on trouve là l'expression d'une tendance qui caractérisent les dispositifs techniques, dès lors qu'ils sont automatisés. Système de délégation, les automates valent comme des supports techniques à qui a été confié le soin d'exécuter à notre place certaines procédures. Mais cela implique par conséquent la possibilité que cela nous soit arraché. On retrouve un tel principe de manière générale dans tous les dispositifs de péage. Par quoi se révèle une première caractéristique du jeu vidéo, partagée avec le flipper ou le billard : celle d'être un dispositif de chantage. Il est tout à fait remarquable de noter que le corrélat d'un tel rapport de force est l'instauration de l'angoisse comme disposition dominante. On montrera en quoi cette expérience du sursis et de l'angoisse qui en découle se retrouve dans les jeux vidéo les plus récents.

D'autres variantes du même principe peuvent d'être analysées : en particulier ces contrôleurs qui mettent à mal le corps du joueur, soit parce qu'ils sont disproportionnés, soit parce qu'il n'existe pas de posture optimale pour avoir accès à l'intégralité des commandes simultanément. Il est remarquable de voir à quels points de tels contrôleurs sont sous-analysés, alors même qu'ils nous disent quelque chose de fondamental : contrairement à une idée préconçue, un jeu vidéo n'est en rien nécessairement focalisé sur ce qui se déroule à l'écran. Dans de tels exemples, l'écran est avant tout un moniteur sur lequel sont envoyés des consignes, dont la nature rentre en conflit avec le type de contrôleur dont on dispose, mettant ainsi les joueurs en

difficulté de trouver une posture, une manière de faire, compatible avec l'intégralité des actions à mener. En résulte souvent un jeu des postures remarquables.

Si le contrôleur peut faire l'objet de telles pressions, c'est qu'il vaut, bien plus que l'écran, comme ce qui nous donne accès à. En disant cela, nous ne voulons pas surjouer l'opposition écran/contrôleur, de même qu'il n'est jamais pertinent de surjouer l'opposition entre la main et l'œil. Mais tout de même, une petite expérience permet de se convaincre du statut bien particulier de ce qui se passe au niveau de la manette. Cette expérience est la suivante : d'un côté, prenons un joueur de jeu vidéo engagé dans sa partie et éteignons l'écran. Que se passe-t-il ? Cesse-t-il de jouer ? Non, il pourra s'appuyer sur les sons ou même sur les vibrations. De l'autre, si nous débranchons la manette, que se passe-t-il ? Nous basculons immédiatement en attitude de spectateur. Ce qui s'éprouve au niveau du vécu peut s'expliquer techniquement. Le numérique, comme on a dit, permet la manipulation des données et leur mise en calcul. Dont dérive la possibilité de constituer des simulations. Si toute simulation est le produit d'une manipulation, il faut distinguer, pour le joueur, la possibilité de manipuler directement les données et celle d'interagir dans la simulation. Dans le premier cas, il suffit par exemple d'altérer les contenus inscrits sur un disque dur. Dans le deuxième cas, il faudra que le programme soit lui-même écrit de manière à s'emparer de traiter certains contenus pour les prendre en compte dans la mise à jour des prochains calculs. La manette ne permet donc pas vraiment d'agir au sein de la simulation. Il faut plutôt dire que c'est ce que la simulation simule. Or, dans la plupart des dispositifs interactifs, cette illusion est préservée, de manière à ne pas désorienter l'utilisateur. Nous posons que dans un jeu vidéo, ce n'est jamais vraiment le cas. D'abord, il y a des cas extrêmes, quand la manette ne répond plus, quand les boutons s'inversent. Mais c'est donc, plus prosaïquement le cas, quand il y a *Game Over*.

Jouer à un jeu vidéo, c'est bien souvent s'efforcer de conserver un accès au dispositif. Tout cela renvoie, en dernière instance, à la possibilité de tout perdre. Les jeux vidéo, surtout à leurs débuts, ont une caractéristique : l'absence de mémoire. La simulation n'existe que le temps de sa mise en calcul. Elle est donc soumise à la menace de l'oubli en cas d'interruption du programme. Ou encore : en cas de perte de contrôle de mon avatar, je ne disposerai d'aucun moyen de revenir en arrière. Jouer à un jeu vidéo, c'est au moins pour les premiers jeux vidéo, et encore souvent aujourd'hui, lutter contre la promesse d'un effacement. Comme on sait, l'évolution de la technologie viendra enrichir ces problématiques. Cela mérite qu'on s'y attarde, car ce qui est ici en jeu, c'est aussi une certaine réflexion sur la capacité du jeu vidéo à valoir

comme objet culturel, étant entendu qu'il ne saurait y avoir de culture sans leg et sans héritage. Dans cette section, nous reviendrons sur ces évolutions. On s'intéressera en particulier au principe de sauvegarde, et ce que cela induit sur les temporalités de jeu. On s'appuiera sur *Générations*, une de nos créations, un jeu conçu pour se dérouler sur plus de 250 ans. Mais cette question des traces sera aussi l'occasion d'aborder la question du statut du jeu vidéo, comme dispositif d'archive. En effet, le jeu vidéo est un objet remarquable, en ce qu'il peut servir de document pour y archiver toute sorte de choses, et y avoir accès.

Enfin : le numérique étant une technologie de l'interprétation, elle aspire à traiter n'importe quel contenu pour le rapporter à des données. Le développement des technologies de mise en réseau, mais aussi des capteurs, met le numérique en situation de devenir une technologie intégrative. Or, dans le cas du jeu vidéo, on obtient des conséquences remarquables : s'ensuivent des jeux en capacité de mettre en jeu notre vie quotidienne et de la bouleverser. Le cas du jeu Pokemon Go est un exemple célèbre : le jeu vidéo devient l'instrument d'une remise en jeu de ce qui est le plus établi, soit les traces de notre propre histoire.

CHAPITRE 1 – LE JEU VIDEO, UN EPIPHENOMENE DU NUMERIQUE ?

1. Ampleur du jeu vidéo

Le jeu vidéo est un phénomène d'une ampleur remarquable. Il n'est pas nécessaire d'entretenir un rapport de familiarité à son égard pour en faire le constat. C'est une chose qui se laisse repérer de loin, depuis les chiffres qui sont ceux de l'industrie vidéoludique. En 2017, le chiffre d'affaire du jeu vidéo a atteint les 4,3 milliards d'euros pour le seul marché français[1] et les 121,7 milliards d'euros pour le marché mondial[2]. De tels chiffres dépassent ceux de l'industrie du cinéma et de la musique réunis. Par là se dit le poids économique de ce qui est devenu depuis plus d'une dizaine d'années la première industrie culturelle.

Aussi significatifs soient de tels chiffres, l'ampleur du phénomène dont il est ici question ne s'y résorbe pas. Le jeu vidéo n'est pas une réalité abstraite, qui pourrait seulement se dire dans la langue des gros chiffres, mais un élément largement installé dans notre quotidien. Cette immixtion du jeu vidéo débute dans les années 60 dans les centres de recherche américains[3]. Rapidement, le jeu vidéo gagne les points névralgiques de la vie urbaine : d'abord les *malls*, ces fameux centres commerciaux américains, puis l'espace domestique. La chambre et le salon figurent aujourd'hui encore parmi ses territoires privilégiés.

Aujourd'hui, sa présence ne s'y limite plus. Elle se repère sur Internet, mais aussi dans l'espace public : rues, cafés et transports en commun. On joue sur sa console ou sur son téléphone portable, une pratique qui contrevient à l'image convenue du jeu vidéo comme pratique sédentaire. Et que dire de la présence du jeu vidéo dans ces lieux *a priori* réfractaires au ludique que sont les entreprises, les universités ou encore les centres militaires – ou mieux encore, de l'intérêt croissant que peuvent lui manifester galeries, centres d'art, bibliothèques et musées ? Le jeu vidéo s'expose, se conserve, se transmet. L'acquisition par le *Museum of Modern Art* de New York d'une collection de jeux vidéo pour son fond permanent dès 2012 en est un exemple criant. Sans prétendre faire le tour des lieux où se rencontre le jeu vidéo, il importe enfin de

[1] Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir, *L'essentiel du Jeu Vidéo*. Chiffres 2017 du Marché Français du Jeu Vidéo, 2018.
[2] McDONALD, E., "The Global Market will Reach $108.9 billion in 2017 with mobile taking 42 %", publié sur le site Newzoo, 20 Avril 2017, [en ligne], https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/, consulté le 24 février 2019).
[3] DONOVAN T., *Replay : The History of Video Games*, Yellow Ant, Lewes, 2010.

mentionner la multiplication des pratiques vidéoludiques destinées à un public de spectateur. On fait ici référence à la pratique du *live stream*, sur des plateformes numériques telles que *Twitch*, à la retransmission de parties à la télévision, ou encore à l'organisation de compétitions dans des complexes sportifs et des salles de concert.

A cette expansion des espaces de jeu correspond une expansion des temps de jeu. Le jeu vidéo contemporain se pratique n'importe quand, selon des durées, des fréquences et des rythmes éminemment variables. Il se joue de jour comme de nuit, durant plusieurs heures consécutives ou au contraire sur de brefs laps de temps (par exemple entre deux rames de métro). On commence une partie à tel moment de la journée, pour la reprendre la semaine ou le mois suivant. Cette possibilité peut devenir un principe ludique à part entière. C'est le cas des jeux à « rendez-vous », où le joueur envoie ses instructions à la machine et revient quelques heures plus tard pour en découvrir les conséquences. Le jeu du Tamagotchi, où l'on doit prendre soin d'une créature électronique dans la durée, en est une illustration. On pourrait aussi citer *O Game*, un jeu de stratégie en ligne, où le résultat des actions menées n'advient que de nombreuses heures plus tard – bien souvent la nuit.

Si le jeu vidéo est aujourd'hui en mesure de se déployer n'importe où et n'importe quand, c'est qu'il s'agit d'un champ d'une grande hétérogénéité. En prendre conscience est déterminant pour qui entend prendre la mesure du phénomène. Mais cet exercice est mis en difficulté par l'autorité des conceptions traditionnelles. Le plus souvent, le jeu vidéo est défini comme une activité amusante et inutile, impliquant une interaction avec des images venant s'afficher sur un écran[4]. Sans doute cette conception est-elle conforme à ce que proposent la plupart des productions grand public. Dans la majorité d'entre elles, le jeu vidéo s'y présente comme un produit de consommation de masse destiné à divertir et nécessitant l'usage de supports standardisés. Nombre de travaux académiques s'appuient exclusivement sur de telles conceptions, par où se trouve entretenue une vision guidée par l'habitude.

Le jeu vidéo contemporain a cependant l'avantage d'offrir une visibilité inédite à un certain nombre de propositions sortant des canons établis. Il ne s'agit pas de les prendre en exemple pour élaborer une nouvelle norme qui viendrait se substituer à l'ancienne, mais de s'y référer pour se libérer plus aisément du poids normatif des définitions usuelles. Depuis le début des années 2000, il est en effet possible de noter l'essor de propositions au statut plus difficilement qualifiable, quoique lesdites propositions s'inscrivent dans un rapport de filiation explicite à ce

[4] Larousse, « Les Jeux Vidéo » [en ligne], https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_vid%C3%A9o/101575, consulté le 24 février 2019.

qu'il faut alors appeler le jeu vidéo « traditionnel ». Cette tendance connaît aujourd'hui des proportions inédites. Elle concerne aussi bien les supports technologiques mobilisés que le contenu des propositions afférentes, et aboutit à ceci qu'il est désormais difficile de savoir ce qui relève ou non du jeu vidéo.

Il est ici tout à fait hors de propos de faire la description complète d'une telle dynamique – exercice qui en outre, vaudrait comme une contradiction *per se*. C'est pourquoi on se contentera d'évoquer quelques exemples pêle-mêle : les jeux « vidéo » sans écran, proposant une expérience de navigation « à l'aveugle » ; les « jeux » vidéo sérieux (*serious games*), élaborés pour transmettre des compétences, faire progresser la recherche ou encore sensibiliser à une cause ; les *walking simulator*, dont le propre est d'offrir une expérience de la déambulation ; la *gamification*, un processus consistant à utiliser des mécanismes ludiques pour rendre certaines activités plus engageantes ; les jeux vidéo d'auteur et artistiques[5], où le rapport à l'amusement et au divertissement peut être loin de se présenter comme une évidence ; les contrôleurs exotiques et expérimentaux[6] ; les jeux *pervasifs*, conçus pour entretenir une ambiguïté entre réalité et fiction ; les jeux de société numérique et les jeux tangibles augmentés numériquement[7] ; le *gold farming*, une nouvelle forme d'exploitation consistant à récolter des ressources virtuelles à longueur de journée pour les revendre dans l'économie réelle.

Comme l'illustrent les exemples précédents, le jeu vidéo se distingue par une hétérogénéité si marquée, qu'il est à vrai dire difficile d'établir où commence et où s'arrête son domaine.

Cette situation n'est pas sans rappeler la situation de l'art contemporain, ou encore celle de la littérature numérique[8] : l'éclatement d'un champ. Cette situation peut perturber, dans la mesure où elle met à mal la stabilité des définitions dont on se sert usuellement pour s'orienter et l'espoir d'en constituer de nouvelles. Mais elle est aussi le signe d'un véritable dynamisme, l'indice d'un phénomène dont la vitalité ne se laisse pas circonscrire.

Massif, diffus, hétérogène : après ce premier survol, on comprend que le jeu vidéo est donc un objet difficile à ignorer et à qualifier. Cette ampleur du jeu vidéo interpelle et appelle à rendre compte de ce qui le rend possible. A l'étonnement que suscite un phénomène d'une telle ampleur succède d'abord un questionnement sur ce qui le rend possible. A première vue, la

[5] Pour une introduction au sujet, voir SHARP J., *Works of Game: on the Aesthetics of Game and Art*, The MIT Press, London, 2015.
[6] Le site Shake That Button en propose une recension remarquable, voir https://shakethatbutton.com/.
[7] Voir par exemple le travail d'Etienne Mineur au sein des Editions Volumiques : https://volumique.com/v2/
[8] GOLDSMITH, K., *L'écriture sans écriture - du langage à l'âge numérique*, traduction François Bon, Jean Boîte Éditions, Paris, 2018.

réponse à cette question ne semble pas faire de difficulté. Aussi divers soient les jeux vidéo existant, ceux-ci ont en commun d'être des objets technologiques.

2. Le jeu vidéo, marqueur de la révolution numérique

Un jeu vidéo, c'est avant tout un dispositif électronique ou computationnel. Or ces technologies ne sont pas quelconques, mais sont à l'origine de profonds et nombreux bouleversements ; c'est pourquoi il est possible de se demander si le jeu vidéo ne serait pas un épiphénomène de celles-ci. Assumons pour le moment cette idée et voyons où elle nous mène.

2.1 La révolution numérique

Parmi les technologies qu'un jeu vidéo peut mobiliser, on distingue habituellement l'électronique et le numérique. Le numérique étant aujourd'hui la technologie dominante, c'est à ce dernier que nous ferons en priorité référence. Commençons par en rappeler les traits principaux. Le numérique repose sur deux principes : la discrétisation et la manipulation. La discrétisation est une codification des contenus sous forme d'éléments différenciés. La manière la plus simple d'établir une différence étant la différenciation binaire, c'est sur ce principe que s'appuie le numérique. Plus simplement, la discrétisation, c'est le fait de traiter des données comme une suite de 0 et de 1. La manipulation est le pendant de la discrétisation, que cette dernière implique à vrai dire. En effet, pour que des contenus puissent être traités, il faut pouvoir s'en emparer. Formaliser un contenu en données binaires, c'est précisément les rendre manipulables. Discrétisation et manipulation sont donc deux principes solidaires[9].

Il découle de ces deux propriétés la possibilité d'établir des règles de traitement formelles et donc une mise en calcul des données. Ces tâches, répétables comme telles, peuvent alors être déléguées à une machine automatisée. Ce qu'on appelle communément ordinateur ou machine computationnelle.

Parce qu'il implique de faire abstraction du sens des contenus qu'il manipule, le numérique se trouve en capacité de traiter n'importe quel élément de manière indifférenciée. On peut donc demander à un programme de traiter des images, des sons, des vibrations : appréhendés comme signaux, ils peuvent faire l'objet d'un traitement numérique. En outre, le numérique étant monomédia, il peut donner lieu à n'importe quel type de restitution. C'est en raison de cette

[9] BACHIMONT, B., *Ingénierie des connaissances et des contenus. Le numérique entre ontologies et documents*, Hermes Science Publications / Lavoisier, Paris, 2007, p 22.

versatilité qu'on l'a souvent désigné comme une technologie multimédia. Couplée au principe de mise en réseau, cette versatilité en fait une technologie intégrative, capable de mettre en relation les domaines les plus hétérogènes[10]– raison pour laquelle elle est exploitée comme technologie de communication. Ajoutons qu'il est possible d'appréhender cette réalité technologique comme informatique. On fait alors abstraction des contenus et de leur mode de traitement pour considérer la même réalité du point de vue des processus.[11] Ces deux approches sont complémentaires l'une de l'autre et correspondent aux deux points d'origine de cette technologie : le formalisme de Hilbert et le mouvement cybernétique.[12]

Le numérique s'est largement diffusé dans le monde contemporain. Un tel essor est coextensif d'une histoire de la propagation des machines computationnelles. On peut en particulier retenir les temps suivants : l'arrivée des supercalculateurs dès les années 40 ; l'invention du micro-processeur, dont découle la miniaturisation des ordinateurs et leur diffusion à très grande échelle dans les années 70 ; l'invention d'Internet en 1990, par où le dispositif ordinateur devient partie intégrante du super-dispositif appelé *World Wide Web* ; la normalisation des supports mobiles, portables et sans fils ; et peut-être enfin le monde des objets connectés, de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée.

Aujourd'hui, le numérique exerce son influence sur de nombreux domaines, qu'ils soient artistiques, scientifiques, économiques, politiques ou militaires. Il en résulte des changements si marqués qu'il n'est pas rare de parler de révolution pour les qualifier. On peut y voir une révolution industrielle et comparer l'arrivée des ordinateurs à celle de l'automobile ou de l'électricité. On peut l'appréhender comme une révolution scientifique. Cette technologie est aussi à la source de profonds bouleversements politiques et sociétaux. Le cas des *fake news*, le problème de la confidentialité des données ou la question de la gouvernementalité algorithmique en sont quelques exemples[13]. On peut enfin y voir une révolution du langage en raison de l'association entre écriture, calcul et traitement machinique qui en résulte.[14]

Ni les arts visuels, ni les arts littéraires, ni les arts du spectacle n'ont été épargnés par l'arrivée du numérique et des ordinateurs. Des poèmes sonores de Jim Andrews[15] aux peintures générées

---

[10] SALANSKIS, M., *Le monde computationnel*, Encre Marine, Paris, 2011, p 16-17.
[11] BACHIMONT, B., *Ingénierie des connaissances et des contenus. Le numérique entre ontologies et documents*, Hermes Science Publications / Lavoisier, Paris, 2007, p 26.
[12] BACHIMONT, B., Ibid., p. 28-29.
[13] Pour un approfondissement de ces questions et les réserves qu'on peut apporter à l'idée d'un caractère révolutionnaire du tournant computationnel, voir SALANSKIS, M., *Le monde computationnel*, Encre Marine, Paris, 2011, en particulier p. 28 et suivantes.
[14] SALANSKIS, M., *Le monde computationnel*, Encre Marine, Paris, 2011, p 38.
[15] Plus de précisions se trouvent à cette adresse : http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/f8mw9.

à l'aide du *deep learning* en passant par le travail d'Anouk Van Dijk mêlant danse contemporaine et hybridation technologique, les exemples ne manquent pas pour illustrer l'importance des ruptures qui en découlent.

2.2 Le jeu vidéo, objet numérique total

A ce titre, le jeu vidéo n'est pas un phénomène à part, mais un exemple parmi d'autres des transformations apportées par cette technologie. Pour autant, il existe peu d'objets où les potentialités du numérique en viennent à s'exprimer de manière aussi remarquable. Cette seule raison justifie qu'on lui accorde un intérêt particulier. Le numérique intervient dans un jeu vidéo à deux niveaux : il s'agit de la technologie grâce à laquelle un jeu vidéo fonctionne, mais aussi celle grâce à laquelle sa diffusion est possible.

2.2.1 De la place du numérique dans un jeu vidéo

Le jeu vidéo repose sur trois principes : la règle, la simulation et l'interactivité, trois principes au cœur de ce qui fait la spécificité du numérique.

Le jeu vidéo prolonge ce que le jeu de société classique instituait déjà : le fait d'être une pratique encadrée par une série d'énoncés, venant qualifier ce qui peut et doit être fait. La différence fondamentale entre jeu vidéo et jeu de société, c'est la délégation de l'application des règles à la machine que le numérique permet. Libéré de la nécessité d'appliquer les règles par lui-même, le joueur peut se concentrer sur son activité de jeu. Ce principe est fondamental, car c'est de lui dont découlent ces autres spécificités du jeu vidéo que sont le rapport à l'image et l'interactivité. En effet, c'est parce que le traitement de données se trouve délégué à la machine qu'il devient possible de les interpréter de telle ou telle manière. De même, au lieu de comprendre l'interactivité comme une forme de rapport enrichi à l'image, il est possible de la comprendre comme une conséquence de l'impossibilité de numériser ce qui n'est pas déjà déterminé par un programme : ce que fera le joueur. Ne pouvant conserver la mémoire de ce qui n'a pas encore eu lieu, il devient nécessaire de maintenir une ouverture dans le programme, permettant le traitement des actions du joueur, au moment où celles-ci auront lieu.

Un jeu vidéo n'est pas qu'un dispositif d'exécution de règles. C'est aussi un dispositif de simulation. Jouer à un jeu vidéo, c'est s'engager dans une proposition où domine le *faire comme si*. Le joueur prétend faire ceci ou cela, sur la base des restitutions dynamiques proposées par la machine. On comprend que ces restitutions ne sont pas dissociables des opérations de calcul qui en sont à l'origine. Ces restitutions peuvent impliquer différents types de contenus : vidéo, image, texte, son, vibration. Ce principe est à rapporter au principe de discrétisation et de

manipulation propre au numérique. Les données étant traitées comme des contenus vides de sens, elles peuvent être réinterprétées de manière à générer toute sorte de rendus. La plupart du temps, ces contenus sont articulés, de manière à former un tout – un aspect qui permet de rapprocher le jeu vidéo de l'opéra. Si tout programme informatique est *in fine* une simulation, on soulignera que le jeu vidéo fait partie des rares types de proposition où cette dimension est systématiquement assumée comme telle (dans un logiciel comme Word par exemple, elle est occultée).

Troisième caractéristique : dans un jeu vidéo, les contenus ne sont pas rencontrés sous la forme d'un spectacle auquel il s'agirait d'assister, mais comme des situations impliquant de prendre les choses en main. Les éléments simulés valent comme des choses dont on peut se saisir, parmi lesquelles et sur lesquelles il est possible d'agir. Mieux encore, les actions menées par le joueur aboutissent à une modification des contenus simulés, appelant à leur tour de nouvelles prises de position. Si ce principe opère, c'est que le numérique est une technologie de la manipulation. Les données numériques étant manipulables, il est possible de les modifier. C'est ce que fait le joueur, lorsqu'il interagit à l'aide de son clavier ou de sa manette. Plus précisément, on donne au joueur la possibilité de moduler un signal (celui émis par le périphérique de contrôle). Le programme s'en empare comme d'un ensemble de données à prendre (possiblement) en compte pour les prochains calculs. Ces calculs étant à la source des futures restitutions, une correspondance peut être maintenue entre ce que fait le joueur et ce qui se déroule au niveau de la simulation. C'est en ce sens que l'on parle de simulation interactive. De cette caractéristique découle un effet monde, sur lequel nous aurons l'occasion de revenir.

Mentionnons enfin l'aisance avec laquelle le jeu vidéo est parvenu à s'approprier la réticularité. Nombreux sont aujourd'hui les jeux vidéo à reposer sur la possibilité d'une mise en connexion des machines. De ce principe découle la possibilité d'une mise en relation des joueurs, possibilité ouvrant à son tour de nouveaux types de propositions ludiques, basées par exemple sur l'affrontement ou la coopération avec autrui. Il convient d'ailleurs de souligner la précocité du jeu vidéo en la matière. On pense ici aux jeux *online Maze War*[16] et *Xtrek*[17], deux créations particulièrement précoces, contemporaines des premiers dispositifs informatiques mis en réseau. Dans le même ordre d'idée, la parution du jeu de rôle en ligne *Neverwinter Nights*[18] en 1991, soit un peu moins d'un an après la mise en place d'Internet, ne peut manquer d'interpeller.

[16] COLLEY Steve, THOMPSON Greg, *Maze War* [Jeu video], 1973
[17] MALMBERG David RWELCH Mark J., *Xtreck* [Jeu video], 1986
[18] BEYOND SOFTWARE INC., *Neverwinter Nights [Jeu video], 1991*

Les jeux de rôle persistant, tels que *World of Warcraft* [19]ou *Eve Online*[20], sont une autre illustration de cette « aptitude » du jeu vidéo à s'emparer des propriétés du numérique pour en faire le cœur de ses propositions.

On comprend donc, à l'issue de ce premier survol, que le jeu vidéo est un objet au sein duquel les propriétés du numérique trouvent à s'exprimer de manière remarquable. Pour le dire autrement : quand on joue à un jeu vidéo, ce que le numérique a d'irréductible opère à plein. A bien des égards, c'est même cette possibilité qui fait du jeu vidéo une activité ludique incomparable.

2.2.2 Le numérique, un vecteur pour l'essor du jeu vidéo ?

Le jeu vidéo n'est pas seulement un objet exemplaire pour l'usage qu'il fait du numérique. C'est aussi un objet remarquable, par sa capacité à trouver dans le numérique les conditions de sa diffusion.

Personal Computers, *smartphones*, tablettes, objets connectés divers : le jeu vidéo fait partie de ces objets présents sur une très large variété de supports informatiques. En outre, le jeu vidéo dispose de machines dédiées, les consoles de salon, les consoles portables et plus anciennement les bornes d'arcade[21]. On peut aussi faire mention des portails de jeu en ligne, des jeux accessibles en *streaming* via le principe du *cloud gaming*, ou encore l'importance des jeux en réalité virtuelle, augmentée et mixte. On a là un objet qui a su trouver dans la diversité des supports computationnels l'occasion de sa démultiplication.

Cette présence du jeu vidéo sur toute sorte de supports n'est elle-même que l'expression d'une « aptitude » du jeu vidéo à trouver dans l'essor du numérique l'occasion de sa propre dissémination. La standardisation des machines, couplée à la possibilité de dupliquer les programmes (sur disquette, puis sur CD, DVD et aujourd'hui sur clef USB ou disque dur externe) a favorisé cet essaimage. A cela s'est ensuite ajouté l'arrivée des plateformes de partage *peer-to-peer* (*BitTorrent* par exemple), puis des boutiques de vente dématérialisées comme *Steam*. Enfin, il convient de ne pas négliger la force du bouche-à-oreille, tel qu'il peut se pratiquer par mail, sur les forums ou encore sur les réseaux sociaux.

---

[19] BLIZZARD ENTERTAINMENT INC., *World of Warcraft* [Jeu video], 2004

[20] CCP GAMES, *Eve Online* [Jeu video], 2003

[21] Les premières bornes d'arcade et les premières consoles fonctionnaient sur technologie électronique. A propos des rapports entre jeu numérique et jeu électronique, voir AMATO E.A., *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*. 388 p. Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, soutenue le 25 novembre 2008, Université Paris 8, Paris, [en ligne] https://docplayer.fr/16539268-Le-jeu-video-comme-dispositif-d-instanciation.html

2.2.3 Le numérique, un matériau ludogène ?

Le jeu vidéo est un objet d'étude privilégié, pour qui entend comprendre ce qui se joue avec le numérique. Discrétisation, manipulation, calcul, réticularité : dans un jeu vidéo, il est clair que les propriétés fondamentales du numérique se trouvent très largement mises à profit, et donnent lieu à des propositions où l'irréductibilité des changements apportés par le numérique apparaît de manière manifeste. Le numérique n'apporte pas au jeu vidéo un « plus ». Il vaut comme ce qui fait son irréductibilité à d'autres pratiques.

Le jeu vidéo est donc un lieu d'expression non trivial des possibilités du numérique, au point où certains, comme Stéphane Vial, ont pu y voir « l'un de ces objets qui réalisent pleinement les *potentialités authentiques* de la technologie numérique »[22]. Qu'on souscrive ou non à cette idée, on peut tout du moins s'interroger sur ce qu'est le numérique, pour se prêter aussi remarquablement au jeu. Toujours avec Stéphane Vial, on pourrait aller jusqu'à se demander si le numérique ne serait pas au fond une sorte de matériau « ludogène », propice au développement de dispositifs et plus généralement à l'adoption de postures ludiques.

L'hypothèse peut interpeler. Cependant, son véritable intérêt réside dans son caractère réversible. Aussitôt envisagée l'idée que le numérique soit propice au jeu, il devient en effet possible de se demander si à l'inverse, le jeu vidéo ne serait pas un support de prédilection pour le numérique.

Mais dira-t-on, le numérique diffère du jeu vidéo en un point crucial : il n'a pas attendu ce dernier pour se constituer. Cette remarque, loin de mettre à mal l'hypothèse ici soulevée, invite au contraire à élargir l'horizon de la réflexion, de manière à réinscrire la question du jeu vidéo dans le champ plus vaste du jeu numérique. Et si au fond, le jeu vidéo n'était que le point le plus tardif et le plus saillant d'une relation non questionnée entre jeu et numérique ?

3. Le jeu, démonstrateur privilégié d'une prouesse technologique

Dans la section précédente, l'hypothèse d'une relation privilégiée entre jeu et numérique a été soulevée. Pour en tester la robustesse, qu'on nous permette, en clôture de cette introduction, une brève incursion dans l'histoire de l'informatique. L'objectif n'est pas ici de se substituer à l'historien, mais d'identifier quelques éléments susceptibles de stimuler la pensée. Ce qu'il

[22] VIAL, S., *L'être et l'écran*, Presses Universitaires de France – PUF, Paris, 2013, p 241.

s'agit ici de souligner, c'est l'existence d'une collusion ancienne entre jeu et numérique, déjà repérable chez les pères de l'informatique, et venant se prolonger dans les époques les plus récentes. Si l'on conçoit le plus souvent le numérique comme un support pour le jeu, on voudrait montrer en quoi une lecture inverse n'en est pas moins valide : considérer le jeu comme un support, un démonstrateur de ce que le numérique permet de réaliser. Le mouvement engagé ici sera ascendant. Partant de ces deux figures tutélaires de l'informatique que sont Charles Babbage (1791-1871) et Alan Turing (1912-1954), on remontera ensuite aux années 60 et 70, pour enfin s'intéresser à cette pratique plus contemporaine qu'est l'usage du jeu pour la mise en scène des progrès en intelligence artificielle. Enfin dans la dernière partie de cette section, nous aborderons la question de la gamification et des usages ludiques auquel se prête le numérique, au-delà des dispositifs eux-mêmes.

3.1 Le jeu vidéo, objet privilégié des pères de l'informatique

Si le jeu vidéo est un phénomène relativement récent (*Space War!*, l'un des premiers jeux vidéo, est créé en 1960), l'histoire des jeux numériques est bien plus ancienne. Nous faisons référence à ces jeux, utilisés dès les premiers âges de l'informatique, que sont les échecs, les dames, les mots croisés ou encore le morpion. Parmi les pères de l'informatique, deux inventeurs en font un usage remarquable : Charles Babbage et Alan Turing. Ce qui va ici nous intéresser, c'est l'ambivalence de l'usage qu'ils en font.

3.1.1. La machine (de jeu) différentielle

Charles Babbage est connu pour être l'inventeur de la machine analytique et de la machine différentielle, deux dispositifs capables d'opérer des calculs machiniques. Mais Babbage n'est pas seulement un des pères de l'informatique. Il faut aussi lui attribuer la paternité du premier jeu numérique : une version du morpion, jouable contre la machine. On trouve la mention d'un tel projet dans *Passages from the Life of a Philosopher* (1864). Babbage y évoque ses difficultés financières et la nécessité de trouver des fonds pour pouvoir élaborer sa deuxième machine, la machine différentielle. C'est ainsi que se présente l'idée d'exploiter la première machine et d'en faire un support de jeu, capable de simuler l'affrontement contre un joueur humain[23]. Le jeu sera montré dans diverses foires, dans l'espoir d'en tirer un profit. En vain, le projet est un échec commercial, ce qui empêche Babbage de terminer sa deuxième machine.

[23] Pour en savoir plus, voir MONNENS, D., « I commenced an examination of a game called 'tit-tat-to' » : Charles Babbage and the "first" computer game », published in *DiGRA13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, August 2014, Volume 7 [en ligne] http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_436.pdf, consulté le 13 janvier 2019.

Si ce premier exemple interpelle, c'est d'abord par sa précocité. Ce qui apparaît ici, c'est que le père du premier ordinateur est aussi celui du premier jeu vidéo et même, serait-on tenté de dire, de la première borne d'arcade. Mais il faut aussi s'intéresser à l'équivocité des rapports entre jeu et numérique qui s'y nouent. En créant un tel jeu, Babbage ne fait pas qu'exploiter sa technologie à des fins ludiques. Il fournit une preuve de ce qu'une telle technologie peut faire. Mieux, il présente sa technologie sous un jour susceptible d'attirer l'attention du public. Enfin, il se dote d'un moyen de financement permettant d'assurer la poursuite de ses recherches. La machine de jeu de Babbage fournit une grille de lecture remarquable, permettant de poser autrement la question du rapport entre jeu et numérique. Elle permet de s'intéresser à la capacité du jeu à servir de démonstrateur et donc de dépasser l'idée que le numérique soit simplement un matériau propice au jeu.

3.1.2 Jouer à imiter l'humain

Si nous remontons la chronologie, on peut ensuite nous arrêter dans les années 40, période durant laquelle Von Neumann (pour le volet théorique) et Turing inventent ce que sera l'informatique d'aujourd'hui. Ce qui va ici nous intéresser, ce sont les programmes que Turing choisit d'élaborer. Une partie conséquente d'entre eux sont des jeux numérisés : mots croisés, morpion, dames, échecs.

Notons plus spécifiquement la place de choix qu'occuperont les jeux dans le développement des premières intelligences artificielles. On pense bien sûr à *Turochamp* (1948), un logiciel de jeu d'échecs se proposant de pouvoir jouer contre la machine. Mais c'est à l'endroit du fameux Test de Turing que ce lien est le plus marqué.

Rappelons que pour Turing, un programme informatique peut avoir comme finalité la production de résultats comparables, face à un problème donné, à ceux que pourrait fournir un être humain[24]. Ce postulat ne présuppose pas une identité de procédés machiniques et humains. En revanche, l'évaluation des performances d'un programme informatique passe par une mise en comparaison avec ce dont l'humain est capable. C'est dans ce contexte de réflexion qu'émerge une question à teneur plus spéculative : à partir du moment où une machine présente une capacité à fournir des résultats qu'un être humain aurait pu produire, la pertinence de leur distinction peut-elle être garantie ? Il devient alors possible d'imaginer un jeu consistant à différencier, entre deux protagonistes à l'identité masquée, lequel est un être humain et lequel

[24] TURING, A.M., Computing Machinery and Intelligence, *Mind*, 1 October 1950, Volume LIX, Issue 236, p. 433-460.

est une machine computationnelle : l'*Imitation Game*, plus connu sous le nom de Test de Turing. Conçu en 1950, ce protocole est dérivé d'un jeu populaire de l'époque dont le but était de démasquer l'identité de deux participants, un homme et une femme.

Comme on sait, *l'Imitation Game a* fait l'objet de nombreux commentaires. Mais ce qui est débattu pour l'essentiel, est la notion d'intelligence artificielle. Qu'on emploie un jeu, non pas à titre d'illustration, mais comme contexte de vérification d'un objectif technoscientifique identifié comme critique, voilà qui ne semble en revanche avoir suscité ni surprise, ni questionnement.

Avec l'*Imitation Game*, on tient là non seulement un moment inaugural de la recherche en Intelligence Artificielle, mais d'une certaine tradition de mise en scène ludique du progrès technoscientifique. Comment en effet ne pas faire le parallèle entre ce protocole ludique et le privilège dont jouissent aujourd'hui les jeux d'affrontement, quand il s'agit de faire la démonstration publique des capacités de la machine par sa mise en concurrence avec l'intelligence humaine ? On fait ici référence à ces confrontations publiques largement médiatisées, où s'affrontent IA et joueur humain. Les plus connus sont sans doute le match opposant aux échecs le champion du monde Gary Kasparov au programme Deep Blue en 1997[25], et celui opposant au Go le joueur Lee Sedol au logiciel AlphaGo en 2015[26]. Plus récemment, il faut aussi faire mention des compétitions organisées sur le jeu vidéo compétitif Dota 2, où le logiciel OpenAI affronte divers champions d'*e-sport*[27]. Ces affrontements sont connus, en ce qu'ils signent ce moment où pour la première fois, un programme informatique parvient à vaincre un joueur de niveau mondial. Mais à vrai dire, de quoi pareilles compétitions sont-elles la démonstration ? Il y a là quelque chose d'ambiguë, qui mérite d'être mis en lumière.

3.1.3 Jouer à différencier l'homme de la machine

Que ce soit chez Babbage, Turing, ou plus récemment dans le domaine de l'intelligence artificielle, on a vu en quoi le jeu se trouvait mobilisé à des fins démonstratives. Mais que

[25] WIKIWIX / INA, « Deep blue contre Gary Kasparov, le 12 février 1996 » [en ligne], http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.ina.fr%2Fvideo%2FCAB96007057, consulté le 24 février 2019.
[26] MULLEN, J., "Computer scores big win against human in ancient game of Go", CNN Business, 28 January 2016, [en ligne]: https://money.cnn.com/2016/01/28/technology/google-computer-program-beats-human-at-go/index.html, consulté le 24 février 2019.
[27] SAVOV, V., « The OpenAI Dota 2 bots just defeated a team of former pros", The Verge, 6 August 2018 [en ligne], https://www.theverge.com/2018/8/6/17655086/dota2-openai-bots-professional-gaming-ai?fbclid=IwAR2srszVdJPwvJgzWwfGhbiUoewuuE2aJb5eiOe6IGayUDHa0pt2ixGRHhA, consulté le 24 février 2019.

signifie précisément démontrer ? La notion recouvre à vrai dire plusieurs significations, lesquelles peuvent être contradictoires. La notion de démonstration peut tout d'abord qualifier un procédé d'administration du régime de la preuve. C'est en ce sens que l'on parle de démonstration scientifique. Cette acception a elle-même pour présupposé une conception plus étendue, comme action de mise en visibilité. Cette dernière renvoie elle-même aux procédés dramaturgiques et rhétoriques associés à toute opération de monstration.

Une démonstration peut tout d'abord se comprendre comme une procédure visant à établir un résultat. Sous cette acception, la mobilisation du jeu se comprend comme une manière d'obtenir une preuve. Ce qu'on cherche à obtenir dira-t-on, c'est la preuve des performances de la machine, par sa mise en confrontation avec un joueur de haut niveau. A l'issue de la partie, un verdict est établi, concluant à l'existence d'un avant et d'un après. Il y a là l'idée d'un caractère décisif du résultat obtenu, ce qui implique de considérer la démonstration administrée comme légitime. Cette précision fournit une explication au choix d'un jeu *compétitif* comme support de démonstration. Dans de tels jeux, une configuration polémique est mise en place, dans laquelle les protagonistes à armes égales (du moins le présuppose-t-on). Ce qui est suggéré, c'est l'idée d'une situation d'équité optimale. Cet usage du jeu en vue d'établir la vérité n'est pas nouveau. On renoue ici avec un certain usage du jeu comme dispositif d'établissement de la vérité ou procédure de juridiction, tel que l'évoque Huizinga par exemple[28]. Mais on peut alors s'interroger sur l'objet réel d'une telle démonstration. S'agit-il vraiment de s'assurer des performances de la machine ? Ou bien cela n'est-il au fond qu'un prétexte à une mise en comparaison entre l'homme et la machine ? Certes, on comprend pourquoi l'humain peut être pris comme étalon, quand il s'agit de mesurer la capacité d'un dispositif à opérer des calculs. Mais cela n'a-t-il pas aussi pour effet de mettre en scène l'idée d'un rapport de concurrence entre l'homme et la machine ? De tels jeux ne permettent pas seulement de comparer l'homme et la technique : ils les mettent en conflit.

La notion de démonstration peut s'entendre d'une deuxième manière : comme action de mise en visibilité, comme manière de rendre publique un certain état des choses. L'enjeu n'est alors plus l'obtention d'une connaissance, mais son partage. Il y a dans le choix du jeu comme outil de démonstration quelque chose de l'ordre de l'exhibition ou du procès publique. Que ce soit chez Babbage ou chez *Google*, on peut se demander si ce n'est pas l'aspect monstratif de la démonstration qui prime. Comme on l'a déjà souligné, les jeux choisis ne sont pas n'importe lesquels, mais des jeux d'opposition. Or ces derniers offrent différents avantages en la matière.

[28] HUIZINGA J., *Homo Ludens. Essai sur la function sociale du jeu*, Tel Gallimard, Paris, 1951, p. 117.

Tout d'abord, la simplicité du résultat obtenu : un joueur gagne, l'autre perd. Le résultat est lisible et facile à mémoriser. En outre, nous avons là des jeux populaires, pratiqués par une grande partie de la population, c'est-à-dire des jeux aux règles connues et familières. Voir une machine gagner contre un joueur de niveau mondial est donc une chose qui peut faire sens pour n'importe qui, retenir l'attention et s'inscrire dans les mémoires.

Enfin, la notion de démonstration peut se comprendre comme une manière d'accomplir une prouesse, un tour de force. Les jeux d'opposition s'y prêtent parfaitement. Le conflit artificiel en lequel consistent de tels jeux vaut comme une configuration agonale propice à l'émergence d'un *drama*. On a donc là un dispositif parfaitement approprié pour valoriser d'un côté les performances de la machine - comme technologie capable de rivaliser et même de dominer son créateur - et de l'autre le courage de l'humain - que l'on espère capable de tenir tête, par les seules ressources de son esprit, à ce qui est compris comme une aberration de la nature, un monstre (c'est-à-dire quelque chose que l'on montre du doigt) ou encore un phénomène diabolique (de la matière inerte capable d'accomplir ce qui est censé être le propre des animaux supérieurs). Ce qui est organisé est donc un dispositif où l'inouï est appelé à se produire : la transgression et le dépassement de soi. Nous sommes alors dans le registre du spectacle, le caractère *polémique* de ce qui se donne à voir primant sur le gain (connaissance) qu'on prétend obtenir. Le fait qu'une partie d'échecs ou de Go se solde nécessairement par une victoire et une défaite garantit le caractère tragique d'une telle confrontation.

3.1.4 Les jeux du cirque informatique

On assiste donc ici à un retournement. Si initialement, l'usage du jeu pouvait se justifier comme un moyen efficace et pédagogique d'administrer la preuve d'un progrès, on finit par se demander si l'enjeu scientifique et politique sous-jacent ne relève pas en dernière instance d'une ruse du désir. Peut-être le véritable enjeu n'est-il pas le progrès technique ou la conversion du public à ces évolutions, mais l'organisation d'une nouvelle forme de spectacle ? Il est en effet difficile de ne pas penser aux jeux du cirque, en voyant de tels affrontements, a fortiori quand on considère la manière dont ceux-ci sont médiatisés. Sous cette perspective, c'est la nature des rapports entre jeu et numérique chez Babbage et Turing qui appelle à être reconsidérée. Ainsi de l'*Imitation Game*, protocole qui, à première lecture, peut bien nous apparaître comme une instrumentalisation du jeu à des fins technoscientifiques, mais qui en dernière instance, n'est peut-être qu'un prétexte à l'invention d'une nouvelle forme d'amusement : jouer à différencier l'homme de la machine.

3.2 Jeu vidéo et numérique : un essor conjoint

Dans ce deuxième temps de cette incursion dans l'histoire de l'informatique, nous proposons de revenir en 1960, au moment où s'invente le jeu Space War ! Usuellement considéré comme le premier jeu vidéo, un tel objet est remarquable en ce qu'il répète le phénomène de bouclage que nous avons déjà repéré : d'un côté, un usage du numérique à des fins ludiques, de l'autre, un usage du jeu à des fins démonstratives.

3.2.1 Spacewar!

Nous sommes en 1960 au *Massachussetts Institute of Technology* (MIT). Le département d'ingénierie électrique vient de recevoir le PDP-1, un nouveau modèle d'ordinateur doté de deux particularités. La première, qu'il partage avec son prédécesseur le TX-0, est d'être doté d'une console de programmation. L'avantage est remarquable : la console permet d'instruire directement la machine, sans avoir à passer par la conception et la transmission de cartes perforées. Une étape intermédiaire est donc évacuée, ce qui rend possible un nouveau régime d'interaction avec la machine. On envoie une commande, la machine répond, sur la base de quoi de nouvelles instructions peuvent être écrites. Le PDP-1 dispose d'une autre propriété : l'ajout d'un bouton ON/OFF. Là aussi, une nouvelle autonomie est donnée au programmeur, qui peut désormais allumer et éteindre l'ordinateur sans avoir à passer par un ingénieur de maintenance[29]. A la réception de cet ordinateur, les ingénieurs et étudiants du département se posent la question suivante : comment valoriser une telle machine ? La réponse s'impose immédiatement (c'est-à-dire dans la semaine qui suivra l'arrivée du PDP-1) : par la création d'un jeu. De l'aveu même de ses concepteurs, le gain attendu est triple : exploiter au maximum les propriétés de la machine, produire quelque chose de divertissant pour le public, être un jeu[30]. On retrouve ici toute l'ambiguïté du principe d'utilisation du jeu à des fins démonstratives : il est absurde de chercher à déterminer si le jeu vaut comme prétexte au développement et à la démocratisation du numérique, ou l'inverse. La suite est bien connue. Après plusieurs semaines de procrastination, une équipe de développement se monte. Quelques 200 heures de travail intensives, plus tard naît *Spacewar!*. Dans ce jeu à confrontation, chaque joueur dispose d'un vaisseau spatial équipé de torpilles et affecté par une forte inertie.

Mais le plus intéressant est peut-être le destin de cet objet. *Spacewar* est en effet le premier jeu vidéo à migrer hors de son laboratoire d'origine : ses concepteurs en emporteront des copies,

[29] TRICLOT, M., *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, Paris, 2011, p 106.
[30] TRICLOT, M., ibid., p 108.

quand ils quitteront le MIT pour s'installer à Stanford ou chez DEC. Rapidement, on trouvera un *Spacewar* sur chacun des PDP-1 existant (lesquels ne manquent pas de proliférer). Le jeu gagne en popularité auprès de la communauté des programmeurs de l'époque, au point d'être installé « sur à peu près n'importe quel ordinateur consacré à la recherche, possédant un CRT programmable »[31]. Là encore, *Spacewar* fournit le prototype d'un modèle appelé à se répéter. Que ce soit auprès des professionnels ou des usagers (ces deux catégories ne sont pas toujours discernables), le jeu vidéo semble avoir fait office d'élément facilitateur pour l'adoption de l'informatique, tout en bénéficiant lui-même de la propagation des ordinateurs pour asseoir sa propre présence.

3.2.2 Le jeu vidéo, cheval de Troie du numérique

Si l'exemple de *Spacewar* est incontournable, c'est qu'il vaut pour prototype d'un principe appelé à se répéter. D'un côté, on voit comment le jeu trouve dans l'informatique l'occasion d'évolutions inédites. De l'autre, on voit en quoi le jeu vidéo est *un* des lieux éminents où s'écrit et s'invente l'informatique.

Donnons-en deux autres exemples plus récents. On pense tout d'abord à ces jeux configurés pour tourner sur des machines dernier cri, poussant les utilisateurs à se doter de machines toujours plus puissantes, ce qui ne peut qu'encourager les constructeurs à développer de nouveaux modèles. On pense ensuite au cas des cartes graphiques ; celles-ci trouvent dans le jeu vidéo une opportunité de développement propice : ainsi de la console Atari 2600, deuxième machine à être équipé d'une carte accélératrice[32] ou des jeux de tir à la première personne, dont le rôle fut déterminant dans le développement de ces composants et leur succès commercial. Cette proximité est d'ailleurs si forte qu'il est rare de trouver une carte accélératrice qui ne soit accompagnée, en guise d'argument commercial, d'une sélection de jeux tout juste parus. Des observations similaires peuvent être faites pour les domaines de l'imagerie de synthèse, de la simulation, de l'Intelligence Artificielle, du Réseau, de la réalité virtuelle ou de la réalité augmentée. De manière plus générale, le jeu vidéo semble fonctionner comme un poisson-pilote de l'industrie informatique, un des lieux où *a minima* peuvent s'éprouver les dernières innovations.

---

[31] GRAETZ, J.M., The origin of Spacewar, *Creative Computing*, Aout 1981, Vol. 6, No. 8, p. 56-67.
[32] MURNANE, K., « From Pong to Playstation: The 40-year Evolution of Gaming processing Power", *Forbes*, 25 Avril 2015 [en ligne], https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2016/04/25/charting-forty-years-of-power-ratings-for-video-game-consoles-and-arcade-machines/, consulté le 24 février 2019.

De manière plus générale, le jeu vidéo a participé à la banalisation de l'informatique dans la vie quotidienne. Les bornes d'arcade, les consoles de salon et les consoles portables ont pu préparer l'arrivée des PC et des téléphones portables. En outre, le jeu vidéo apparaît comme un moyen de désacraliser le rapport à la technologie et d'exorciser les peurs qui s'y rattachent. Dire que l'ordinateur est une machine de jeu, c'est assumer qu'elle ne sert à rien, un argument fort dans un contexte où l'utilité d'une telle machine, parce qu'elle est nouvelle, n'apparaît pas. Jouer à un jeu vidéo, c'est s'autoriser à manipuler un ordinateur sans savoir quoi en faire, c'est-à-dire en pure perte de temps. Mais le rapport au jeu a aussi pour effet de dissocier compréhension de la technologie et usage de la technologie. Jouer à un jeu vidéo n'implique pas de savoir programmer, *a fortiori* sur une console. Il devient possible d'interagir avec la machine sans connaître son langage. Mieux encore, on peut y être maladroit et faire des erreurs sans craindre le discrédit (principe de suspension des enjeux. Le jeu vidéo offre enfin la possibilité d'approcher la technologie en assumant l'incompréhension qu'elle provoque. Un jeu vidéo peut en effet être compris comme un espace magique où les merveilles de la technologie sont appelées à se déployer, l'effet de fascination étant fonction de ceci qu'on n'en comprend pas les ressorts.

3.3 La pratique de l'informatique, une posture ludique ?

Un dernier axe reste à aborder. On quitte ici le champ des objets conçus pour le jeu, pour s'intéresser aux pratiques. Dans notre hypothèse initiale, l'idée d'un rapport de prédilection entre jeu et numérique a été envisagée. Cependant, il existe deux manières d'entendre la notion de jeu[33] : comme objet et comme attitude. Envisager le caractère ludogène du numérique peut donc s'entendre d'une autre manière, soit l'idée que le numérique se présente comme une technologie propice à l'adoption d'activités et d'attitudes ludiques, et cela quand bien même on serait hors d'un jeu numérisé ou d'un jeu vidéo. On peut étayer cette idée de deux manières : par l'examen des usages du numérique et par celui des postures associées à la pratique de la programmation.

3.3.1 Le symptôme de la gamification

Chacun a en tête ces discours sur la *gamification* qu'on pouvait voir fleurir au début des années 2010[34]. L'idée était la suivante : le jeu vidéo est un formidable outil de motivation (sans quoi on ne pourrait pas expliquer comment des joueurs peuvent passer des centaines de millier

[33] *Cette question sera plus spécifiquement l'objet du chapitre suivant.*
[34] MCGONIGAL, J., *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*, The Penguin Press, New York, 2011.

d'heures sur *World of Warcraft*), s'en inspirer peut permettre de trouver des moyens inédits pour motiver autrui à s'engager dans des activités *a priori* considérées comme pénibles. La *gamification*, c'est ce projet d'importer certains principes du jeu vidéo et de s'en servir comme leviers motivationnels. Donnons ici quelques exemples de *design* alignés sur ce principe : faire de la marche à pied pour faire évoluer sa créature virtuelle, s'engager dans la lutte contre le réchauffement climatique et gagner des points bonus en conséquence, participer à une compétition ludique en temps limité pour concevoir un nouveau service.

Peut-être la *gamification* n'est-elle que la pointe cachée de l'iceberg : soit un processus par lequel le monde deviendrait de plus en plus ludique et cela parce qu'il serait de plus en plus numérisé. La *gamification* ne vient en effet peut-être pas du jeu vidéo pour s'appliquer sur des domaines extérieurs, mais du numérique en général. Les exemples ne manquent pas pour étayer cette idée : citons le fameux système des médailles sur Wikipédia, destiné à valoriser les contributeurs les plus performants ; ou encore la manière dont les utilisateurs, sur un forum, peuvent gagner des points d'expérience en fonction de leur niveau de contribution ; on peut également penser à l'exercice du *trolling* sur Internet, une pratique consistant à venir provoquer la discorde dans des espaces de discussion, non sans avoir préalablement endossé une autre identité.

On peut voir dans ces exemples la preuve d'une influence croissante du vidéoludique, finissant par altérer la manière même dont le numérique est pratiqué dans la vie quotidienne. Mais on peut à l'inverse considérer le jeu vidéo comme la manifestation la plus expresse d'une tendance de fond du numérique : l'adoption de postures ludiques.

Si notre préférence va à la deuxième hypothèse, c'est qu'on oublie de rapporter ces observations à cette autre manière de commercer avec le numérique qu'est la programmation, et dont le caractère ludique peut être explicité. Cette piste, ouverte par Jean-Michel Salanskis, montre que dans le rapport à l'informatique, ce qui domine, c'est d'abord une certaine logique du désir.

3.3.2 Désir d'ordinateur

Nous avons évoqué précédemment le privilège des jeux dans l'apprentissage de la programmation. Il faut maintenant ajouter : si l'on entend par jeu non pas un objet à constituer mais une attitude, alors peut-être la *raison* de programmer se loge-t-elle dans une forme d'amusement. Avec Salanskis, on peut repérer quatre manières de jouer à programmer : explorer par la programmation, créer des applications utiles, explorer les langages, excaver

l'architecture du numérique et du computationnel. Nous en adjoignons une cinquième : jouer avec l'erreur.

Qu'est-ce que programmer, si ce n'est envoyer une commande ? Des instructions sont saisies, en retour de quoi une réponse est obtenue. Si l'instruction est convenablement écrite, la réponse s'exécute en conformité avec ce qui était demandé. A vrai dire, la réponse est toujours conforme à ce qui est demandé, au sens où elle n'est que la mise en application de ce qui est écrit. Là réside le pouvoir de fascination qu'un ordinateur peut exercer :

> « La machine computationnelle est une promesse de réponses, renvoyées à des entrées binaires, mais elle n'est pas une disposition fixe et immuable à de telles réponses : je peux, en la programmant, la dresser à de nouvelles lois pavloviennes d'entrée-sortie »[35].
>
> C'est au fond une sorte de djinn, disponible pour la concrétisation d'une infinité de vœux, à condition de savoir les formuler. Il y a donc, pour reprendre les termes de Salanskis, un premier vertige[36], et c'est pour cela qu'on peut parler, à l'endroit de la programmation, d'ivresse du jeu, comme on peut parler d'ivresse pour qualifier une perte de repères : celui de pouvoir programmer tout et n'importe quoi et donc de se confronter à l'ouverture des possibles. Le désir de programmation se loge dans un « je peux », ou plutôt dans un « et si… ».

S'il y a bien une activité, en programmation, qui peut sembler rébarbative pour un observateur extérieur, c'est le fait de coder un agenda ou encore un minuteur, bref, une application utilitaire. Difficile, à première vue, de trouver quoique ce soit de ludique, c'est-à-dire d'amusant, dans pareil exercice. Mais la nécessité de programmer quelque chose qui remplit une fonction rajoute, à l'exercice de programmation libre, une contrainte. Il s'agit de faire plier la machine à ses désirs, de lui faire faire non pas quelque chose, mais cette chose précise et aucune autre. On peut tirer une analogie entre ce plaisir à celui du bricoleur : peut-être le plaisir de coder implique-t-il de ne pas être un expert, de devoir faire « avec les moyens du bord » ? Quoiqu'il en soit, on retrouve ici cette idée d'un prétexte, d'une ruse du désir, qui au nom de l'utilité, nous pousse à déployer des trésors d'énergie. Cela probablement en pure perte. Il est clair que dans la plupart des cas, une recherche sur Google nous fournirait aussitôt l'application tant voulue. Mais le « prétexte que « cela va servir », la contrainte de s'attacher à transcrire un monde ayant

[35] SALANSKIS, M., *Le monde computationnel*, Encre Marine, Paris, 2011, p. 61
[36] SALANSKIS, M., *ibid.*

déjà son langage, renouvellent et démultiplient le plaisir d'habiter les données symboliques, leurs structures et les possibilités d'entrée-sortie correspondantes[37] ».

Comme on sait, il existe une pluralité de langages de programmation. Ces langages disposent tous d'une logique qui leur est propre, quoique certains soient plus apparentés que d'autres et quoiqu'ils impliquent tous une grande rigueur formelle : la moindre erreur d'écriture aboutit généralement à un programme qui ne s'exécute pas, ou à la génération d'anomalies comportementales (bug et glitch). Cet écart entre les langages vaut comme un défi lancé au programmeur : ce qui a été écrit en C++ pourra-t-il être reproduit, avec exactitude, en BASIC ? Ce type d'approche a ceci de remarquable qu'il s'appuie sur les pratiques précédemment évoquées.

> « Il s'agit en l'espèce […] d'un renouvellement du jeu précédent par répétition et démultiplication […]. <La> transposition dans le cadre de nouveaux langages de programmation permet de répéter « à neuf » tout ce qui précède[38] ».

Cette approche exploratoire de la programmation peut être radicalisée. Au lieu de jongler entre différents langages destinés à faciliter la programmation, on peut choisir de se confronter au langage machine. L'expérience vaut comme une forme de plongée à l'aveugle, la difficulté de l'exercice tenant à l'absence de repères : en langage-machine, les informations se présentent comme des suites de 0 et de 1, sans qu'il soit possible de distinguer programme et donnée. Cette exploration vaut aussi comme plongée dans l'architecture du dispositif computationnel. Notons que sans être équipé d'un livre d'informatique, une telle exploration se soldera par une désorientation totale. Pour y parvenir, il faut donc se doter de ce qui, pour un joueur, s'apparente à une soluce. L'exploration se fait alors travail de cartographie, entreprise d'excavation et de balisage de l'organisation intime de la machine, où l'on apprend à identifier des repères : interpréteur, compilateur, usager, programmes-pilotes, programmes-clients, système d'exploitation, moniteur, etc.

A ces quatre approches identifiées par Salanskis, on peut en ajouter une cinquième : soit le principe d'une expérience-limite de la machine. Il ne faudrait pas en effet survaloriser l'idée que les plaisirs ludiques liés à la programmation relèvent nécessairement du domaine de la compréhension et du contrôle. On peut au contraire parfaitement assumer le fait d'y aller « sans savoir », sans disposer d'une compréhension solide de ce que l'on manipule. C'est en effet une

[37] SALANSKIS, M., *ibid.*, p. 64.
[38] SALANSKIS, M., *ibid.*, p. 68.

chose fascinante dans un ordinateur, que la possibilité de modifier, sans y comprendre grand-chose, les données qui y sont inscrites. S'adonner à ce type de pratique implique une sorte de lâcher-prise. Il ne s'agit plus d'être dans le rapport de maîtrise, mais au contraire, d'être dans la surprise. L'objectif sera de parvenir à déclencher les résultats inattendus, par la mobilisation de procédés dont la nature nous échappe, sur des contenus qui eux-mêmes font mystère. Parmi les différents procédés permettant d'y parvenir, on peut citer : l'altération matérielle du disque dur ou des composants électroniques ; le recours à des stratégies de saturation (par exemple, lancer un grand nombre de tâches en simultané de manière à produire des incohérences) ; modifier les valeurs d'un programme en saisissant des valeurs non anticipées (par exemple, demander à la machine de générer de l'image hors de l'espace d'affichage initialement prévu). L'objectif est alors d'obtenir les résultats les plus inouïs et les plus imprévisibles. L'approche est ici esthétique : ce à quoi on accède ne vise pas, prioritairement, l'obtention d'une meilleure connaissance de la machine, bien qu'il puisse s'agir d'un effet de bord. Une telle pratique permet de s'émanciper de l'idée que négocier avec un ordinateur nécessite d'en avoir la maîtrise. Le *modding* et le *demo making* peuvent relever de ce type de logique, deux types de pratique dont le caractère ludique mériterait d'être plus soigneusement étudié.

4. S'amuser avec la technologie

Comme on voit, la profondeur de la relation entre jeu et numérique se vérifie dans le temps. Elle débute aux prémisses de cette technologie et se prolonge jusqu'à l'époque contemporaine. Le jeu vidéo n'est de ce point de vue qu'une nouvelle étape d'un processus où jeu et numérique se sont développés de concert, l'un étant à la fois support et prétexte au développement de l'autre. Il était important de montrer que cette question peut aussi se comprendre comme rapport d'une technologie à une attitude. La prise en compte de cette autre dimension du rapport entre jeu et numérique permet d'enrichir notre compréhension du jeu vidéo : et si dernier, avant d'être une technologie mise au service d'un amusement, ne valait pas d'abord comme manière de s'amuser avec la technologie ? Et si au fond, les jeux vidéo n'étaient qu'un prétexte à nouer un autre rapport à la machine, que l'usage quotidien, marqué par l'existence d'impératifs utilitaires, ne masque que trop fréquemment ? Pour être traitées de manière adéquate ces questions appellent un certain nombre de clarifications préalables. Si nous nous sommes jusque-là permis de manier des concepts sans en proposer de définition préalable, la multiplication des questionnements qui découlent de ces premières observations commande de se plier à

l’exercice. Mais une telle entreprise pourrait se révéler plus ardue qu’en apparence, tant les notions associées sont en vérité rétives à la saisie.

CHAPITRE 2 – L'OPPOSITION DU *GAME* ET DU *PLAY* : OU LA MISE AU SUPPLICE DU CONCEPT DE JEU

De l'hypothèse du jeu vidéo comme épiphénomène des nouvelles technologies, nous en sommes arrivés à l'idée d'un rapport privilégié entre jeu et numérique – et peut-être plus généralement du jeu à la technique. L'approfondissement de ces réflexions exige de se tourner vers la philosophie. Mais il faut alors faire ce constat : en philosophie, la question du rapport entre jeu et technique est un non-sujet. Le jeu y est généralement approché de deux manières. La première consiste à assimiler le jeu à une activité libre opposée à toute forme de déterminisme *et donc* à la technique. La deuxième définit au contraire le jeu comme un objet technique parmi d'autres, ou même comme un *sous-objet* technique. Au fond, ces définitions s'accordent sur une même préconception : l'idée d'une opposition de l'homme à la technique. Définir le jeu revient alors à décider de quel côté le situer. Ces difficultés ne sont pas nouvelles. Comme on le verra, il est possible d'en repérer le ferment chez les Grecs, au moment où se trouve mise en débat la différence entre *epistemè* et *technè*. A certains égards, les théories du jeu qui se succèderont dans l'Histoire de la pensée peuvent être comprises comme la réactivation de ces difficultés, dans un cadre où homme et technique sont mis en opposition. Au XXème et au XXIème siècle, ce débat se cristallise dans le conflit opposant ce qu'on appellera les théories du *Game* (Levi-Strauss, Juul, Zimmerman) et du *Play* (Caillois, Henriot, Fink), soit une conception du jeu comme système de règles d'un côté et une conception du jeu comme expérience ou attitude de l'autre.

1. Le clivage homme/technique

1.1 Les procédés de la technique

Commençons par aborder la manière dont la technique est traditionnellement définie. C'est en effet depuis celle-ci et le partage qu'elle induit que s'est constitué l'essentiel des théories ayant le jeu pour objet. Ces quelques rappels permettront d'aborder avec un autre regard les conceptions canoniques du jeu, à commencer par celles en vigueur chez Platon et Aristote[39].

[39] Nous n'évoquerons pas les définitions du jeu que la philosophie moderne propose. Mais on pourra par exemple s'intéresser au caractère antithétique des définitions leibniziennes et kantiennes. On y retrouverait un partage analogue.

La technique désigne initialement l'ensemble des procédés répétables mobilisés dans la réalisation d'actions déterminées. C'est en ce sens que l'on peut parler de techniques de chasse ou de techniques d'écriture. Par extension, la technique désigne les artefacts que de tels procédés permettent de constituer, *artefacts* qui à leur tour peuvent être employés dans la réalisation de certaines actions. Outils, instruments et contenus relèvent de cette catégorie. Leur mobilisation permet l'amplification de l'impact (principe de percussion), la prolongation du geste (principe de propulsion) et sa substitution (principe d'automatisation)[40]. La mobilisation d'un objet technique dans le cadre d'une pratique peut elle-même nécessiter l'acquisition de nouvelles techniques.

C'est ainsi que peuvent se développer, par exemple, des techniques de martellement. Sous cette perspective, la technique se présente comme un pouvoir-faire indissociable de savoir-faire spécifiques, dont la détention vaut comme prérequis pour y faire appel ou obtenir un résultat optimal. C'est pourquoi la technique est également affaire de règles, de codes et de procédures.

Cette conception n'est pas intrinsèquement problématique, mais aboutit généralement à une vision utilitariste et productiviste. Parce que la technique offre la possibilité de transformer ce qui nous entoure, il est fréquent de la définir comme un outil permettant d'atteindre plus facilement des résultats initialement considérés comme hors de portée. Ce faisant, on assimile la technique à la fonction qu'elle peut remplir. Elle devient ce sur quoi l'on peut compter pour démultiplier l'impact des efforts produits et garantir la mise en adéquation du résultat à ce qui est visé. Imperceptiblement, la technique est assimilée à un moyen dénué de tendance propre, en attente des prescriptions venant lui assigner son orientation[41]. Elle apparaît comme un moyen mis en œuvre par un agent extérieur, en direction d'un but qui ne lui appartient pas. La prise en compte de cette perspective rend signifiante l'association de la technique au domaine des activités laborieuses, ce qu'on nomme communément le travail.

Cet utilitarisme induit la satellisation de la technique pour la définition de la nature humaine. Une telle approche implique en effet de penser la technique comme une externalité venant se surajouter à une humanité lui préexistant. Si la relation de l'homme à la technique peut ensuite être questionnée, elle se réduit à examiner la manière dont cette dernière vient modifier sur le tard un ensemble de possibilités considérées comme pré-données. C'est ainsi que la tradition philosophique nous habitue à penser l'homme comme un sujet libre, capable de s'assigner ses

[40] LEROI-GOURHAN, A., *L'homme et la matière*, Michel Albin, Paris, 1943.
[41] Une telle conception est largement tributaire du modèle aristotélicien de causalité quadripartite, où causes efficientes et finales bénéficient d'un primat particulier. Voir ARISTOTE, *Physique* (II, 3-9), traduction Annick Stevens, Vrin, Paris, 2012.

propres finalités et de mobiliser les ressources de son esprit pour y parvenir. En approchant les choses de la sorte, on fait de la technique un phénomène secondaire, en ordre et en importance. Elle apparaît comme un ajout, un élément externe pouvant s'adosser à l'humain mais ne jouant aucun rôle dans la définition de son être. De cette conception résulte un dualisme, autour duquel les couples esprit/matière, nature/artifice, intériorité/extériorité, liberté/déterminisme, sujet/objet ou encore vivant/inerte viennent s'agencer. L'opposition traditionnelle entre science et technique est un des lieux de cristallisation de cette opposition.

1.2 – La notion de jeu normée depuis l'opposition homme / technique

Les théories du jeu s'appuient très largement sur cette idée d'une opposition de l'homme à la technique. Pour elles, il est clair qu'il faut distinguer les objets ludiques et les sujets de jeu. D'un côté, il y aurait les joueurs, à qui on peut prêter le fait de vivre des expériences, d'être dans un vécu, de mobiliser leurs facultés. Et de l'autre, il y aurait les objets ludiques, c'est-à-dire le matériel de jeu et les règles de jeu. On retrouve toute la force de l'opposition précédente. Dans ces théories, il y a d'un côté l'idée que matériel et règles relèvent du domaine des objets techniques déterminés. Dans cette conception, il n'y a nulle place pour la liberté. Et de l'autre, il y a au contraire l'idée que l'expérience ludique est quelque chose d'imaginatif et de libre. Parce qu'elles s'appuient sur le principe d'un découpage opposant l'homme à la technique, ces théories se résument à déterminer de quel côté situer le jeu. Faut-il considérer le jeu comme une activité libre et amusante, représentative en cela de ce qu'est l'humain en propre ? Ou faut-il *au contraire* comprendre le jeu comme une série de procédés, un ensemble d'éléments matériels ou de règles, c'est-à-dire un objet technique ? Cette normativité n'attend pas l'époque contemporaine pour se manifester.

D'Aristote à Henriot en passant par Schiller, il est possible de repérer une certaine « tradition » philosophique consistant à penser le jeu comme une activité humaine caractérisée par un rapport éminent à la liberté. Différents attributs du jeu sont usuellement identifiés comme indices d'une telle liberté : son inutilité et son improductivité, qui semblent démontrer le caractère volontaire et désintéressé du jeu ; son irréalité (c'est-à-dire son caractère fictif), lu comme l'indice d'une capacité humaine à s'affranchir du déterminisme et en particulier de la force coercitive et normative du réel ; l'amusement qu'il procure, dont on déduit son caractère naturel, spontané et non-construit. Cette conception du jeu aboutit dans ses formes les plus contemporaines à penser le jeu comme une expérience, un vécu ou encore une attitude. Elle implique de chercher le sens du jeu dans l'intériorité d'un sujet. Corrélativement, le jeu peut alors être compris comme une figure antagoniste de la technique. Aussi n'est-il pas rare que celle-ci soit

considérée comme un support utile à la mise en œuvre effective du jeu, mais dépourvu d'importance première pour sa définition. Dans sa tournure la plus radicale, cette conception peut aboutir à faire de la technique un élément capable, par sa présence, de neutraliser ou restreindre la dimension ludique d'une activité donnée, c'est-à-dire le degré de liberté qui lui correspond.

A l'opposé de cette définition, il est possible de considérer le jeu comme un type particulier d'objet ou de pratique technique, au nom de l'importance que matériel, règles et procédés semblent avoir. La notion de jeu peut tout d'abord désigner les manières de faire, procédés et techniques impliqués dans le déploiement d'une partie. Elle peut ensuite renvoyer aux éléments matériels (un paquet de cartes, une balle, de la pâte à modeler) associés à de tels procédés. Elle peut enfin qualifier les règles qui structurent et encadrent le déroulement de la partie. Dans tous les cas, le jeu se trouve ainsi compris comme une construction artificielle aux propriétés déterminées, susceptible de produire des effets eux-mêmes déterminés. Par-delà les différences profondes qui les séparent, des philosophes tels que Platon, Leibniz, Benveniste ou Juul (la liste n'est pas exhaustive) ont en commun d'avoir approché le jeu de la sorte, mais aussi d'avoir compris le joueur comme un problème tiers. A des degrés divers, ces théories tendent à voir la liberté du joueur comme la conséquence des possibilités offertes par le jeu, la réalité de cette liberté pouvant aller jusqu'à être questionnée. De même, l'amusement du joueur s'y trouve compris comme le produit des propriétés du jeu.

Si l'économie du travail engagé ne permet pas de revenir en détail sur chacune de ces théories, on peut tout du moins s'attarder sur les conceptions platoniciennes et aristotéliciennes du jeu. Quand la première affirme le caractère libre du jeu pour mieux l'opposer à la technique (*technè*), la deuxième présente le jeu comme une artificialité capable de produire l'illusion d'une liberté. En cela, ces deux conceptions fournissent les prototypes de deux approches appelées à se répéter dans l'Histoire. C'est pourquoi nous commençons par les présenter, avant de nous intéresser à la manière dont cette opposition prend forme dans la pensée contemporaine.

2. Platon et Aristote : débats autour de la *technè*

En ouverture de cette section, il convient de rappeler, par précaution, la limite qu'il peut y avoir à coller sur la pensée grecque des concepts hérités de la modernité. Cette précaution s'impose en particulier pour les concepts de *technè* et d'*epistemè* qui seront ici mobilisés. Si l'*epistemè*

est souvent traduite par le mot « science », elle peut aussi être comprise comme un synonyme du savoir ou encore de la vertu. Dans tous les cas, l'*epistemè* est, chez les grecs, dépourvue de dimension applicative. Son objet est l'immuable et le nécessaire. La *technè* est quant à elle généralement traduite par le terme de « technique », mais elle semble également renvoyer à la notion d'habileté, à la pratique artistique ou encore à l'artisanat. Si l'on peut parler d'une opposition entre *epistemè* et *technè*, il convient de pondérer cette affirmation en rappelant que l'enjeu, pour la philosophie grecque, est précisément de parvenir à distinguer des pratiques dont la spécificité ne se laisse pas aisément distinguer. Ainsi le sens de l'*epistemè* et de la *technè* varie-t-il non seulement d'un philosophe à l'autre (de Xénophon à Plotin), mais également au sein d'un même corpus (chez Platon en particulier)[42].

Le présent travail ne relevant pas de l'histoire de la philosophie, on préfèrera renvoyer le lecteur au travail de Marcel Détienne[43] et Jean-Pierre Vernant[44], pour tout approfondissement relatif à ces points.

Ces précautions (importantes !) évoquées, énonçons maintenant ce dont il sera question dans cette section. Notre objectif est double. D'une part, il s'agit de montrer en quoi, chez Platon et Aristote, la question du jeu est systématiquement approchée dans un cadre bien précis : la mise en débat de la différence entre *technè* et *epistemè*. Ballotée d'un pôle à l'autre, le jeu est tantôt donné en exemple pour clarifier ce qu'est le propre de la *technè*, tantôt pour illustrer ce qu'on lui oppose, l'*epistemè*. Ce point nous semble important, car il n'est jamais neutre d'aborder un sujet non pour l'intérêt propre dont il peut disposer, mais pour le rôle qu'il peut remplir dans l'efficace d'une démonstration. Une hypothèse est de soupçonner cette approche d'avoir, si l'on peut dire, inscrit les pensées du jeu dans un biais, celui d'aborder ce sujet comme une question secondaire, venant s'ajouter en surcouche d'un partage déjà négocié.

D'autre part, et, c'est au fond une conséquence de cette première difficulté, on voudrait montrer qu'il en résulte l'émergence de conceptions contradictoires du jeu, les unes rabattant le jeu du côté de l'*epistemè*, les autres de la *technè*. Les philosophies platoniciennes et aristotéliciennes en sont une illustration criante. Quand chez Platon, le jeu semble le plus souvent rabattu et même assimilé à une *technai*, il se trouve au contraire mis en opposition à la *technè* chez Aristote.

---

[42] PARRY, R., « Epistheme and Techne » 2003, Standford Encyclopedia of Philosophy [en ligne] https://plato.stanford.edu/entries/episteme-techne/, consulté le 24 février 2019.
[43] DÉTIENNE, M., *Les maîtres de vérité dans la Grèce archaïque*, Le livre de poche, Paris, 2006.
[44] VERNANT, J-P., *Les origines de la pensée grecque*, Presses Universitaires de France – PUF, 12e édition, Paris, 2013.

2.1 Le jeu chez Platon : l'autre nom de la technè ?

Chez Platon, le jeu ne fait pas l'objet d'une définition formelle. La figure n'en est pas moins régulièrement évoquée, le plus souvent à titre d'exemple. On peut noter une certaine prédilection pour la mention des jeux mobilisant du matériel et des règles : jeux de pions, de bâtonnets et de dés. Son usage peut être recommandé, en raison de ses vertus pédagogiques. Ainsi Platon souligne-t-il l'utilité du jeu, quand il s'agit de se familiariser avec la pratique du calcul. Son usage peut également être recommandé en contexte festif, car le jeu est reconnu pour ses capacités exutoires. Enfin, et c'est le point qui va ici nous intéresser, la figure du jeu est régulièrement mobilisée à des fins comparatives, en vue de clarifier la nature de certaines situations et activités. A ces occasions, deux acceptions semblent se préciser : une certaine idée du jeu comme situation marquée par le déterminisme ; une certaine idée du jeu comme procédé à caractère manipulatoire.

La première acception peut être repérée à l'occasion de comparaisons effectuées entre situations de jeu et situations de la vie mondaine. Dans les *Lois*, le soldat, dont la vie repose entre les mains du stratège, est assimilé à un pion sur un plateau de jeu. De même, le citoyen, dont l'existence est déterminée par les lois de la Cité, est comparé à une marionnette dont on tirerait les ficelles – une comparaison également employée pour qualifier le statut de l'homme dans son rapport au Cosmos[45]. Si le soldat peut être comparé à un pion, c'est que ce dernier peut être déplacé ou supprimé selon le bon vouloir du joueur. Si le citoyen est semblable à une marionnette, c'est que les mouvements de cette dernière sont déterminés par la traction de fils invisibles. Le joueur lui-même - dont le destin est soumis au résultat d'un jet de dés - n'échappe pas à cette caractérisation.

Dans ce premier type de comparaison, le jeu est loin d'être compris comme une activité libre. S'il en a l'apparence, le jeu est en réalité une configuration marquée par le déterminisme. Derrière une liberté de façade, le jeu est une construction artificielle surdéterminée, au sein de laquelle tout rapport au libre-arbitre se trouve évacué.

La chose n'est pas surprenante : il faut se rappeler que pour Platon, le jeu est une technique mimétique, à l'instar des arts picturaux et de la poésie. Son propre est d'être une image, c'est-à-dire la copie d'une chose sensible, ce qui en fait la copie d'une copie. Eloignée du Vrai par trois degrés, l'image ne fait que reprendre l'apparence de la chose qu'elle imite, sans hériter de

[45] PLATON, *Les Lois*, Volume 2, Livres VII à XII, traduction Luc Brisson et Jean-François Pradeau, Flammarion, Paris, 2006, VII 803c-804b.

son essence. En d'autres termes, l'image se distingue par sa tendance à tromper celui qui s'y rapporte. En tant qu'imitation, elle se présente sous les traits de la chose qu'elle n'est pas.

C'est pourquoi elle risque en permanence d'être confondue avec son modèle. Si l'image peut être oubliée en tant qu'image, c'est que son apparaître est dissimulation de son imagéité. Consécutivement, l'apparaître de l'image est occultation de son artificialité : l'oubli de son imagéité entraîne l'oubli de ce qui la constitue. Tel est le sens de la métaphore du miroir[46]. Le miroir est une construction technique complexe, dont le mode d'organisation garantit la génération répétée d'effets réfléchissant. Sa mobilisation vise à expliciter le mimétisme qui caractérise l'image, mais aussi sa tendance à dissimuler son artificialité. C'est donc parce que le jeu est une image qu'il peut tromper le joueur et prendre l'apparence d'une situation libre. Mais la vérité du jeu est donc celle-ci : un agencement d'éléments soumis à des forces sur lesquelles il est difficile d'avoir prise, d'autant plus lorsque celles-ci s'appliquent de manière dissimulée.

Une seconde acception peut être repérée dans les *dialogues*, à l'occasion d'une mise en débat du statut de la philosophie, du sophisme et de l'écriture. A de multiples reprises la figure du jeu se trouve mobilisée comme élément de comparaison, en vue de clarifier la nature des activités précitées. C'est ainsi que Platon soulève l'hypothèse d'une identité entre jeu et philosophie. La raison en est la suivante : à première vue, la philosophie peut donner l'impression de n'être qu'un babillage[47], c'est-à-dire une manière de jouer avec les mots.

L'enjeu sera alors de montrer l'irréductibilité de l'exercice philosophique à la mobilisation des opérations langagières qu'elle implique. Si la philosophie peut si facilement être prise pour un jeu : c'est de part la nature abstraite des enjeux qui sont les siens ; difficiles à appréhender pour un œil non averti.

On peut aussi penser à la méthode dialectique. Outil de prédilection du philosophe, la dialectique a cette ambigüité de pouvoir être mobilisée en dissociation de l'horizon qui lui fournit son sens : la recherche de la vérité.

Alors, la dialectique s'expose au risque de n'être plus qu'un jeu logique :

> « Car, je crois, tu n'as pas été sans t'apercevoir que les tout jeunes gens, lorsqu'ils goûtent pour la première fois aux échanges d'arguments, en font un

[46] PLATON, *La république*, traduction Robert Baccou, GF Flammarion, Paris, 1966, 596 e.
[47] PLATON, *Gorgias*, traduction Monique Canto, Flammarion, Nouvelle Edition, Paris, 2018, 485a-d.

usage pervers, comme d'un jeu, s'en servant toujours pour contredire, et qu'en imitant ceux qui réfutent, eux-mêmes en réfutent d'autres, prenant plaisir comme de jeunes chiens, à tirer et à déchiqueter par la parole quiconque se trouve près d'eux »[48].

A l'opposé de la philosophie, la sophistique est bel et bien assimilée à un jeu. Ainsi dans l'*Euthydème* la sophistique est désignée comme une activité puérile, sans consistance et sans sérieux. C'est qu'à la différence du philosophe, le sophiste n'aspire à l'obtention d'aucune vérité.

Parce que le sophiste n'aspire pas à une compréhension supérieure de la nature des choses, il est semblable à un joueur qui lancerait une balle, en procédant par va-et-vient, sans chercher une quelconque progression. En cela, il n'est qu'un joueur virtuose[49], un jongleur de mots :

> « Tu sais bien qu'il y a une sorte de ronde et de jeux, si, en effet, tu as été initié toi aussi. Maintenant encore ces deux hommes ne font rien que mener un chœur autour de toi : c'est comme s'ils dansaient pour s'amuser, dans le dessein, après cela, d'initier […]. Donc, ce sont là des jeux sur ce qui s'apprend ! – c'est bien pourquoi aussi j'affirme qu'ils jouent avec toi ; et je parle de jeu pour la raison que, même si l'on apprenait un grand nombre, ou encore la totalité, de pareilles choses, on ne saurait rien de plus sur ce qu'il en est des réalités, on serait seulement capable, grâce à la différence entre les sens des mots, de jouer avec les gens – de donner des crocs-en-jambe et de faire tomber en arrière, comme ceux qui, retirant un tabouret quand on va s'y asseoir, sont fous de joie et se mettent à rire en voyant qu'on est tombé à la renverse sur le derrière. »[50]

Notons qu'on retrouve ici cette idée du jeu comme dispositif manipulatoire, système d'aliénation n'offrant que l'apparence de la liberté : le sophiste ne dialogue pas avec ses interlocuteurs. Il joue avec eux et se joue d'eux, les maintenant dans l'illusion d'un échange. Le sophiste manipule les mots pour effectuer toute sorte d'opérations. C'est un manipulateur, au sens où il se sert du pouvoir du langage pour construire des discours ayant l'illusion d'un sens.

On peut repérer un troisième cas de figure où l'exemple du jeu est mobilisé à des fins comparatives : en vue de statuer sur la nature de l'écriture. De l'écriture, il faudrait se méfier

---

[48] PLATON, *République,* traduction Pierre Pachet, Gallimard, Paris, 1993, VII a-b.
[49] PLATON, *Euthydème, traduction M. Narcy,* 277d-278c.
[50] PLATON, ibid.

nous dit Socrate, pour ceci qu'elle ouvre la possibilité d'une confusion entre inscription et connaissance. En accordant une trop grande valeur aux inscriptions, il est possible d'oublier que celles-ci ne sont pas des connaissances, mais des moyens d'y accéder, sans garantie de leur véracité. En outre, la capacité des inscriptions à durer dans le temps leur procure une autorité sans connexion avec la validité de ce qu'elles permettent de formuler, entraînant dès lors la possibilité d'un rapport dogmatique au savoir. Il y a un risque, celui d'être fasciné par le pouvoir de l'écriture, au point de perdre de vue ce qui fait la vie de l'esprit. Or là aussi, l'explicitation de cette dimension technique de l'écriture et de ses effets passe par la mobilisation de la figure du jeu :

> « Mais ces jardins en caractères écrits, c'est, semble-t-il, par manière de jeu qu'il les sèmera et qu'il les écrira. Mais, chaque fois qu'il écrira, c'est en amassant un trésor de remémorations pour lui- même 's'il atteint quelque jour l'oublieuse vieillesse', et pour quiconque suit la même piste qu'il se plaira à voir pousser ces tendres cultures. Et, chaque fois que d'autres s'adonneront à d'autres divertissements, se délectant de beuveries et de toutes sortes de plaisirs qui sont frères de ceux-là, alors lui, c'est bien probable, préférera à ceux dont je parle le divertissement auquel il passe son existence. »[51]

Pour Socrate, l'écriture n'est en soi qu'une manière de semer des graines à tous vents, un spectacle réjouissant mais vain[52]. Sans la science pour en guider l'usage, elle n'est que pure prouesse technique et jouissance de cette prouesse. Au fond, une telle comparaison ne dit-elle pas l'interchangeabilité des notions de jeu et de technique ? L'ambigüité est en tout cas de mise.

Ainsi on voit donc que chez Platon, il existe une forte proximité entre jeu et technique, proximité si forte qu'on peut se demander si pour le philosophe, le jeu ne serait pas l'autre nom de la technique, quand celle-ci est laissée à elle-même.

Cette interprétation a l'avantage d'être compatible avec la possibilité de faire un usage pédagogique et politique du jeu, comme cela peut être le cas de la poésie et des arts.[53].

---

[51] PLATON, *Le Banquet- Phèdre*, Traduction Emile Chambry, GF Flammarion, Paris, 1964, 276a-e.
[52] PLATON, ibid.
[53] Il faudrait, pour dresser le portrait complet du rapprochement entre jeu et technique qui s'opère, accorder plus d'attention à la question des règles de jeu. Mentionnées à plusieurs reprises chez Platon, leur mention suggère l'existence d'une connexion entre jeu et calcul. Par exemple : « C'est donc <Theuth> qui, le premier, découvrit le nombre et le calcul et la géométrie et l'astronomie, et encore la pesseia et les dés, et enfin et surtout l'écriture. » PLATON *Le Banquet - Phèdre*, Traduction Emile Chambry, GF Flammarion, Paris, 1964, 274d (légèrement modifié) ou encore « Il y a d'autres arts qui s'accomplissent intégralement par la parole et qui, on peut le dire, n'ont pas besoin, ou bien fort peu, d'action concrète. C'est le cas de l'arithmétique, du calcul, de la géométrie – oui, et aussi des jeux de pions. » PLATON, *Gorgias*, traduction Monique Canto, Flammarion, Paris, Nouvelle Edition, 2018, 450d.

2.2 Le jeu chez Aristote : une activité libre opposée à la technè

Comparons maintenant cette conception avec celle qu'en propose Aristote : à bien des égards, elle en est la figure inversée. Pour Aristote, le jeu est un autotélisme, une activité ne visant à rien d'autre qu'à son propre accomplissement. Il ne renvoie à aucune extériorité et c'est pourquoi il doit être qualifié d'inutile et d'improductif. Activité désintéressée et indéterminée par nature, le jeu procure un plaisir valant comme une fin en soi. En tant que tel, il est compris comme l'illustration d'une capacité humaine à s'affranchir de la logique impérieuse des besoins, à agir non pas en vue d'un bénéfice attendu, mais par pur plaisir de le faire. Cette vision du jeu comme activité désintéressée en fait dès lors l'expression d'un rapport insigne à la liberté.

De manière remarquable, cette inscription du jeu dans le domaine des activités autotéliques conduit à l'affirmation de son caractère non-technique. C'est que pour Aristote, la technique (technè) relève du labeur et doit être comprise comme une activité intéressée, mobilisée en réponse à la pression des besoins. Mieux, jeu et technè se trouvent mis en opposition de manière explicite. Dans l'Ethique à Nicomaque, c'est comme exemple d'activité contraire à la technè que le jeu est donné en exemple. Le jeu est l'illustration d'une liberté humaine fondamentale, c'est-à-dire d'une capacité à s'émanciper du déterminisme que représente et rappelle la technè. Opposé à la technè, le jeu se voit rapproché de l'*epistemè*. L'un et l'autre sont définis comme des loisirs.

Ce rapprochement n'aboutira jamais à leur assimilation. Pour Aristote, la pratique du jeu est indifférente à la question du Bien, sans autre visée que la recherche de son propre maintien et du plaisir qui en découle. La capacité du joueur à oublier de prendre soin de son corps est donnée comme illustration de cette réalité. C'est pourquoi le jeu n'est pas considéré comme une activité vertueuse et fait l'objet d'un déclassement. Consécutivement, il se voit conçu comme activité frivole et superficielle, en tant qu'il apparaît dépourvu de positivité.

Loin de pondérer l'opposition du jeu à la *technè*, ce divorce renforce leur antagonisme. Quand la *technè* est comprise comme instrument privilégié de l'activité laborieuse, le jeu est pensé comme interruption du cours besogneux des choses. Le jeu n'est plus défini comme activité mais comme relâchement. Il apparaît comme ce moment où les outils sont délaissés au profit d'un moment de détente. Sous cette perspective, jouer est le privilège de ceux qui ne sont pas encore en mesure de travailler, de ceux qui sont trop épuisés pour cela et de ceux qui, à l'abri du besoin, préfèrent perdre leur temps plutôt que de rechercher le Bien Suprême.

Cette deuxième étape de la caractérisation du jeu est remarquable. Elle aboutit à constituer une définition du jeu en creux. Le jeu cesse d'être défini positivement, pour être compris comme l'envers de la *technè*. Cette manière de définir le jeu persiste aujourd'hui, la liberté qu'on lui prête étant alors comprise comme une forme de désœuvrement, de vide, de vacance.

2.3 L'annonce d'un clivage voué à se répéter

Que ce soit chez Platon ou chez Aristote, la figure du jeu n'est à vrai dire jamais véritablement débattue. Il faudrait plutôt dire qu'elle est donnée en exemple, pour étayer le raisonnement. Cette approche n'est pas sans conséquence, dans la mesure où elle nourrit l'idée que penser le jeu, c'est le situer du côté ou de l'autre d'un partage catégoriel sur lequel il n'aurait pas son mot à dire. Cette approche fait nécessairement violence à la notion. Cela est d'autant plus visible que le jeu se prête manifestement mal à un tel procédé, se présentant justement comme une activité combinant ce qui est censé s'opposer : pratique et imagination, règle et liberté. En découle des conceptions qui ne peuvent être qu'amputées d'un membre. Soit le jeu se trouve assimilé à un procédé, se voyant refusé toute positivité spirituelle si l'on peut dire, soit le jeu se trouve au contraire reconnu dans sa liberté, mais cela au prix de son idéalisation, devenant dans le même mouvement une activité « sans mains ». Ces difficultés, que l'on peut déjà repérées chez Platon et Aristote, prennent un tour plus marqué chez les modernes et à l'époque contemporaine. D'un côté, la conception platonicienne du jeu pose le premier jalon d'une approche qui consistera à comprendre le jeu comme un type particulier de technique. Cette idée d'une technicité du jeu, d'abord reconnue par Leibniz, gagnera en importance au XXème siècle et à l'époque contemporaine, sous l'influence respective du structuralisme et de la cybernétique. De l'autre, le partage opéré par Aristote annonce une longue série de conceptions du jeu qui auront toutes pour conséquence de considérer la technique comme un élément non nécessaire pour la définition du ludique ou même comme sa négation. Elle aboutit à l'époque contemporaine à définir le jeu comme une expérience ou une attitude (chez Caillois ou Henriot en particulier), matériel et règles n'ayant au mieux qu'une fonction de support pour la mise en œuvre concrète de ce qui dans son essence trouve son siège dans l'intériorité du sujet.

3. Les théories du Game et du Play

Chez les modernes, la technique se trouve située sous l'autorité de la science et se comprend comme une conséquence du projet scientifique : c'est l'obtention des connaissances par

l'exercice de la rationalité qui rend possible leur mise en application et la constitution des objets techniques qui en découlent. Ces objets peuvent à leur tour se trouver employés par l'homme de science, dans le cadre de ses recherches, en particulier comme outil d'observation et de mesure. La technique se trouve donc assimilée à un produit (second) et à un support (complémentaire) permettant l'obtention des résultats prescrits par la raison, instrument permettant à l'Homme de se faire « maître et possesseur de la Nature[54] ». Les thèses technophiles et technophobes contemporaines sont la conséquence de ce clivage, les modifications apportées par la technique se comprenant comme les conséquences du progrès scientifique et comme des *dénaturations* (qu'on y voit la promesse d'un dépassement ou d'un rabaissement de la condition humaine). La plupart des théories du jeu contemporaines s'inscrivent directement dans ce clivage, sans en questionner les présupposés. Ce sont elles qui vont nous intéresser ici.

A partir du XXème siècle, deux conceptions antinomiques du jeu viennent s'imposer. La première, appelée ludologie, s'inscrit dans la continuité des thèses du structuralisme, de la théorie de l'information et de la cybernétique. Principalement représentée dans le milieu anglo-saxon (Juul, Zimmerman, Frasca), cette théorie définit le jeu comme un objet formel structuré par des règles – le joueur étant lui-même pensé comme un opérateur du système. A l'opposé de cette tendance, une certaine tradition d'inspiration psychologique, sociologique et phénoménologique (Caillois, Henriot, Fink dans une certaine mesure) considère le jeu comme une expérience, une attitude ou encore une idée. Loin de conférer une importance aux éléments techniques de jeu (matériel, règles, procédés), elles considèrent ces derniers comme des supports, disponibles pour l'usage mais sans rôle constitutif dans le caractère ludique des expériences vécues.

Aussi antagonistes soient-elles, ces théories ont en commun de partager l'idée d'une nécessaire distinction entre objet et expérience ludique. Chez les uns comme chez les autres, la question du jeu, pour être formulée de manière adéquate, doit partir d'une distinction préalable entre ces deux pôles.

La difficulté notoire à définir le jeu serait la conséquence d'un amalgame, amalgame que l'imprécision du langage contribuerait à entretenir. La chose serait particulièrement manifeste dans la langue française ou allemande, lesquelles ne disposent que d'un seul terme pour

[54] DESCARTES, R., *Discours de la méthode*, 6e partie, Bibliothèque de la Pléiade, Éd. Gallimard, Paris, 1966, p. 168.

désigner les différentes dimensions que le jeu peut revêtir. C'est pourquoi ces théories, quoiqu'il en soit du pôle qu'elles choisissent ensuite de favoriser, accordent leur privilège à la langue anglaise, laquelle dispose de deux termes au sens différencié. D'un côté, le mot *Game* est employé pour qualifier le jeu comme un objet, que ce soit un élément matériel, un ensemble de règles ou un dispositif. De l'autre, le mot *Play* désigne un type d'activité ou encore une attitude ludique.

La langue anglaise disposerait donc d'un avantage certain : elle permettrait d'éviter toute confusion entre deux champs bien distincts, sans perdre la possibilité de leur articulation – c'est ainsi qu'on peut dire « to play a game » sans risquer la tautologie ou parler de *gameplay* pour qualifier la manière dont un jeu est joué. C'est pourquoi ces théories, en fonction du pôle qu'elles se proposent de privilégier, mobilisent ces termes pour situer et qualifier la nature de leur investigation.

On appellera dans les pages suivantes « théories du *Game* » ou ludologie, pour qualifier les théories consistant à penser le jeu comme un objet et « théories du *Play* », les approches consistant à comprendre le phénomène ludique comme une activité humaine. Les sections qui suivent visent non seulement à la présenter, mais à mettre en visibilité l'effet normatif de l'opposition entre l'homme et la technique qu'elles présupposent à leur manière.

3.1 Préceptes de la ludologie

La ludologie affirme le caractère techniquement constitué du jeu, qu'elle comprend comme un objet (game) structuré par des règles organisées en système. Une telle conception implique deux démarcations. La première consiste à penser le jeu comme un objet autonome, dont il serait possible de faire l'étude sans prendre en compte le joueur. La deuxième consiste à distinguer structure matérielle (les éléments tangibles avec et sur lesquels on joue) et structure formelle (les règles), le matériel étant considéré comme un support certes utile, mais non essentiel pour la définition du jeu. Il résulte de ces distinctions une réorganisation des rapports, où éléments matériels et activités se trouvent subsumés à l'autorité de la règle. Plus spécifiquement, le jeu se trouve conçu comme une machine systémique, une approche nourrie des notions de système rétroactif et de machine informationnelle[55]. Cette approche prend pour objet d'étude privilégié le jeu vidéo. Mais si la technicité du jeu est un thème important de la ludologie, elle n'en vient jamais à l'aborder comme un problème. Certes, la ludologie repère les rapports d'analogie entre règle (de jeu) et programme (informatique). Mais en dernier recours, elle ne fait au mieux que

[55] WIENER, N., *La cybernétique. Information et régulation dans le vivant et la machine*, traduction R. Le Roux, R. Vallée et N. Vallée-Lévi, Le Seuil, 2014.

s'étonner de leur adéquation, sans en interroger le sens. C'est pourquoi elle reste en définitive un discours normé par les modèles technologiques qu'elle examine.

3.1.1 Le jeu est un système de règles

Pour les ludologues, un jeu est un ensemble de règles, c'est-à-dire une série d'instructions destinées à fixer des limites et instruire sur les procédures à suivre : « Les règles sont la structure formelle d'un jeu (game), l'ensemble établi des consignes abstraites décrivant comment un système de jeu fonctionne[56] ». La règle prescrit et proscrit selon une permissivité plus ou moins grande et oriente la manière dont les choses doivent ou non se dérouler. « Les règles sont des « ensembles d'instructions « et suivre ces instructions signifie faire ce que les règles requièrent et ne pas faire quelque chose d'autre à la place[57] ».

En tant que tel, les règles définissent un périmètre - le champ d'application de leur propre autorité. Elles déterminent une limite spatiale et temporelle, au sein de laquelle des principes particuliers sont en vigueur. On trouve ici l'idée d'une capacité du jeu à produire une démarcation, la délimitation opérée par les règles ayant pour effet de produire une rupture. C'est en ce sens que Zimmerman, reprenant Huizinga[58], parle de cercle magique afin de désigner ce qui dans un jeu fonctionne comme un espace traversé par des règles qui dérogent aux principes habituels. En cela, les règles du jeu produisent un effet d'artificialisation, à la fois au sens où ce qui se déroule déroge aux codes habituels, et au sens où ce qui s'y déroule est suspendu, dans sa possibilité, à l'autorité de règles produites de toute pièce :

> « *L'enjeu est une compréhension de l'artificialité des jeux, la manière dont ils créent une séparation entre leur propre temps et espace et ceux de la vie ordinaire* »[59]

Pour les ludologues, un jeu ne se définit pas seulement par ses règles, mais par le mode d'organisation de celles-ci. Ces dernières doivent être agencées de manière à pouvoir se répondre les unes aux autres et former ainsi un tout organisé. Mais il ne suffit pas de définir le jeu comme un ensemble de règles organisées pour saisir sa spécificité. Après tout, de nombreux objets techniques peuvent être définis de la sorte (par exemple un système de lois ou encore des recettes de cuisine). C'est pourquoi le jeu a, en outre, pour propre de fonctionner comme une machine autotélique, c'est-à-dire comme une artificialité ne renvoyant à aucune extériorité. Le

---

[56] ZIMMERMAN, E., SALEN K., R*ules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, London, 2004, p 120.
[57] ZIMMERMAN, E., SALEN K., ibid. p. 122.
[58] HUIZINGA J., *Homo Ludens*. Essai sur la function sociale du jeu, Tel Gallimard, Paris, 1951, p 29-31.
[59] ZIMMERMAN, E., SALEN K., R*ules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, London, 2004, p 94.

propre du jeu serait d'être une structure bouclée sur elle-même. En cela, le jeu relèverait d'un régime technique propre :

> « Le jeu n'est pas, un outil utilisé pour remplir un besoin externe et utilitaire […]. Parce qu'ils ont une structure autotélique si marquée, les jeux sont largement non-utilitaires. La plupart des types de design servent une fonction externe ou une utilité. L'architecture permet d'héberger et d'abriter nos familles, gouvernements et industries. La typographie permet la communication visuelle […]. D'un autre côté, le *game design* permet simplement son propre jeu (play)[60] ».

3.1.2 Le jeu n'est pas son matériel

Définir le jeu comme ensemble de règles, c'est opérer une démarcation entre contenu formel et contenu matériel. On justifie ce procédé par la possibilité de manipuler du matériel de jeu sans jouer (se servir d'un plateau de jeu pour y mettre des couverts), celle de modifier le matériel d'un jeu (sa couche graphique par exemple [61]) sans porter atteinte aux règles et celle de conserver les règles à l'identique en mobilisant des éléments matériels absolument autres :

« *Qu'ils soient joué devant un terminal d'ordinateur ou tracés sur le sable d'une plage, chaque jeu de morpion partage la même identité formelle de base*[62] »

Pour les ludologues, le matériel est un support permettant l'inscription des règles et la mise en œuvre effective des opérations prescrites par celles-ci. En tant que tel, il est le garant de la réalité de la partie. Aussi indispensable soit-il, il ne saurait avoir d'influence sur l'identité du jeu, ne pouvant au mieux qu'altérer la manière dont la partie peut être vécue. Comme on voit, la ludologie reprend l'idée classique d'une interchangeabilité de la matière, pensée comme neutre et disponible à l'usage – idée qu'on peut bien sûr juger inacceptable. La variété des formes de jeu existantes et des supports qui leur correspondent est souvent considérée comme un argument fort pour étayer ce point de vue[63].

Si la ludologie affirme l'interchangeabilité des supports, elle ne conclue pas à leur équivalence. Les supports sont au contraire affirmés dans leur différence, mais cette différence est déterminée en référence à la règle. Si les supports ne sont pas tous les mêmes, c'est qu'ils ne se

---

[60] ZIMMERMAN, E., SALEN K., ibid., p. 96.
[61] ZIMMERMAN, E., SALEN K., ibid., p. 120.
[62] ZIMMERMAN E., SALEN K., ibid., p. 125.
[63] JUUL, J., *Half Real*: *Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press Paperback edition, London, 2011, p. 48

prêtent pas tous aussi bien à l'incarnation des règles. En d'autres termes, le statut du matériel de jeu est ici défini selon son niveau d'adéquation à un contenu formel[64]considéré comme autonome.

3.1.3 Le jeu n'est pas le joueur

De cette entière assimilation du jeu à la technique, il résulte chez les ludologues, par effet de balancier si l'on peut dire, une disqualification considérable de la figure du joueur – illustrant en cela toute la force normative du dualisme souterrainement à l'œuvre.

Parce qu'il est compris comme un objet au fonctionnement autotélique, le jeu (game) est considéré comme autonome vis-à-vis des activités qui lui correspondent, celles-ci étant comprises comme une possibilité amenée et appelée par le système de règles. Une telle définition a en effet pour conséquence d'évacuer la figure du joueur ou du moins d'en faire un terme second.

Pour l'historien David Parlett, le joueur doit ainsi être compris comme un opérateur tenu de prendre en charge le fonctionnement du système. Qu'est-ce que jouer pour Parlett ?

« *Appliquer les règles à un équipement*[65] ».

Une telle conception implique d'assimiler l'action de jouer à une procédure de mise en œuvre. Pour Parlett, le joueur fait ce que les règles lui prescrivent de faire, une telle action consistant à manipuler du matériel : prendre une carte, déplacer un pion, passer un tour, etc. …

Or, à partir du moment où l'action de jeu se trouve assimilée à une procédure, alors on comprend qu'elle puisse se penser comme susceptible d'être déléguée à une machine. Les conséquences d'une telle définition sont considérables. Cela implique en effet d'accorder la possibilité (au moins théorique) de déléguer à une machine l'intégralité des actions de jeu, aboutissant à disposer d'un jeu sans joueur. Ce type de considération rejoint l'idée de pouvoir définir ce qu'est un jeu sans faire intervenir la notion de joueur, comme le proposait Jesper Juul dans son célèbre article *Zero-Player Games*[66].

---

[64] JUUL, J., ibid. p. 48.

[65] PARLETT, D., "*Rules OK or: Hoyle on Troubled Waters*", presented at the 8th annual colloquium of the Board Game Studies Association, Oxford, 2005 [en ligne] https://www.parlettgames.uk/gamester/rulesOK.html, consulté le 20 février 2019.

[66] BJÖRK, S., JUUL, J., *Zero-Player Games Or: What We Talk about When We Talk about Players*, presented at the Philosophy of Computer Games Conference, Madrid, 2012, [en ligne] https://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/

Notons en quoi cette conception fait écho à une autre acception du *Play* : l'usage du mot *Player* pour désigner un lecteur audio ou vidéo. Si initialement, le terme désigne cette fonction qui dans un dispositif technique remplace le joueur (un lecteur audio joue de la musique à notre place), il est possible d'en inverser la compréhension et de considérer qu'un joueur n'est jamais qu'un opérateur humain prenant en charge l'exécution d'un protocole. C'est alors la notion d'activité ludique qui se trouve complètement évacuée.

Il convient de nuancer ces observations en mentionnant la position de Zimmerman. Pour ce dernier, si *game* et *play* doivent être distingués, c'est bien le *play* qui donne au *game* son contexte d'usage. Le *play* est compris comme un champ de pratiques ludiques qui peuvent faire appel à des dispositifs réglés (*games*) ou non.

On retrouve ici la classique distinction entre jeu libre et jeu réglé. Mais le problème reste entier, puisqu'il consiste à penser ces deux champs comme des domaines non seulement autonomes mais antithétiques. On ne peut donc aboutir qu'aux retours des apories préalablement évoquées : négation de la liberté du jeu par l'instauration d'un système de déterminants techniques d'un côté, négation de la technique par l'affirmation du jeu, la seule véritable liberté passant par la pratique du détournement. Soulignons en outre le préjudice induit par l'ordre du raisonnement déployé dans *Rules of Play* : la priorité accordée à la définition du pôle *Game* aboutit à faire du chapitre *Play* un satellite venant s'ajouter tardivement– sans doute au corps défendant de Zimmerman lui-même.

3.1.4 Limites de la ludologie

En clôture de cette section, on voudrait revenir sur quelques-unes des difficultés qui découlent de cette théorie. En pointer les limites n'est pas une fin en soi : il s'agit de s'en servir pour rendre tout à fait explicite les effets du découpage entre homme et technique que présuppose cette théorie. On retiendra quatre points : la normativité de la ludologie, sa tendance à forcer le distinguo entre jouet et système de règles, son biais fonctionnaliste, l'absence de regard critique sur la nature de la posture qu'une telle approche implique.

Le premier problème de la ludologie, c'est bien sûr son caractère normatif. En définissant le jeu comme un système structuré par des règles, la ludologie accorde un privilège inouï aux objets formels. Le jeu vidéo, les jeux de société et les jeux en plein air réglés forment alors un corps privilégié, au détriment de ce qu'on appelle usuellement le « jeu libre ».

Ce parti-pris conduit à traiter comme un thème secondaire ce qui est pourtant l'essentiel des jeux pratiqués durant l'enfance. De tels jeux sont en outre approchés par comparaison, en

évaluant non pas ce qu'ils sont, mais ce qui leur « manque » pour devenir de « vrais » jeux. Dans le meilleur des cas, ils sont interprétés à l'aide de critères qui ne leur appartiennent pas, aboutissant par exemple à l'idée que de telles activités diffèrent non par leur absence de règles, mais par le caractère implicite ou inconstant de celles-ci. En d'autres termes, le « jeu libre » se trouve soumis à une grille de lecture exogène, ce qui ne peut aboutir qu'à l'idée de son infériorité. Par la même occasion, on se prive d'un terrain d'étude de première main pour comprendre les propriétés des jeux qu'on prétend mettre en avant.

En opposant jeux réglés et jeux non-réglés, la ludologie simplifie lourdement les termes de l'équation. Elle se refuse à considérer les jeux réglés comme une forme d'institutionnalisation des jeux sans règles.

Il est pourtant clair qu'un jeu de société comme les Echecs est le résultat de nombreuses itérations, les règles d'aujourd'hui étant le résultat d'un lent processus de sélection. Or, ce principe de sélection est lui-même inséparable de la pratique du jeu : c'est en jouant et en s'appropriant les règles en vigueur qu'un jeu évolue, ce qui revient à dire qu'on ne peut séparer l'invention d'un jeu de sa pratique. Pour le dire autrement : un des points d'ombre de la ludologie réside dans la déconnexion artificielle opérée entre concepteur de jeu (figure quasi-absente des thèmes de recherche) et joueur de jeu.

Si ce dernier est assimilé à un opérateur, c'est qu'il y a, chez les ludologues, ce présupposé que pratiquer un jeu, ce n'est pas participer à son élaboration. C'est pourtant une chose que n'importe quel *game designer* connaît fort bien : un système de jeu ne préexiste pas à sa pratique. Il n'y a pas d'abord un système de jeu, puis la pratique de ce système : c'est la pratique de ce système qui le constitue. En séparant artificiellement joueur et concepteur, la ludologie se prive d'une approche génétique de la question. Mais cela, ce n'est peut-être que la conséquence nécessaire d'une théorie qui choisissant de mettre la règle au premier plan, en présuppose la priorité sur le joueur.

Une deuxième difficulté doit être mentionnée : en choisissant de faire de la règle, le socle définitionnel du jeu et en reléguant la matière au rôle de support, la ludologie se condamne à surjouer la séparation entre jeu à règles et jouets. Or, cette séparation elle aussi est artificielle.

A bien des égards, un système de règles peut en effet se comprendre non pas comme une structure venant déterminer le fonctionnement d'un ensemble d'éléments, mais comme le prolongement du jouet.

L'exemple du ballon permet de le comprendre.

Pour le ludologue, un ballon est une ressource appelée à être mobilisée dans le cadre d'un jeu réglé. Le ballon remplit la fonction qui lui est assigné : il peut être saisi, il a tendance à rebondir, ce qui contribue à générer une certaine incertitude, il peut être envoyé, etc. Pour toutes ces raisons, on dira que le ballon est un objet qui se prête fort bien à un usage ludique. Pourtant, il est possible d'inverser cette lecture. Il faut en effet considérer combien un ballon n'attend pas l'existence d'un cadre réglé pour faire l'objet de pratiques ludiques. Le ballon se présente comme un objet dont on s'empare et avec lequel on joue sans avoir besoin de déterminer des règles à suivre.

Ce n'est que dans un deuxième temps qu'il est possible de considérer la possibilité d'ajouter des règles. Aussi est-il possible de considérer les règles non pas comme les prémisses à une pratique du ballon, mais comme des manières de prolonger, approfondir et renouveler l'amusement que l'on peut tirer de la manipulation d'un jouet.

Plutôt que d'assimiler jouet et support matériel, ne faudrait-il pas penser le jouet comme un objet propice au jeu, autour duquel des règles peuvent être agencées, de manière à en tirer le maximum de « potentiel » ludique ? Des jeux comme la balle ou prisonnier, la passe à dix ou le football seraient donc à comprendre comme des pratiques dérivées de l'usage du ballon et non comme des dispositifs nécessitant l'usage d'un ballon comme support.

Troisième difficulté posée par la ludologie : en s'appuyant sur une conception fonctionnaliste de la technique, la ludologie s'empêche de prendre en compte la place du dysfonctionnel dans la caractérisation des jeux. Chez les ludologues, il n'y a pas de place pour le bug, l'anomalie ou l'erreur, si ce n'est dans un deuxième temps, une fois leur légitimité reconnue par le concepteur. Là aussi, cet « oubli » est caractéristique d'une approche où le rapport à l'humain est pensé comme un terme second. Pour le ludologue, tout écart entre la règle et son application est à mettre au compte d'un défaut d'adéquation des supports (matériels ou humains).

Sa signification est donc nulle pour la compréhension de ce qui fait le propre du jeu.

Enfin, il importe de souligner combien le ludologue passe systématiquement sous silence la question de sa propre position : soit le fait d'étudier les systèmes « de l'extérieur », en qualité d'observateur.

Pour un ludologue, ce choix s'explique par un souci d'objectivité. On pourrait pourtant s'émouvoir de l'étrange proximité qu'entretiennent théoricien et spectateur. Tout se passe comme si, au lieu d'évacuer la figure du joueur au profit de l'objet-jeu, les ludologues avaient troqué l'habit du participant pour celui du public ou du metteur en scène.

Aussi peut-on se demander si les propriétés présentées comme définitionnelles d'un jeu ne le sont pas plutôt celles d'une machine à générer du spectacle. De fait, la position adoptée par le ludologue est celle d'un individu situé dans un rapport de surplomb et mieux encore, d'un observateur ayant accès à l'envers du décor : l'ensemble des mécanismes avec lesquels le joueur commerce dans sa pratique, mais aussi l'anatomie profonde du système.

Voilà peut-être pourquoi le joueur y est dépeint comme un opérateur : appréhendé « de loin », il est assimilé à la figure d'un agent ayant un rôle à tenir, et grâce auquel « ça joue », comme on dit au cinéma. Tel est le sentiment qu'on peut par exemple avoir, en assistant à un match de football depuis les tribunes : nous ne voyons plus des joueurs, mais les agents d'un ballet.

Chacun remplit son rôle, dans l'économie du dispositif où il s'insère. Ainsi, l'évacuation de la question du vécu est-elle peut-être d'abord l'expression d'une approche qui, appréciant ce qui se joue de loin, c'est-à-dire *n'y participant pas*, ne peut se sentir concerner. On ajoutera qu'une telle approche est bien peu réflexive par ailleurs : à aucun moment le ludologue ne semble conscient du rôle constituant qu'il joue peut-être dans le portrait qu'il dépeint.

3.2 Les théories du Play, ou le jeu comme expérience

Il est temps de se tourner vers cette deuxième autre grande manière de comprendre le jeu que sont les théories du *Play* (Caillois, Henriot, Fink dans une certaine mesure). Comme on le verra, ces théories sont un miroir inversé des théories précédemment évoquées. Les théories du *Play* définissent le jeu non comme une structure ou un système, mais comme une activité humaine. Le jeu n'est plus compris comme une construction dont il serait possible d'étudier les propriétés de manière objective, mais comme le fait d'un joueur, dont il s'agit de questionner le sens. Chez Caillois, le jeu est pensé comme un type d'attitude, auquel correspondent des formes particulières d'expérience. Chez Henriot, le jeu est plus spécifiquement compris comme une attitude mentale, voire comme une idée ou une métaphore. Y domine l'idée d'une liberté et d'une irréalité du jeu, fondée sur un primat de l'imagination et de la volonté. A des degrés de radicalité variables, elles s'accordent en outre sur le statut à accorder au matériel, aux règles et aux pratiques. Ceux-ci sont considérés au mieux comme des éléments utiles, au pire comme un frein au libre déploiement du jeu. Mais à l'instar de la ludologie, ces théories s'accordent donc sur la pertinence à mobiliser les catégories d'objet technique et de sujet humain pour traiter du jeu, sans s'interroger sur les présupposés que de telles catégories véhiculent.

3.2.1 Une définition en tension (Caillois)

Commençons par revenir sur les thèses de Roger Caillois. En réponse au structuralisme dominant de l'époque, ce dernier définit le jeu comme une attitude dotée de six caractéristiques distinctes : liberté, séparation, incertitude, improductivité, règle et fiction[67]. Le jeu aurait pour particularité de ne pouvoir être forcé (liberté), d'être en démarcation du cours de la vie quotidienne (séparé), incertain dans son résultat et inapte à constituer de nouvelles richesses (improductivité). Enfin, le jeu aurait pour particularité d'être réglé *ou* fictif, ces deux caractéristiques étant comprises comme mutuellement exclusives[68].

La particularité d'une telle définition tient aux rapports de solidarité qui relient les différentes caractéristiques retenues, la liberté donnant le *La* de leur organisation. Celle-ci se présente à la fois comme une condition première, mais aussi comme ce à quoi renvoient les autres caractéristiques : la séparation du jeu préserve le joueur de toute influence exogène ; son incertitude implique la possibilité d'agir hors de tout schéma déterministe ; son improductivité garantit l'absence de motivation extérieure ; enfin, si le jeu est une activité réglée ou fictive, c'est que de tels attributs fournissent la garantie d'une dissociation entre jeu et vie courante, que cela passe par une démarcation artificielle ou par l'adoption d'une attitude irréalisante.

Aussi marqué soit le geste de Caillois, il n'aboutit jamais à la disparition de toute référence à la technique, incarnée ici en la figure de la règle. Certes, celle-ci fait l'objet d'un « déclassement » et n'est plus qu'une propriété parmi d'autres, non-nécessaire qui plus est. Mais elle conserve une certaine importance. Pour Caillois, le jeu est un mélange, une activité traversée par des tendances opposées. La persistance de la règle est à rapporter à cette spécificité, sa fonction consistant à servir de contrepoids aux principes de liberté, d'indétermination et d'irréalité.

Cette idée du jeu comme « mélange » se retrouve dans les types d'expérience qui lui sont associées. Chez Caillois, le jeu en offre quatre grands types : compétition (Agôn), hasard (Alea), imitation (Mimicry) et vertige (Ilinx). Ces expériences sont comprises comme le produit de deux tendances contradictoires : la Paidia et le Ludus. La Paidia, comme le terme le suggère, désigne la manière dont le jeu peut prendre les formes les plus spontanées et les plus informelles. A l'inverse, le Ludus incarne l'idée d'un jeu marqué par un haut niveau de codification et d'organisation – par où ressurgit la figure de la règle. Avec Caillois, on a donc une conception du jeu largement polarisée du côté de l'humain, faisant la part belle à la liberté

[67] CAILLOIS, R., *Les jeux et les hommes*, Folio Essais Gallimard, Paris, 1967, p 43.
[68] Cette opposition s'explique en ceci que pour Caillois, les règles sont des principes qui viennent se substituer aux lois du réel et qui contribuent ce faisant à leur occultation, quand la fiction implique au contraire de faire référence à un modèle existant qu'il s'agit d'imiter. Cette opposition se redouble dans l'attitude opposée que règle et fiction appellent respectivement : le sérieux d'un côté (relatif à l'autorité de la règle) et l'absence de sérieux de l'autre (relatif à l'irréalité de la fiction).

et à l'indétermination, mais où les éléments techniques – en la règle tout du moins – conservent une importance[69].

3.2.2 Ce que le jeu n'est pas (Henriot)

A bien des égards, la pensée de Jacques Henriot peut se comprendre comme une radicalisation des thèses défendues par Caillois. Pour Henriot, le jeu peut être défini comme une attitude de mise à distance. Dans cette conception, matériel, règles et procédés apparaissent comme des éléments dénués de tout caractère ludique intrinsèque. Le jeu est une affaire de signification, dont le propre serait à chercher dans l'intériorité du sujet. Une telle conception n'est jamais loin de basculer dans l'idéalisme et aboutit dans tous les cas à affirmer le primat de l'imagination et de la volonté du joueur.

Pour Henriot, le jeu est une attitude de second degré. Dans le jeu, le joueur serait à ce qu'il fait sans y être, c'est-à-dire de manière distanciée. L'activité ludique aurait bien une réalité. Mais elle serait ressentie par le joueur comme fictive, ce qui revient à dire qu'elle serait, dans le temps même de son effectuation, irréalisée dans son sens[70]. Plus précisément, Henriot définit le jeu comme un *faire comme si*[71]. Le jeu serait bien une activité, mais dans le *faire* de cette activité viendrait se loger un acte de métaphorisation, par lequel la chose effectuée ne serait prise ni pour elle-même, ni pour autre chose qu'elle-même, mais *comme si* elle était ceci ou cela. Le jeu relèverait en cela de la feinte, dans la mesure où le joueur serait à son activité, sans ignorer le caractère hypothétique d'un tel mode de rapport.

Une telle conception n'est pas dépourvue d'intérêt. Elle ouvre des perspectives fécondes sur les rapports possibles du jeu à la pratique phénoménologique. Si le jeu est un faire comme si, il est possible de le comprendre comme une attitude suspensive, comme une sorte d'*epochè*[72] mettant en parenthèse la thèse de l'existence du monde. Plus précisément, le jeu serait une certaine manière de se rapporter aux choses en les prenant pour ceci ou pour cela, sans se préoccuper de

---

[69] Il est possible de considérer cette théorie de deux manières. On peut y voir une tentative pour faire du jeu, *à l'opposé* de la ludologie, une affaire de signification. La mention de la règle, aux côtés des autres attributs du jeu que sont la liberté, la séparation, l'indétermination, l'improductivité et la fiction se comprend alors comme un reliquat des thèses structuralistes que Caillois se propose de combattre. Mais on peut aussi choisir de s'intéresser aux conséquences originales qu'implique cette affirmation : soit l'idée du jeu comme d'une activité en tension, c'est-à-dire d'une activité *irrésolue*, fondamentalement *contradictoire*.

[70] HENRIOT, J., *Sous couleur de jouer : le métaphorique ludique*, José Corti Editions, 2009, p 149.

[71] HENRIOT, J, ibid., p. 155.

[72] En phénoménologie, l'époché désigne l'attitude adoptée par le phénoménologue, consistant à mettre le monde entre parenthèse, c'est-à-dire à neutraliser toute affirmation relative à la quiddité des choses, pour s'en tenir au donné, c'est-à-dire au vécu – voir à ce sujet HUSSERL, E., *Médiations cartésiennes. Introduction à la Phénoménologie*, Traduction de Emmanuel Levinas et G. Peiffer, Vrin, Nouv. Éd, Paris, 2008.

leur quiddité effective. Faire comme si les choses étaient ceci ou cela, c'est en effet leur assigner non pas une essence, mais la possibilité d'une essence.

Mais c'est sans doute l'idée que le jeu, en tant que faire comme si, est une *attitude de second degré* qui mérite toute notre attention.

Adopter une attitude de second degré peut d'abord se comprendre comme une manière de s'engager dans une activité sans y être véritablement. Il y a là l'idée d'une absence, logée au cœur de la présence : nous y sommes, mais sans y être totalement. On peut vouloir rabattre le sens de cette attitude du côté de la fiction. Mais on peut aussi choisir de s'attarder sur le détail de ce qu'une tournure de cet ordre implique : un déficit d'adhésion.

Être aux choses dans un rapport de second degré, c'est ne pas y coller, c'est-à-dire maintenir un écart[73]. Cet écart n'est alors pas nécessairement compris comme une forme d'absence, mais comme un désajustement[74]. Il y a plutôt là l'idée d'un défaut d'accord, d'un écart entre la chose et la manière dont celle-ci est prise.

Cette idée remarquable tend malheureusement, chez Henriot, à être rattrapée par l'idéalisme et à être compris comme le signe que le jeu est affaire de point de vue. L'attitude de second degré est réduite à une forme de prise de distance, une mise en retrait, l'immixtion d'un déficit d'engagement au cœur de la pratique. Le joueur serait aux choses sans y être, comme s'il était spectateur de sa propre action. C'est cette assimilation du jeu à une affaire de point de vue qui explique pourquoi Henriot finira par comprendre le jeu comme un acte de la volonté partant de l'intériorité du sujet pour venir apposer un sens, par le libre exercice de l'imagination, à ce qui existerait « au dehors » de manière autonome[75].

Une telle conception valide la thèse traditionnelle en métaphysique d'un découpage entre sujet et objet, intériorité et extériorité, homme et monde. En cela, elle contrevient aux préceptes de la phénoménologie[76], dont elle se réclame pourtant[77].

Il résulte d'une telle approche l'identification du jeu à un acte mental capable de se déployer en toutes circonstances, sans préoccupation pour les contraintes du réel. Plus encore, un tel acte

---

[73] HENRIOT, J., *Sous couleur de jouer : le métaphorique ludique*, José Corti Editions, 2009, p 151.
[74] Au cœur de cette idée, l'intérêt d'Henriot pour le 26ème définition du littré : jeu dans les rouages, p 90-91
[75] HENRIOT, J., *Sous couleur de jouer : le métaphorique ludique*, José Corti Editions, 2009, p 149.
[76] La méthode phénoménologique consiste à s'interdire toute prise de position quant la nature des choses vécues, ce qui implique en premier lieu de mettre en suspens toute préconception quant à l'existence d'une séparation entre sujet et objet.
[77] HENRIOT, J., ibid., p 156.

mental est compris comme réflexif. La posture de second degré caractéristique du jeu serait l'illustration du caractère conscient d'une telle activité.

Dans sa forme dernière, une telle conception bascule ainsi dans l'idéalisme. Le jeu, nous dit Henriot, n'est peut-être qu'une idée[78].

- *Le jeu n'est pas un objet technique*

Si le propre du jeu est à situer au niveau du joueur, c'est toujours chez Henriot après avoir tenté de le définir depuis ses dimensions matérielles, formelles et pratiques. La localisation du sens du jeu dans l'intériorité du sujet est présentée comme la conséquence de cette inférence impossible. Pour Henriot, matériels, règles et pratiques sont compris comme des éléments dont il est possible de se servir pour jouer, mais dépourvus de caractère ludique intrinsèque. Semblable lecture revient à affirmer un primat du sens sur la structure, primat d'autant plus marqué que pour Henriot, le jeu est une activité capable de se servir de n'importe quelle chose pour se déployer[79]. En tant que tel, le jeu brillerait par son éminente autonomie. Loin d'être déterminé par la technique, le jeu serait l'une des activités qui le serait le moins[80].

- *Le jeu n'est pas son matériel*

Des différents aspects techniques qu'un jeu peut revêtir, le matériel est le plus explicitement et le plus immédiatement disqualifié. Un objet matériel ne serait jamais intrinsèquement ludique, mais seulement par *procuration*. Pour s'en convaincre, il suffirait d'observer une pièce de jeu d'échecs. On s'apercevrait alors que prise en elle-même, une pièce n'est rien d'autre qu'un morceau de bois. Il y aurait là la preuve qu'un objet n'est ludique qu'à l'aune du sens que le joueur veut bien lui prêter.

Si l'objet matériel n'est jamais ludique par lui-même, c'est que pour Henriot, l'activité ludique ne se laisse pas dicter son cours par la structure de celui-ci. Cette conception du jeu n'implique pas que soient ignorées les propriétés de l'objet. Elle indique plutôt une certaine tendance, dans le jeu, à opérer par détournement. C'est pourquoi un « bon » objet ludique n'est jamais pour Henriot un simili-outil, mais un objet au fonctionnement concret dont on peut s'emparer de manière effective. Pour Henriot, il y a là la preuve de l'éminente capacité d'appropriation du jeu. En témoigne ce passage par exemple, où l'objet fonctionnel reçoit un plébiscite particulier :

[78] HENRIOT, J., ibid., p 157.
[79] HENRIOT, J., *Le jeu*, Presses Universitaires de France – PUF, Paris, 1969, p. 48.
[80] Ce qui n'empêche pas Henriot de reconnaître, de manière paradoxale sinon contradictoire, l'importance du milieu (au sens simondonien du terme) dans la constitution des objets et pratiques ludiques.

> « *S'il me paraît juste de dire qu'il n'y a pas de jouet en soi et que n'importe quoi (ou presque) peut fournir le moyen de jouer ; si j'attache la plus grande importance au fait que l'essentiel, dans l'objet ludique, n'est pas la destination que lui fixe les adultes, mais l'usage auquel il donne lieu de la part d'un joueur ; si je suis parfois tenté de soutenir que les jouets les plus efficaces, les plus réellement ludiques sont des objets qui fonctionnent tout autrement que sur le mode du semblant et de la contrefaçon : de véritables outils d'homme, lestés du poids du réel, à mille lieux des joujoux futiles et rassurants que l'on offre aux petits pour les occuper, c'est peut-être parce que je n'ai pas oublié que mon plus beau jouet fut un simple roulement à bille. […] Il ne me servait à rien* »[81]

Dans le jeu nous dit Henriot, rien n'interdit d'employer des objets non-conçus à cet effet, ni d'utiliser des jouets conçus pour remplir certaines fonctions ludiques dans un tout autre jeu. Rien n'empêche par exemple de jouer aux échecs avec de simples cailloux, ni d'utiliser une pièce de jeu d'échecs pour jongler. Le jeu aurait donc pour particularité de pouvoir se servir de « n'importe quoi ou presque »[82].

Dire que l'on peut jouer avec n'importe quoi ou presque, c'est qualifier le jeu dans sa capacité à s'approprier toute sorte de choses. Dans le jeu, il serait possible de s'emparer des éléments les plus divers, qu'ils soient simples ou complexes, naturels ou artificiels, conçus pour le jeu ou non. En tant que tel, le jeu se distinguerait par sa capacité à faire plier les choses à ses exigences. Délivré de la nécessité de produire des résultats concrets, le jeu vaudrait comme un espace où les tendances de l'imagination et de la volonté pourraient s'exprimer à plein, sans rencontrer la moindre contrainte. Cette idée, défendue par Henriot, se retrouve déjà chez Eugen Fink[83].

Si l'on peut dire qu'il est possible de jouer avec n'importe quoi, c'est qu'au fond, il importerait peu de savoir avec quoi. Là encore, on retrouve une thèse semblable chez Fink, lequel soutient par exemple que :

---

[81] HENRIOT, J., *Sous couleur de jouer : le métaphorique ludique*, José Corti Editions, 2009, p 102-103.
[82] HENRIOT, J., ibid. p 102.
[83] FINK, E., *Le jeu comme symbole du monde*, traduction Hans Hildenbrand et Alex Lindenberg, Les éditions de minuit, 1967, p. 175.

> « *la poupée la plus chère et la plus belle que l'on trouve dans un magasin de jouets, n'a pas, du point de vue du monde ludique, plus de réalité que la plus misérable poupée d'une petite fille pauvre*[84] ».

Cette indifférence expliquerait pourquoi dans le jeu, il n'est pas rare que les choses soient abîmées ou détruites. Dans le jeu, l'homme serait « sans égards[85] », « irrévérencieux » pour cela qu'il manipule, sans considération pour cela avec quoi il joue :

> « *L'homme, lorsqu'il joue, n'a pas besoin de traiter ses jouets avec la même attention qu'il accorde aux produits de son travail*[86] ».

L'idée de pouvoir jouer avec n'importe quoi renvoie enfin à la possibilité de jouer avec toute chose, y compris les éléments les plus dérisoires. Ainsi est-il possible de jouer avec de simples cailloux ou quelques malheureux morceaux de ficelle. De tels exemples sont mobilisés en vue de mettre en visibilité la capacité transformative du jeu. Ce faisant, on considère de tels objets comme des éléments *pauvres en contenu* (ce qui est loin d'aller de soi !) pour ensuite souligner le contraste entre pauvreté de la chose et richesse du sens. Au fond, le jeu serait non seulement capable de faire de toute chose une occasion d'amusement, mais de se déployer sur la base d'un *presque rien*, lui-même toujours sur le point d'être assimilé à un *rien*. La capacité du jeu à se satisfaire des éléments les plus inadaptés et les plus dérisoires est ainsi toujours sur le point d'aboutir à penser ces supports comme des prétextes dont on pourrait en réalité se dispenser.

- *Le jeu n'est pas ses règles*

Pour Henriot, le jeu n'est pas plus une structure réglée qu'une structure matérielle. Sans doute un système de règles permet-il de déterminer ce *à quoi* l'on joue, mais non pas le jeu *qui y a* lieu. En elle-même, la règle ne serait qu'une suite d'instructions vides de sens, l'existence de règles non-ludiques (les instructions d'une recette de cuisine par exemple) et la possibilité de suivre les règles d'un jeu sans jouer (pousser les pièces d'un jeu d'échecs dans le respect des règles énoncées) venant le démontrer. On remarquera avec intérêt que pour étayer son argumentaire, Henriot envisage l'hypothèse d'un système de règles capable de fonctionner de manière autonome, sans qu'il soit possible pour un joueur d'intervenir. L'exemple est identique à celui que fournira Juul quelques années plus tard et que nous évoquions précédemment. Il aboutit à la conclusion opposée. Quand pour le ludologue, l'hypothèse d'un tel jeu démontre la secondarité du joueur, il est ici pris comme preuve de sa primauté.

---

[84] FINK, E., ibid. p. 176.
[85] FINK, E., ibid. p. 177.
[86] FINK, E., ibid., p. 176.

Si la règle est pour Henriot chose secondaire, c'est également en raison de son caractère prescriptif. L'argument est paradoxal. Il s'appuie sur cette idée que toute règle – en tant qu'injonction - est adressement. Par sa nature prescriptive, la règle présuppose l'existence d'un destinataire. Il n'y aurait donc pas d'abord des règles puis des joueurs constitués par celles-ci - mais des joueurs d'abord, auxquels les règles viendraient s'adresser ensuite. Mieux : si la règle appelle à être suivie et exige d'opérer dans des limites déterminées, c'est qu'elle présuppose toujours pour Henriot une certaine capacité d'obéissance et de désobéissance, c'est-à-dire une aptitude à la décision. Loin d'être la négation du libre-arbitre du joueur ou la condition de possibilité d'un tel libre-arbitre, la règle est donc toujours pour Henriot un terme second fondé sur le présupposé d'une liberté.

C'est pourquoi la règle n'est pas seulement considérée comme inapte à faire jeu à elle seule, mais comme dépendante du joueur. Henriot semble aller jusqu'à lui refuser toute existence propre :

> « Tout jeu, pris comme structure ou système de règles, n'existe que dans la conscience des hommes, puisque ces règles n'ont de signification et n'exercent leur fonction que dans l'exacte mesure où des joueurs décident de leur donner forme et de s'y soumettre. »[87]

On a là un bon exemple de l'idéalisme sous-jacent au système de pensée d'Henriot. Si ce dernier a raison de penser l'indissociabilité de la règle et du joueur, il a le tort d'en conclure que celle-ci se situe « dans sa conscience ». Dire cela, c'est considérer que le sens d'une règle donnée n'est pas le résultat d'une interprétation - c'est-à-dire d'une négociation entre ce qu'une inscription autorise et ce qu'un joueur peut vouloir y trouver.

- *Evacuation des pratiques*

Les pratiques de jeu sont le troisième élément à subir une dévaluation. Le procédé est sensiblement identique aux deux précédents :

> « *Les techniques […] sont des manières de faire globalement constituées qui, dans certains cas, sous certaines conditions, peuvent former la charpente ou le contenu d'un acte de jouer. […] Prises en elles-mêmes, […] elles ne sont pas révélatrices de la présence éventuelle d'une intention ludique.* »[88]

[87] HENRIOT, J., *Sous couleur de jouer : le métaphorique ludique*, José Corti Editions, 2009, p 121.
[88] HENRIOT, J., ibid., p 140.

On peut s'étonner de cette disqualification, tant pour Henriot, la notion de jeu est indissociable d'un faire. Jouer nous dit Henriot, c'est faire. Mais ce qui interdit de reconnaître, en dernière instance, le faire comme une caractéristique incontournable du jeu, tient à la même difficulté que pour le matériel ou la règle : l'impossibilité d'inférer un quelconque caractère ludique de la seule observation. Par exemple, comment pourrait-on nous dit Henriot, déterminer « de l'extérieur » si un groupe donné d'individus se distribuant des coups de poing le fait « pour de vrai » ou par jeu ? Les coups portés peuvent être réels, rien ne garantit que de telles actions soient à prendre au premier degré. Le cas des Echecs est lui aussi évoqué : pour un témoin extérieur, il n'y a là qu'une activité consistant à pousser des bouts de bois.

Certes, le jeu est donc défini comme un faire. Mais dans le même mouvement, ce faire est privé de toute positivité, comme dévitalisé. Le découpage est là aussi classique : il consiste à valider l'hypothèse d'une distinction de droit entre structure et signification, les pratiques étant identifiées comme support, le joueur comme lieu d'émanation du sens. Consécutivement, l'insistance sur le caractère pratique du jeu se laisse alors comprendre comme alibi visant à sauver le jeu d'une régression à l'infini dans l'intériorité du sujet.

3.2.2 Limites des théories du Play

Après ce passage en revue des principales thèses défendues par les théories du *Play*, nous pouvons là aussi en tirer quelques observations. De manière remarquable, une partie de ces critiques sont identiques à celles qu'on pouvait déjà faire à la ludologie. On en retient trois : une forte normativité (à nouveau !), un certain flou définitionnel et enfin le retour du piège de l'objectivisme.

A l'instar de la ludologie, on doit tout d'abord reprocher aux théories du *Play* leur forte normativité. Chez Henriot et Fink en particulier, ce sont les jeux les plus simples et les moins formels qui se voient accorder une préférence. Comme nous l'évoquions précédemment, les jeux les plus complexes sont quant à eux accueillis avec méfiance, accusés d'être moins des expériences libres que déterminées, construites que spontanées[89]. Un tel point de vue n'est pas dépourvu de romantisme. Il conduit en outre à favoriser une vision idéaliste du jeu, où le caractère ludique d'une activité devient affaire de point de vue. Sont mis sur un piédestal les pratiques ayant le moins affaire avec la technique. Mais si le jeu a pour propre d'être un mouvement d'émancipation, capable de s'approprier n'importe quelle chose pour en faire son jeu, alors pourquoi accorder un privilège particulier aux jeux mobilisant les supports les plus

[89] HENRIOT, J., ibid., p 156-157.

pauvres ? Il y a là une contradiction : tout se passe comme si les jeux dotés des éléments les moins nombreux et les plus simples remportaient un plébiscite particulier. A l'inverse, les jeux mobilisant des supports techniques ou technologiques plus lourds font l'objet d'une large omission, que ce soit les jeux vidéo (chose sans doute compréhensible, les premiers jeux grand public n'apparaissant que dans les années 70), les flippers (dont l'âge d'or est à situer dans les années 60) ou les jeux mécaniques (le babyfoot par exemple). Comment interpréter cette préférence ? Si le jeu est bien cette activité capable de se déployer en toute circonstance, alors il n'est pas moins susceptible d'advenir dans un cadre techniquement « chargé » que dans son contraire. Cette préférence pour les jeux « simples » est en cela suspecte et suggère qu'*in fine*, de telles théories considèrent (à leur propre insu ?) la technique comme un obstacle ou un frein à l'imagination[90].

Assez classiquement, il faut aussi reprocher aux théories du *Play* leur manque de précision. A la lecture de Caillois ou Henriot, on ne peut qu'être assailli par le sentiment de pouvoir considérer toute activité comme un jeu. Chez Caillois, cette impression dérive du fait qu'à vrai dire, il est difficile de trouver une activité qui ne soit pas en tension entre règle et ouverture. Chez Henriot, ce sentiment est la conséquence d'un renoncement à localiser le jeu quelque part. Ce sentiment est renforcé par le crédit accordé à l'idée d'une relativité des conceptions du jeu (selon les cultures et les époques).

Mais le point le plus problématique se situe peut-être beaucoup plus en amont dans l'économie du raisonnement : au moment de la disqualification des techniques comme siège du ludique.
On l'a dit : un théoricien du *Play* ne saurait inférer le moindre caractère ludique de l'*observation* d'un objet ou d'une pratique ludique. C'est cette impossibilité qui motive l'idée que le jeu est affaire de sens, un sens conféré à des choses qui en seraient initialement dépourvues.

Il y a là une confusion classique : on assimile le fait de se rapporter à une chose de manière objective et le fait de la laisser à elle-même. Mais l'objectivation n'est en rien une attitude neutre. Objectiver une chose, ce n'est pas se couper de tout rapport à elle, mais l'inscrire bien au contraire dans un régime de monstration bien particulier. On fait ici référence à cette thèse heideggérienne[91], que l'objectivité est à comprendre comme une déprise, c'est-à-dire comme une forme dérivée de prise. C'est parce que l'on dispose d'une emprise sur une chose qu'il est

[90] Plus précisément, Henriot semble tiraillé entre deux conceptions opposées du jeu. D'un côté, on remarque chez cet auteur un intérêt remarquable pour la question technique, en particulier au travers des outils et instruments de jeu. De l'autre, il n'en reste pas moins attaché à l'idée d'une liberté du jeu, émancipée des déterminismes dans lesquels selon lui le travail se trouve pris.
[91] HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Gallimard, Paris, 1986, p 130.

possible de la maintenir à distance et de l'observer, sans risquer qu'elle ne nous échappe des mains.

En l'occurrence, si je prends le cas d'une pièce de jeu d'échecs, celle-ci peut se présenter à moi comme un morceau de bois non parce que je l'ai laissée à elle-même, mais bien au contraire parce qu'elle se trouve arraisonnée, tenu de correspondre aux propriétés qui lui sont assignées. Dans ce rapport à ce qui se présente comme un objet, c'est-à-dire une chose placée là-devant, la pièce de jeu d'Echecs est ramenée à sa disponibilité comme matériau. Je suis désormais face à la pièce depuis la prise en compte de sa matérialité, en tant que cette matérialité (être en bois) la rend disponible pour différents usages.

Réfuter le caractère ludique d'une chose en passant par son objectivation est donc le contraire d'une approche qui laisserait la chose à elle-même. Pareille opération intellectuelle est d'autant plus grave qu'ayant ainsi pris une assignation à la matérialité pour le fond de la chose, on se retrouve à comprendre le rapport du joueur aux objets de jeu comme l'addition d'un sens qu'ils n'auraient pas en eux-mêmes, forme de substantialisme inversé.

3.3. Le jeu vidéo, une opportunité de remise en question

L'arrivée du jeu vidéo offre une opportunité remarquable pour qui chercherait à dépasser ces modèles. La nouveauté de l'objet, son caractère manifestement technologique, la singularité des expériences qu'il offre à vivre, tout cela fournit l'occasion d'une formidable remise à plat de l'appareillage théorique traditionnel.

D'un côté, les dispositifs vidéoludiques prennent appui sur des paradigmes techniques inédits. C'est en particulier le cas du numérique, que le jeu vidéo s'est approprié avec une aisance remarquable – au point d'inviter à se demander s'il ne s'agirait pas d'un matériau ludogène, c'est-à-dire propice à l'adoption d'une posture ludique[92]. De l'autre, les expériences qu'on y vit ne semblent pas relever des registres habituels. On pense ici aux observations de Mathieu Triclot concernant les catégories d'expérience ludiques de Caillois : dans un jeu vidéo, de nouvelles combinatoires émergent, permettant par exemple d'associer expérience du vertige (Ilinx) et de l'imitation (Mimicry)[93]. Pour toutes ces raisons, le jeu vidéo est une source d'étonnement, ce qui représente un véritable avantage sur le plan philosophique. A la différence

[92] VIAL, S., *L'être et l'écran*, Presses Universitaires de France – PUF, Paris, 2013.
[93] TRICLOT, M., *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, Paris, 2011, p. 120.

de jeux plus classiques, il est en mesure de nous déstabiliser, y compris dans nos habitudes de pensée les mieux ancrées. On pourrait donc s'attendre à ce que le jeu vidéo soit saisi comme une opportunité pour revisiter les habitudes de pensée les mieux ancrées. Il n'en est pourtant rien. Le jeu vidéo, loin de participer au dépassement des théories en question, semble les avoir renforcées.

3.3.1 Les théories du Game et du Play à l'épreuve du jeu vidéo

Du côté des théories du *Play*, le jeu vidéo tend plutôt à être passé sous silence. Comme évoqué précédemment, peut-être cette pratique n'était-elle alors pas assez visible pour susciter l'attention des chercheurs. Ou peut-être y avait-il difficulté, pour une certaine génération de chercheurs, à s'y pencher. Mais on peut aussi se demander si au fond, les jeux vidéo n'étaient déjà pas soupçonnés de se substitution au travail d'imagination du joueur. Il faut par exemple se souvenir que pour Henriot, jouets et objets ludiques relèvent d'un imaginaire exogène (Henriot, 1989, p. 156) quand ce qui fait jeu pour le chercheur se situe dans l'intériorité du sujet et doit en ce sens être qualifié d'imaginaire subjectif :

« […] <Le> projet qu'il convient d'élaborer est celui d'une recherche qui cesserait de vouloir obstinément détecter la présence du jeu dans le monde des choses telles qu'on les perçoit, mais s'attacherait à le découvrir dans le monde des choses telles qu'on les imagine[94].

L'argument n'est pas sans rappeler celui déployé par Adorno et Horkheimer à l'endroit du cinéma[95]. Pour ces derniers, le cinéma, participerait d'une mise à mort de l'imagination, en ce qu'il fournirait des images artificiellement constituées venant se substituer à celles qu'aurait pu produire l'imagination du spectateur. La méfiance d'Henriot n'est-elle pas ici de même ordre ? En cela, le jeu vidéo serait l'aboutissement d'une histoire de la délégation par où progressivement, l'humain en viendrait à se déposséder de son pouvoir d'imagination, au profit des supports technologiques. Loin d'être une source d'enrichissement, le jeu vidéo participerait ainsi d'un appauvrissement et d'une normalisation des représentations.

La position des théories du *Game* à l'endroit du jeu vidéo ne saurait être plus opposée. Le jeu vidéo est identifié comme un objet ludique remarquable. Chez les ludologues, cela est si vrai que le jeu vidéo est pris comme objet-témoin[96]. C'est à partir de son examen que sont forgées

---

[94] HENRIOT, J., *Sous couleur de jouer : le métaphorique ludique*, José Corti Editions, 2009, p. 157.
[95] ADORNO, T., HORKHEIMER, M., « La production industrielle des biens culturels » dans *La Dialectique de la Raison, Fragments philosophiques*, traduction Éliane Kaufholz, Paris, Gallimard, 1947.
[96] ZIMMERMAN, E., SALEN K., R*ules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, London, 2004; FRASCA, G., *Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric*, 213 p. Ph.D. Dissertation. IT University of Copenhagen. Denmark, 2007.

les définitions canoniques du jeu. Mais comme on l'a vu, cette prédilection pour le jeu vidéo conduit à la marginalisation de la figure du joueur, toujours sur le point d'être réduit au rang d'opérateur, opérateur dont le jeu vidéo, mieux que n'importe quel support technique, semble pouvoir se dispenser. Au lieu de se demander ce qui en résulte sur le plan de l'expérience, pour le joueur, ces théories y voient plutôt l'occasion de sa liquidation.

3.3.2 Le jeu, une expérience instrumentée

Il convient de nuancer les précédentes observations par la mention d'une contribution importante : le travail de Mathieu Triclot, en particulier dans son célèbre ouvrage *Philosophie du jeu vidéo*. Triclot est un philosophe de la technique, spécialiste du rapport entre cybernétique et informatique. Ce n'est pourtant pas comme simple dispositif technologique que le jeu vidéo est abordé dans *Philosophie du jeu vidéo* :

« Qu'est-ce que les jeux vidéo ? […] On pourra dire que […] ce qui compte en définitive, ce sont les systèmes de règles, les *gameplays* spécifiques sur lesquels sont construits les jeux. […] Ce n'est pas de cela qu'il s'agit dans ce livre. […] Le jeu engendre une forme d'expérience, non pas une « expérience nue », mais une « expérience instrumentée » qui se déploie dans la relation à l'écran. Le jeu existe comme un état intermédiaire, à mi-chemin entre le joueur et la machine […]. Les jeux relèvent d'une certaine forme d'expérience instrumentée, qui se nourrit de l'ordinateur, de l'écran, et de toute une gamme de périphériques en état de marche[97]. »

L'originalité de Triclot est d'à approcher le jeu vidéo comme expérience, mais en assumant l'idée de son caractère instrumenté. Cette prise de position peut surprendre, dans la mesure où Triclot se réclame expressément de la philosophie de Roger Caillois et de Jacques Henriot. Ainsi dans ce passage, Triclot semble explicitement valider le principe d'une primauté de l'expérience sur les supports techniques, dont le sens ne serait fonction que de ce que le joueur veut bien leur attribuer :

« *Les cailloux d'Henriot mettent en lumière le fait que* ***n'importe quoi*** *puisse devenir jeu dès qu'il est pris dans la synthèse ludique. Ce sont les enfants qui font le jeu, non les cailloux. […] il n'y a pas de définition des jeux possible sans faire intervenir en amont l'activité play ; […] D'un côté, il existe des jeux sans règles, comme les cailloux d'Henriot, du play sans*

[97] TRICLOT, M., *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, Paris, 2011, p. 120, p. 14.

games, de l'autre la connaissance des règles, des games, ne nous livre jamais à elle seule l'expérience du jeu, le play ».[98]

Comme on voit, la prise de position de Triclot est explicite : le propre du jeu est affaire d'expérience et cette expérience intervient « en amont » du rapport à la règle et plus généralement des supports techniques. On pourra d'ailleurs s'étonner que l'exemple des cailloux soit repris, sans souligner le fait que les cailloux ne sont justement pas rien, mais un archétype de la technique : le caillou n'est-il pas au jeu ce que le *chopper* est au travail ?

Cette prise de position en faveur des *Play Studies* est cependant pondérée, me semble-t-il, par l'expertise dont dispose Triclot, à la fois comme théoricien de la technique et comme joueur. Dès qu'il est question de revenir au jeu vidéo, Triclot ne peut manquer de remarquer la particularité des expériences qu'on peut y vivre : « Les jeux vidéo investissent des zones d'expérience laissées en friche dans l'espace des jeux traditionnels »[99]. Deux régimes d'expérience sont distingués en particulier :

« *Les jeux vidéo […] transgressent les associations habituelles des jeux traditionnels sur deux points essentiels, qui correspondent à deux innovations ludiques monumentales : l'ouverture d'une zone âgon-ilinx-ludus d'une part, l'invention d'une combinaison inédite de simulation et de calcul d'autre part.* »[100]

Reprenant les catégories d'expérience de Roger Caillois, Triclot s'aperçoit que celles-ci ne collent pas totalement avec ce qu'il est possible de vivre dans un jeu vidéo. On y trouve bien des expériences ludiques classiques. Mais aussi des expériences résultant de la combinaison de principes qui ne « devraient » pas fonctionner ensemble. La première, la zone âgon-ilinx-ludus, correspond à ces jeux vidéo dont le propre est de mettre le joueur dans des états limites, tout en s'appuyant sur une dimension compétitive extrêmement réglée[101]. Pour Caillois, il s'agirait là d'une contradiction, dans la mesure où la compétition implique un rapport au contrôle et le vertige une perte de repères. La deuxième, la zone simulation-calcul, correspond à ces jeux où la puissance de calcul de la machine se trouve mise au service d'une simulation, c'est-à-dire d'un faire semblant. Là aussi, nous avons un type d'expérience qui contredit les propositions de Caillois, pour qui le registre de l'imitation renvoie plutôt au jeu libre, à l'improvisation, bref à la Paidia.

---

[98] TRICLOT, M., ibid., p. 23-24 - nous soulignons.
[99] TRICLOT, M., ibid., p. 49.
[100] TRICLOT, M., ibid., p. 52.
[101] Les jeux de tir sous adrénaline, comme Quake, en sont un bon exemple.

Il y a donc chez Triclot une forme d'indécision :

- d'un côté, le philosophe s'aligne sur les théories du *Play* et fait du ludique une affaire d'expérience libre,
- de l'autre, il ne peut manquer de remarquer la particularité des expériences vidéoludiques, ce qui semble indiquer l'existence d'une relation entre le type d'expérience qu'un joueur peut éprouver et les supports sur lesquels il s'appuie. La notion d'expérience instrumentée proposée par Triclot vise à dépasser ces difficultés.

L'originalité de cette proposition est double. Elle suggère qu'une expérience peut se déployer dans un cadre technique et tirer, *de ce fait*, la particularité de sa teneur expérientielle. Un ordinateur ne serait pas simplement une machine dont on pourrait s'emparer pour jouer, mais un contexte dans lequel ce qui fait la particularité de l'expérience ludique trouverait l'occasion de se déployer. En d'autres termes, l'artificialité du contexte vidéoludique rendrait possible l'émergence de régimes d'expérience inédits.

L'autre intérêt de cette proposition tient à cela qu'elle s'appuie sur la polysémie de la notion d'expérience. Par expérience, on peut certes entendre une forme de vécu, mais aussi une forme de connaissance obtenue par la pratique (c'est en ce sens qu'on peut être expérimenté ou non dans un domaine donné, c'est-à-dire détenir une expertise) ou la mise en œuvre d'un protocole de test construit sur la base d'hypothèses (l'expérimentation scientifique en étant un exemple). Ainsi le jeu vidéo peut-il se comprendre comme un contexte artificiel permettant d'acquérir de l'expérience (un jeu de tir peut par exemple être employé comme un outil d'entraînement militaire) ou provoquer des situations hors-normes[102].

Plus spécifiquement, parler du jeu vidéo comme d'une expérience instrumentée permet de se frayer un accès à l'idée d'une connexion entre expérience et pratique.
Nous avons repéré, dans les pages précédentes, l'existence d'une contradiction entre expérience ludique et pratique ludique.

Pour les théoriciens du *Play*, la pratique n'est jamais intrinsèquement ludique car elle n'est, prise en elle-même, qu'une pure suite d'opérations. Une pratique ne peut donc devenir une expérience ludique qu'à partir du moment où le joueur y prête du sens. La notion d'expérience instrumentée permet de dépasser ce point de vue. En effet, il faut alors se demander ce qu'est une expérience, pour pouvoir être instrumentée ?

[102] CASSOU-NOUGÈS, P., *Lire le cerveau : Neuro/science/fiction*, Seuil, Paris, 2012. p.40.

Le propre d'un instrument est de venir accompagner la perception. C'est en ce sens qu'on peut parler d'instrument de mesure ou d'observation. Si une expérience peut être instrumentée, cela veut dire qu'elle trouve dans l'objet technique une nouvelle médiation dans son rapport au monde. La notion d'expérience cesse alors d'être réduite à un état mental, pour désigner un rapport d'ouverture.

Comme on voit, la notion d'expérience instrumentée offre donc des perspectives fécondes. Malheureusement, cette notion reste sous-exploitée chez Triclot. Certes, l'informatique est reconnue comme un support permettant la constitution d'expériences ludiques renouvelées. Mais elle continue à être comprise comme un ajout venant modifier la tournure d'une attitude qui lui préexiste.

Fidèle en cela aux préceptes de Caillois et surtout d'Henriot, la technologie est réduite à une forme de déterminisme venant s'appliquer de l'extérieur et ne pouvant ultimement qu'entraîner une limitation du jeu dans sa liberté :

> « *Ce qui fait la force des jeux vidéo, cette capacité à installer au sein d'un jeu avec des univers simulés une forme d'expérience hallu-simulatoire sans équivalent ailleurs, marque aussi le plafond de verre du medium. Qu'il s'agisse de la dimension du vertige comme de la simulation, c'est à la présence de la machine de calcul que le jeu vidéo doit ses qualités spécifiques. Le fait de jouer avec des mondes engendrés par un ordinateur détermine en profondeur les expériences mêmes du jeu. Cette situation permet de concevoir à la fois l'originalité des jeux vidéo, leur dimension hallu-simulatoire et les limites du médium : la dépendance de fond des jeux à l'univers du ludus et du calcul, là même où les jeux se présentent comme une incitation à l'exploration libre* »[103].

Il y a ici, me semble-t-il, un retour à la défiance des théories du *Play* pour les appareillages techniques : le soupçon d'un déterminisme, d'une aliénation à l'œuvre ou du moins d'un appauvrissement. Cette conception implique d'admettre la pertinence d'une opposition entre l'homme et à la technique, de considérer la liberté humaine comme un trait sans rapport avec la technique, point de vue qui ne nous semble pas tenable, et que nous serons amenés à critiquer dans la section suivante.

[103] TRICLOT, M., *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, Paris, 2011, p. 65.

Entendons-nous bien : il ne s'agit pas de récuser l'existence d'une normativité et d'un déterminisme à l'œuvre dans la machine. Mais on peut trouver curieux d'aborder le cas du jeu vidéo comme un élément venant corroborer l'idée qu'elle n'est que cela, quand il y aurait pourtant matière à soulever un paradoxe. C'est d'ailleurs la piste ironiquement suggérée par Triclot dans la citation précédente. Si la technique n'est que déterminisme, comment comprendre qu'un jeu vidéo puisse valoir comme « incitation à l'exploration libre » ? Le jeu vidéo n'offre-t-il pas au contraire une opportunité remarquable : penser à nouveaux frais l'idée que l'on peut se faire de la technique ?

4. Conclusion

Lorsqu'elles se construisent sur la validation d'une opposition de l'humain à la technique, les pensées du jeu sont condamnées à opter entre deux alternatives aussi inconciliables que mutuellement indispensables. Mais les limites des théories du *Game* et du *Play* ne tiennent pas seulement à leur caractère hémiplégique. A ce compte, il suffirait de les assembler. Ce qui rend ce projet impossible est la nature même du partage opéré.

Théorie du *Game* et théorie du *Play* ne sont pas incompatibles en raison de la différence, mais de l'identité de leur point de départ : le principe d'une division entre sujet et objet, intériorité et extériorité, forme et matière.

Le rapport de l'homme à la technique approché depuis ce qui est un hylémorphisme, ne peut alors penser la question du *game* et du *play* que comme une juxtaposition, où chaque terme préexisterait l'un à l'autre. C'est la raison pour laquelle le débat se résume à savoir ce que la technique fait à l'homme et l'homme à la technique, comme si chacun des termes pouvait préexister à leur collision.

Notre sentiment est le suivant : tant que la question du jeu sera abordée à l'aide d'un modèle théorique réduisant la technique à son fonctionnement et à son utilité, on ne pourra parvenir à saisir ce qui fait la singularité du jeu. Or, la remise en question de ce modèle est loin d'être hors de portée. Nous faisons ici référence aux préceptes de la thèse de la technique anthropologiquement constitutive et constituante. Inaugurée par Jack Goody et Leroi-Gourhan, prolongée par Bruno Bachimont ou encore Bernard Stiegler, cette théorie se propose de caractériser la technique comme ce *quoi* sans lequel l'homme ne serait pas un *qui*.

En d’autres termes, elle fait de la technique le support sans lequel l’homme ne serait pas ce qu’il est, un être en perpétuel écart par rapport à lui-même. C’est de cette nouvelle approche du rapport entre l’homme et la technique dont il sera question dans le chapitre qui suit.

CHAPITRE 3 - ELEMENTS POUR UN DEPASSEMENT DU CLIVAGE GAME / PLAY

La plupart des théories du jeu existantes subissent l'effet normatif d'une même préconception : l'idée d'une opposition de l'homme à la technique. C'est cette idée qu'il s'agit maintenant de dépasser. Pour ce faire, nous nous appuierons sur les propositions de la thèse dite de la technique anthropologiquement constitutive et constituante (TAC). Cette théorie, initiée par Jack Goody et Leroi-Gourhan, prolongée par le philosophe Bernard Stiegler, défend l'idée d'un caractère co-constitué de l'homme et de la technique. Répondant également au nom d'Ecole de Compiègne, cette théorie défend l'idée que l'humain, tout en rendant possible l'évolution factuelle de la technique, se trouve précédé par celle-ci. En d'autres termes, l'homme rend possible la technique qui le rend possible en retour, dans un principe de bouclage qui interdit de poser l'un des deux comme terme premier. Un des enjeux de la thèse TAC est de développer une nouvelle interprétation de la rationalité (et plus généralement de la pensée), en la rattachant aux supports techniques qui lui correspondent. Est en particulier défendue l'idée d'un caractère graphique de la rationalité, dans le prolongement des travaux initiés par l'anthropologue Jack Goody. Un des intérêts de la thèse TAC tient à la possibilité de s'en servir pour penser ce que nous font les nouvelles technologies – numérique y compris. Si cette théorie permet d'accéder à une nouvelle intelligibilité de la rationalité, par l'explicitation de son caractère graphique ou computationnel, pourquoi ne pourrait-on espérer un gain comparable pour la compréhension du jeu ? Après tout, jeu et raison ont souvent été compris comme deux manières de qualifier le propre de l'humain. De plus, le jeu semble souffrir des mêmes difficultés théoriques que la rationalité : il tend soit à être réduit aux opérations techniques qu'il implique, soit à faire l'objet d'une idéalisation. On ne voit donc pas de raison de principe qui nous interdirait d'espérer pouvoir appliquer les bénéfices de cette théorie à son endroit. Avant de développer cette idée, de longs préalables sont nécessaires.

Nous devons tout d'abord nous doter d'une conception remaniée de la technique – et en conséquence de l'humain. Pour ce faire, on commencera par revenir sur le cas des nouvelles technologies. Celles-ci valent comme un point d'accès privilégié pour se doter d'une compréhension émancipée de l'utilitarisme et du fonctionnalisme. Cette première prise de distance sera ensuite complétée par un retour aux thèses de Leroi-Gourhan, puis par l'évocation

des concepts de la post-phénoménologie de Bernard Stiegler, tels que développés dans *La technique et le temps*.

Mais il ne suffit pas de repartir d'une entente remaniée de l'humain et de la technique. Il convient également de retravailler en conséquence les concepts impliqués dans la notion de jeu. C'est pourquoi la deuxième partie de ce chapitre sera consacrée à une réévaluation de l'imagination et de la pratique. Trop souvent opposés, on verra comment ces deux notions se présupposent l'une l'autre.

1. Introduction à la thèse TAC

L'objectif de cette section n'est pas de faire preuve d'une originalité particulière, mais de se doter du bon arsenal intellectuel pour traiter des problèmes repérés en amont. Il s'agit pour l'essentiel d'un rappel des préceptes de la thèse de la technique anthropologiquement constitutive et constituante et d'une synthèse des principaux bénéfices qu'apporte cette théorie pour le dépassement du dualisme opposant l'homme à la technique. Le déroulé de cette section sera aussi pédagogique que possible. C'est pourquoi on partira de la figure de la technologie moderne et des principales questions qu'elle soulève, pour en venir progressivement aux éléments permettant de nourrir l'idée d'un rapport de co-constitutivité entre l'homme et la technique.

1.1 Le nouveau visage de la technique

Cause efficiente, matérielle, motrice et finale : tels sont les concepts depuis lesquels la technique fut pendant longtemps comprise. Elle l'est encore largement, comme les théories du *Game* et du *Play* en ont d'ailleurs donné l'illustration. Mais il est un lieu où cette interprétation de la technique s'affiche d'emblée comme profondément déficitaire. Ce lieu, c'est la technologie moderne. Sous cette appellation, bien des choses peuvent être regroupées : les NTIC, que nous avons déjà évoqué, le nucléaire, les nanotechnologies ou encore les technologies du génome. La liste n'est pas exhaustive. Leur point commun est de présenter un visage qui rompt profondément avec le caractère familier et disponible que présentent les technologies traditionnelles. En cela, elles remplissent une fonction pédagogique remarquable, nous contraignant à constituer de nouveaux outils intellectuels pour les aborder.

1.1.1 Lorsque la technique nous échappe

La défiance qui peut s'installer à l'égard de la technologie résulte tout d'abord des désagréments inattendus qu'elle engendre. C'est la peur de se retrouver dans des embouteillages, en contradiction avec la promesse de vitesse qu'on peut associer au développement de l'automobile[104]. C'est aussi celle du piratage informatique ou de la panne de réveil. Ces dysfonctionnements sont néanmoins généralement acceptés, parce qu'on les interprète comme des anomalies ou le prix à payer d'une invention qui remplit sa mission (le bruit d'un lave-linge quand il tourne). Cet écart entre ce qu'on attend d'une technologie et ce qu'elle engendre est moins facile à accepter, quand il s'agit de conséquences qui dépassent le simple désagrément.

A partir du moment où le déploiement d'une technologie se présente comme une source de danger, son usage peut commencer à être mis en débat. Ainsi les catastrophes nucléaires de Fukushima et Tchernobyl ont-elles participé à s'interroger sur la pertinence de cette technologie. Il faut aussi mentionner ce moment où la technique se présente comme capable de nous déterminer. Les technologies du génome en sont un bon exemple : loin de se présenter comme une ressource dont on pourrait se servir pour organiser un monde plus conforme à notre nature, c'est la perspective de modifier notre nature qui se fait jour. On voit bien comment, en ce point exact, la technologie cesse de pouvoir être pensée comme une artificialité constituée par l'homme, pour devenir ce qui constituera « l'humain du futur ».

Mais cette manière pour la technologie de déterminer l'humain peut se présenter comme plus insidieuse : lorsque son usage participe d'une reconfiguration souterraine de nos modes de vie, mais aussi de nos valeurs et de nos systèmes de pensée. Le cas de la montre en est l'illustration bien connue[105]. S'il est exact qu'une montre soit un objet destiné à nous donner l'heure, on manquerait une grande partie de ce qui se joue avec une telle invention à la réduire à cela. La montre est d'abord un élément qui vient modifier notre rapport au temps. Rythmée par son tic-tac, la journée se présente comme une somme d'heures, de minutes et de secondes, une ressource qu'il s'agit d'exploiter, afin de ne pas gaspiller son temps. La vie journalière devient affaire de gestion et d'optimisation, les activités appelées à s'enchaîner de manière à ne pas laisser le moindre temps mort.

Si la technologie moderne nous semble méconnaissable, c'est aussi en raison de la nature inédite des rapports qu'elle entretient avec la science. Désormais, il est bien difficile de pouvoir

---

[104] ELLUL, J., *Le bluff technologique*, Hachette, Paris, 3e éd., 2012; ILLICH, I., *Énergie et équité*, Seuil, 2e éd, Paris, 1975.
[105] HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Gallimard, Paris, 1986, p. 470.

clairement distinguer ces deux pôles[106]. Ce nouveau rapport de la technologie à la science porte un nom : la technoscience. Les enjeux posés par ce rapprochement la science et de la technique (si tant est qu'il n'ait pas toujours-déjà commencé) se lit à même la composition du mot : la technique se présente désormais comme le *préfixe* du procès scientifique[107].

1.1.2 Le Gestell

Ces observations commandent une réévaluation du statut de la technologie, la conception utilitariste traditionnelle se présentant comme largement insuffisante pour penser ce que de telles dynamiques impliquent. S'il reste possible de parler d'outils, d'instruments ou de contenus, il est clair que c'est désormais au sens où ces éléments s'inscrivent dans un système.

Prenons un téléphone portable : un tel objet ne fait sens comme outil de communication que parce qu'il s'insère dans un réseau de téléphonie plus global, porté par des relais filaires et satellites incorporant d'autres téléphones. Son utilité ne résulte donc pas de ses seules propriétés, mais de la place qu'il occupe dans un ensemble dont on aurait bien du mal à poser des limites. Un tel ensemble n'est pas à comprendre comme un macro-objet, mais comme un système[108] ou encore comme un dis-positif (*Gestell).*

Introduit par Heidegger dans le célèbre texte « La question de la technique », le concept de *Gestell* vise à expliciter la technologie moderne comme arraisonnement., c'est-à-dire comme installation d'un règne de la disponibilité. Chaque chose se trouve désormais commise, c'est-à-dire tenue d'occuper la place qui est la sienne et de répondre aux injonctions du *Gestell*. Ainsi un cours d'eau est-il appréhendé comme une force motrice disponible pour alimenter les turbines, turbines qui elles-mêmes viendront jouer leur rôle dans le fonctionnement de la centrale thermique, centrale thermique dont on attendra qu'elle puisse en permanence produire l'électricité nécessaire au fonctionnement du réseau électrique. De même en est-il du gisement de charbon, appréhendé comme un fonds disponible, commis pour l'extraction des ressources destinées à être stockées en vue d'un usage futur. Le propre de la technologie se révèle ainsi comme pro-vocation :

---

[106] SEBBAH, F., *Qu'est-ce que la « technoscience », une thèse épistémologique ou la fille du diable ?* Encre Marine, 2010, p. 38-39.

[107] Plus précisément, il convient de distinguer trois ententes de la technoscience : comme un ensemble de thèses ou d'hypothèses sur le rapport science / technique ; comme une certaine vision du monde ; comme une sorte de métaphysique (ou comme accomplissement de la métaphysique).

[108] Histoire *des techniques : Technique et civilisations, technique et sciences*, ed. par GILLE, B., Collection Pléiade, Gallimard, 1978.

> « *Le dévoilement qui régit la technique moderne est une pro-vocation par laquelle la nature est mise en demeure de livrer une énergie qui puisse comme telle être extraite et accumulée*[109] ».

Il va sans dire que l'homme lui-même n'échappe pas à de telles provocations. Que l'homme se trouve tenu de répondre au *Gestell*, cela s'éprouve en premier chef comme changement des rapports de force. L'homme cesse de se prétendre maître et possesseur de la technique. Il se fait tour à tour rouage, agent de la machinerie (industrielle, administrative, politique, etc.), cible d'une stratégie marketing ou ressource de cette même stratégie. Le dispositif technique dicte la vitesse, le rythme et l'intensité de ce qui n'est plus que flux, échange, transit. Si l'on peut s'interroger sur le devenir de l'humain, c'est que pris dans le Dispositif, il peut désormais devenir un produit *designé* en réponse à des prescriptions normées sur un idéal préfabriqué.

Si le *Gestell* peut se comprendre comme mainmise hégémonique sur toutes les régions du réel, il ne doit pas être réduit à une forme de matérialisme exacerbé. Comme le souligne François-David Sebbah, reprenant Jacques Ellul,

> « *plus le système technicien se déploie, moins l'opération technique consiste dans la causalité mécanique produisant des effets dans la réalité dite matérielle et plus elle consiste dans le transfert d'information permettant au système de s'auto-réguler : la cybernétique, puis l'informatique, de ce point de vue, apparaissent bien comme déployant l'une des vérités décisives, sinon la vérité, de la Technoscience. Puisque le système technicien tend à absorber tout dehors, on l'aura compris, tout réel tend, en étant intégré au système technique, à être dématérialisé*[110] ».

Et Sebbah de souligner la proximité entre cette lecture et celle de Baudrillard ou Debord. De ce point de vue, le point d'expression ultime du *Gestell* ne serait pas la sphère des objets matériels, mais l'espace fictionnel du divertissement. La destination du *Gestell* ne serait pas prioritairement la transformation du réel, mais son arraisonnement comme support au profit de l'établissement d'une société du spectacle.

1.1.3 Nuances

On peut reprocher à une telle vision de la technologie d'accorder bien peu de crédit à l'humain, à sa capacité non pas à résister au *Gestell*, mais à s'en saisir comme opportunité d'invention. Si

---

[109] HEIDEGGER, M., *Essais et conférences*. *LA QUESTION DE LA TECHNIQUE*., traduction André Préau, Éd. Gallimard, 1958, p. 20.
[110] SEBBAH, F., *Qu'est-ce que la « technoscience », une thèse épistémologique ou la fille du diable ?* Encre Marine, 2010. p. 81.

nous ne voyons dans la modernité qu'une forme inédite d'aliénation, n'est-ce pas la marque d'un alignement sur la logique que nous critiquons ? Comme on l'a déjà évoqué, la technologie moderne est plus largement un principe de bouleversement, principe dont la valence n'est pas *forcément* négative. On peut ici penser au travail de Michel de Certeau.

Dans l'*invention du quotidien*, de Certeau défend la thèse suivante : plutôt que de prêter aux usagers une passivité face au déploiement de la Raison technicienne (autre manière de qualifier le *Gestell*), il convient de s'intéresser à ces tactiques marginales - mais néanmoins massives - par lesquelles se joue, au quotidien, une certaine forme de subversion et de réappropriation : le braconnage[111].

De Certeau identifie trois facettes de ce phénomène :

La première concerne les manières de produire ou « d'employer les produits imposés par un ordre économique dominant[112] » en les rapportant à des fins et des critères étrangers à celui-ci.

La deuxième concerne les mécanismes de disciplines. Si l'on peut, avec Foucault, s'intéresser à la manière dont la domestication des comportements est assumée par les individus eux-mêmes, on peut à l'inverse souligner comment les « procédures populaires […] **jouent avec[113]** les mécanismes de la discipline et ne s'y conforment que pour les tourner[114] ».

La troisième concerne ce qu'on peut appeler les « arts de faire », soit un ensemble de pratiques formelles reposant sur l'association entre un art de la combinaison et un art de l'utilisation[115]. Là où le propre du *Gestell* est la stratégie (tout dispositif est fondamentalement une planification), le propre du braconnage au quotidien est la tactique, art de faire avec les particularités du terrain.

1.1.4 Elargissement

Un deuxième reproche que l'on peut faire à la pensée heideggérienne de la technologie, c'est de forcer l'opposition entre celle-ci et la technique traditionnelle. Pour Heidegger, il y a

---

[111] DE CERTEAU, M., *L'invention du quotidien : 1. Arts de faire*, Folio Essais Éditions Gallimard, 1990, intro gen, xxvi,
[112] DE CERTEAU, M., ibid, xxxvii.
[113] Nous soulignons. L'usage du terme « jouer avec » doit ici être retenu. S'agit-il simplement d'une métaphore ? Ou faut-il déjà y voir une connotation ludique. Nous penchons pour la deuxième hypothèse, nourrit du choix de bien d'autres termes : braconnage, tactique, bricolage. Mais la résonnance ludique de ces pratiques ne peut s'éclairer qu'à partir du moment où une conception clairement établie de ce que jouer peut dire vient à s'imposer.
[114] DE CERTEAU, M., *L'invention du quotidien : 1. Arts de faire*, Folio Essais Éditions Gallimard, 1990, XL.
[115] DE CERTEAU, M., ibid., XLI, ibid.

incommensurabilité entre ces deux régimes de la technique. Le propre du *Gestell* est de reposer sur le principe de l'emprise, tandis que la technique traditionnelle reposerait sur le principe de la sollicitation.

> « *Le rassemblement unifié à partir de lui-même de la disposition au sein duquel tout ce qui est disponible se déploie en son fonds, nous le nommons à présent « le dis-positif » (Ge-Stell). Désormais, ce mot ne nomme plus un objet isolé à l'instar d'une étagère ou d'un puits à poulie. Le dis-positif ne nomme pas plus, à présent, un quelconque subside (Beständiges) qui ressortirait au fonds ainsi commandé. Le dis-positif nomme l'imposition "universelle", unifiée à partir d'elle-même, de l'entière disponibilité de tout ce qui est présent en sa totalité*[116] ».

Si l'on peut reconnaître à la technologie moderne d'opérer comme imposition, on peut se demander si ce trait n'est pas au fond une forme exacerbée de ce qu'est toute technique. Ainsi du moulin à vent, cher à Heidegger. N'est-ce pas une manière de surjouer la différence entre tradition et modernité, que de présenter l'exercice de poussée du vent sur les voiles comme une manière, pour le moulin, de se livrer à la complaisance de la Nature ?

L'installation d'un moulin à vent n'est pas chose arbitraire : celui-ci tend à être disposé dans une zone venteuse, de telle sorte que le vent ne puisse pas « ne pas » y passer. Les accents romantiques de la prose heideggérienne tendent à occulter ce qui nous semble bien déjà relever d'une forme de violence.

Ainsi, si je dispose mes livres sur une étagère, c'est pour avoir la garantie qu'ils resteront bien à leur place et à portée de main pour pouvoir les consulter. Mieux encore, ce qui se trouve ainsi assuré, ce n'est pas simplement la position spatiale de l'étagère et des livres qui s'y trouvent, mais pour moi, la certitude de les avoir à portée de main.

En tant que tel, un dispositif, aussi simple soit-il, vaut bien comme une négation de l'avenir et de la charge d'imprévu dont il est porteur : l'agencement que produit le dispositif est une liquidation de l'horizon d'inquiétude.

Par-delà le débat consistant à déterminer si la technologie moderne est ou non radicalement différente, on voit bien en quoi son examen permet de se doter d'une conception problématisée de la technique. La remarque vaut aussi pour le langage, sans doute le premier dispositif dans lequel nous sommes pris et dont à vrai dire, nous ne pouvons sortir.

---

[116] HEIDEGGER, M., Le dispositif , traduction Servanne Jollivet, *Po&sie* 2006/1 (N° 115), pages 7 à 24.

1.2 Le visage oublié de la technique (Leroi-Gourhan/ Stiegler)

L'autre grande manière de prendre ses distances vis-à-vis des conceptions utilitaristes consiste à s'intéresser non pas aux nouvelles formes de techniques, mais aux plus anciennes. A se pencher sur les formes les plus primitives de la technique, un sentiment de désorientation nous assaille, quand on constate que celles-ci ne viennent pas succéder à l'émergence d'Homo Sapiens, mais en précèdent la venue.

C'est au paléoanthropologue André Leroi-Gourhan que l'on doit cette élucidation d'une préséance de la technique sur l'émergence du genre Homo. Les conséquences de cette découverte sont considérables. Cela implique en particulier de considérer l'hominisation comme un processus co-évolutif de la genèse de la technique. Si tel est le cas, c'est non seulement notre conception de l'homme et de la technique qu'il faut revisiter, mais le sens même de leur relation.

1.2.1 L'homme commence par ses pieds

A contrario des conceptions communes, l'hominisation ne commence pas par la tête, pas « par les pieds ». La paléoanthropologie nous apprend que leur transformation permet l'adoption de la posture verticale, puis la libération des mains.

L'accroissement du volume cérébral n'est lui-même qu'un évènement tardif, essentiellement bénéficiaire des mutations préalables. Pourtant, l'apparition d'objets techniques n'attend pas un tel développement du cerveau. Il advient de manière précoce, dès l'apparition du Zinjanthrope. De manière encore plus remarquable, les mutations successives qui mènent du Zinjanthrope au Néanthropien du paléolithique supérieur apparaissent corrélées à l'évolution des objets techniques qui leur sont contemporains. Plus précisément, Leroi-Gourhan observe une alternance entre évolutions morphologiques et techniques, invitant à penser l'hypothèse de leur interdépendance. Les outils seraient des exsudations du corps, le fait d'un processus d'extériorisation des fonctions ostéomusculaires et neurosensorielles, outils appelant à leur tour de nouveaux ajustements morphologiques. C'est pourquoi il faut dire qu'anthropogenèse et technogenèse ne sont pas des phénomènes dissociés, mais co-constitués.

1.2.2 Caractère rétentionnel de la technique

C'est à Bernard Stiegler que l'on doit d'avoir porté ces considérations scientifiques à un niveau proprement philosophique. Avec Leroi-Gourhan, *contre* Leroi-Gourhan, il faut dire que ce processus de co-constitution homme/technique est irréductible à un fait zoologique[117].

Pour comprendre cette idée, il faut commencer par noter que la technique, avant de se définir comme prolongation, extension et substitution, est d'abord une rétention. La technique est inscription et organisation d'une matière inorganique. En tant que telle, la technique rend possible la conservation, l'accumulation et la sédimentation des traces de l'expérience individuelle.

Parce qu'elle est une manière d'engrammer des externalités, la technique a en effet pour particularité d'être transmissible. Elle opère en ce sens comme une nouvelle forme de mémoire, irréductible à celle de l'espèce (mémoire génétique ou germinale) et de l'individu (mémoire épigénétique ou somatique). La prise en compte de cette dimension rétentionnelle de la technique permet de comprendre la particularité du processus d'hominisation. Il est ce moment où par l'extériorisation technique, l'évolution du vivant s'émancipe du déterminisme génétique.

Stiegler nomme épiphylogenèse un tel processus[118]. Ajoutons qu'une telle extériorisation n'est pas à comprendre comme l'expression de potentialités qui seraient présentes à l'état latent dans l'individu.
Stiegler fournit ici l'exemple du gant retourné : à vrai dire, c'est l'extériorisation qui crée la possibilité d'une intériorité. Mieux encore, il faut les comprendre comme deux phénomènes conjoints.

1.2.2 Epiphylogenèse

Dans l'épiphylogenèse se découvrent des options d'évolution inédites. La technique est tout d'abord rencontrée comme ce qui vient contraindre le développement du cortex, notamment par l'orientation des pratiques nutritionnelles qu'elle vient déterminer. La technique vaut ensuite comme condition de possibilité pour l'émergence de la réflexivité et de la pensée symbolique, mais aussi de son prolongement et de son développement comme culture. Il convient en effet de ne pas réduire la thèse de la constitutivité technique à une élucidation du processus par lequel advient *Homo Sapiens Sapiens*. Si l'on suit Stiegler, la stabilisation du génome humain doit être mis en relation avec ce moment tout à fait remarquable où advient une accélération sans précédent des inventions techniques, dont l'écriture est un fait majeur. La

[117] STIEGLER, B., *La technique et le temps, tome 1 : La faute d'Épiméthée*, Galilée / Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, 1994. p. 152 ou encore p 181.
[118] STIEGLER, B., ibid. p. 186.

technique se présente ainsi comme cette manière pour la vie de se prolonger *par-delà* la vie, entraînant dans son sillage la mise en parenthèse de la différenciation du phylum *homo* au profit de sa poursuite *comme* différenciation ethnique.

1.2.3 La technique est ce qui nous précède et ce qui nous attend

Revisitant certains concepts-clefs de la pensée heideggérienne, Stiegler propose de définir la technique comme cette trace d'une intelligence *qu'on n'est pas*. La technique est ce qui nous précède toujours-déjà et implique que soit adoptée une prise de position à son égard. La technique est rencontrée comme un là-devant situé dans un rapport de distance. En tant que telle, elle ouvre l'horizon d'une anticipation, l'homme pouvant dès lors se comprendre comme en pro-jet vis-à-vis d'un à-venir possible. Parce que la technique nous survit, elle est aussi ce qui nous précède. Elle est ce toujours-déjà qui nous pré-constitue, le témoin d'un passé qu'on n'a pas soi-même vécu et dont on doit répondre. La technique ouvre la possibilité d'une réflexivité, comme acte de réappropriation d'une image qui ne nous appartient jamais tout à fait. En cela, la technique met l'homme en héritage d'un patrimoine dont il responsable.

1.2.4 Prothéticité

L'homme n'est donc pas un sujet doté d'une nature capable de produire et d'utiliser des objets artificiels pour accomplir des fins données, mais cet animal pour qui la technique est une prothèse originaire. La notion de prothèse n'est pas ici à comprendre comme ce qui viendrait étendre ou modifier des possibilités préexistantes. Elle ne renvoie pas non plus à l'idée d'une artificialité qui viendrait se substituer à un élément manquant. Elle désigne plutôt le fait d'avoir comme origine un supplément. L'homme est cet animal dont la particularité est d'être en constitution depuis une artificialité qu'il n'est pas. En tant que tel, l'homme est sans nature prédéterminée, un procès indéfini d'externalisation dans et par lequel se constitue une intériorité toujours amenée à être rejouée.

1.2.5 La technique comme processus

Le corrélat de ces observations est une conception renouvelée de la technique. Avec Leroi-Gourhan, mais aussi Simondon, il faut appréhender les objets techniques depuis l'évolution dont ils sont la manifestation tangible. Leroi-Gourhan distingue ainsi la tendance du fait. La tendance désigne la direction vers laquelle s'oriente la succession des évolutions techniques.
Ce concept n'implique nulle téléologie : il s'agit d'un principe abstrait inféré à partir de l'observation des faits. La tendance n'est donc pas à comprendre comme une force souterraine qui viendrait pousser le développement technique de l'avant.

Les faits désignent quant à eux les traces tangibles et observables de l'évolution technique.

Les faits peuvent se comprendre comme le punctum de la tendance. C'est par l'examen des faits qu'une tendance peut être inférée, bien qu'ils lui soient irréductibles. L'examen des tendances prises par la technique nous enseigne que l'objet technique gagne en cohérence à mesure que se présentent des opportunités d'agencements plus optimaux.

L'objet technique évolue dans la durée pour monter en organisation. Simondon appelle concrétisation un tel processus, soit la manière dont un objet technique voit se renforcer son caractère unitaire et unifié. Un tel processus n'est pas synonyme de clôture et d'automatisation, mais au contraire d'ouverture et d'association à un milieu.

En d'autres termes, l'objet technique concret n'est pas stable, mais métastable, son équilibre étant fondé sur un déséquilibre des échanges. Cette manière d'interpréter le phénomène technique renouvelle en outre la manière dont on comprend son rapport à l'humain. Elle met en visibilité combien « du point de vue » de la technique, l'homme vaut comme la condition de possibilité de son évolution. A la différence du vivant, la technique apparaît dépourvue de principe d'évolution interne, l'humain se présentant comme support de compensation de ce déficit. Elle met également en visibilité combien la technique, au stade industriel, vaut pour l'homme comme une seconde nature, c'est-à-dire comme un milieu intermédiaire entre lui et son environnement.

Si la technique est constitutive de l'humain, rien n'interdit de considérer la rationalité comme techniquement constituée. Cette hypothèse rencontre cependant la difficulté suivante : comment une activité se caractérisant par son abstraction pourrait-elle tenir ce trait de la technique, dans la mesure où son propre consiste précisément à s'extraire de la contingence du sensible ? Il existe au moins deux manières de répondre à cette question. Une approche inspirée de la phénoménologie, une approche relevant de la philosophie des techniques.

1.2.6 Qu'est-ce qu'une idéalité mathématique ?

Dans « L'origine de la géométrie », Husserl posait déjà les bases d'une telle perspective en s'intéressant au cas des objets mathématiques. Les conséquences de cette réflexion seront développées par Derrida en 1962[119]. Un objet mathématique a la spécificité d'être à la fois une idéalité et un objet universel. Mais comment comprendre qu'une idée, par définition non-

[119] DERRIDA J., *Introduction à l'Origine de la Géométrie d'Husserl*, Presses Universitaires de France – PUF, Paris, 1962.

observable, puisse se présenter comme systématiquement vraie ? On peut rendre compte de cette possibilité de trois manières.

Avec Aristote, on peut dire que l'universalité des idées mathématiques tient à ceci qu'elles qualifient non pas le contenu des choses sensibles, mais leur forme.

Avec Leibniz, on peut les considérer comme des assertions n'impliquant aucune thèse positive sur la nature de ce sur quoi on les applique (approche formelle).

Avec Platon enfin, les idées mathématiques sont comprises comme des objets appartenant à un deuxième monde venant déterminer par effet de dérivation l'ensemble des phénomènes sensibles observables.

Il est cependant possible d'expliquer cette universalité des idées mathématiques d'une autre manière. Comme le souligne Husserl, le caractère universel d'une idée mathématique ne peut être affirmé sans la garantie de son objectivité et de son partage possible par une communauté d'individus. Le langage remplit cette double fonction. A partir du moment où une idée se trouve exprimée, elle vaut comme une externalité qui peut être reprise, répétée et critiquée.

Si l'oralité permet la transmission et le partage des idées, celles-ci restent prisonnières de leur contexte d'énonciation concret. D'une part, il reste difficile de considérer l'énoncé en lui-même, abstraction faite de l'énonciateur et du destinataire. D'autre part, sa persistance suppose l'existence de légataires, capables de se souvenir et de répéter ce qui a été dit.

L'écriture permet le dépassement de ces deux limitations. Exprimée sous la forme d'une inscription, l'idée peut s'émanciper de son contexte d'énonciation premier. Elle peut survivre à la disparition de son auteur, mais aussi être formulée sans impliquer la présence d'un destinataire.

L'inscription garantit ainsi une nouvelle forme d'autonomie et de persistance des idées dans le temps. Elles disposent désormais d'une existence objective et peuvent être partagées par une communauté d'individus, facilitant l'émergence d'un rapport cumulatif au savoir.

Mais l'écriture n'est pas tant un moyen de transcription et de conservation de contenus préalablement constitués qu'un élément constitutif de ceux-ci. En particulier, l'écriture permet l'émergence de deux aspects caractéristiques de la pensée rationnelle : la spatialisation et l'itération[120].

[120] Voir à ce sujet, STEINER, P., « Philosophie, technologie et cognition : état des lieux et perspectives », in *Cahiers Costech : 20 ans du laboratoire COSTECH. Connaissances, organisation et systèmes techniques – Recueil de textes essentiels* (sous la responsabilité d'Isabel Gugliemone), p 91.

Si l'écriture permet la persistance des idées, c'est par le biais de leur inscription sur la surface de la page. En tant que tel, l'écriture substitue à la succession des énoncés formulés dans le temps (oralité) la simultanéité des inscriptions déployées dans l'espace. Elle facilite donc l'appréhension synthétique, c'est-à-dire le fait de tenir ensemble une pluralité d'éléments. De ce point de vue, l'écriture peut être considérée comme une condition de possibilité de l'émergence de la pensée conceptuelle. L'écriture implique en outre un rapport éminent à l'itération[121]. Pour le comprendre, il faut commencer par rappeler qu'une inscription n'est jamais l'idée qu'elle permet de (re)constituer.

En revanche, c'est le rapport à une inscription invariante dans le temps qui permet la répétition d'une même idéation. Mais si l'immuabilité d'une inscription permet la répétition d'une même interprétation, rien n'interdit d'en constituer de nouvelles. La lecture répétée d'une même inscription peut aussi bien aboutir à des interprétations identiques que différentes (et même concurrentes). En outre, si la réévaluation du sens d'un énoncé peut offrir un gain en compréhension, il peut tout aussi bien en entraîner la détérioration. Ce premier rapport à l'itération se double d'un second.

Dans l'écriture, c'est la répétition des inscriptions, c'est-à-dire la réécriture, qui rend possible la survivance des inscriptions aux supports qui les hébergent. Mais si la réécriture permet la reproduction à l'identique d'une même inscription, rien n'en fournit là non plus la garantie.

Pour le dire rapidement : d'un côté, la répétition à l'identique permet tout aussi bien la préservation de connaissances vraies que de connaissances fausses ; de l'autre, l'altération des inscriptions offre la possibilité d'une progression itérative du savoir, mais aussi le risque de sa dégradation.

L'universalité des idées mathématiques a donc pour condition de possibilité l'existence des technologies de l'écriture, lesquelles permettent l'objectivation, la transmission, la conservation, la montée en abstraction, la vérification et la progression.
Mais le rôle joué par l'écriture n'est pas sans ambivalence. Dans le même tour, l'écriture vaut également comme condition d'impossibilité, l'inscription impliquant le risque de leur destruction et l'interprétation le risque de la mécompréhension.

[121] L'itération est une opération consistant à opérer des variations par la répétition.

Quoiqu'il en soit, on voit donc comment les objets mathématiques trouvent dans les techniques d'inscription les conditions de leur constitution comme idées. Il convient maintenant d'élargir ces observations à la question de la rationalité en général.

1.2.8 Constitutivité de la technique

L'hypothèse d'une rationalité techniquement constituée est défendue depuis longtemps par Jack Goody. Comme le démontre l'anthropologue britannique[122], la rationalité implique la mobilisation d'opérations particulières dont l'existence est rendue possible par l'écriture. L'écriture doit être comprise comme une technologie de l'intellect, au sens où elle met l'être humain en capacité de pouvoir raisonner.

L'écriture, comme inscription, est apposition de traces sur une surface. L'impossibilité d'apposer deux traces différentes en un même point de l'espace facilite l'émergence du raisonnement par dissociation. La position occupée par ces traces ne correspond pas nécessairement à l'ordre dans lequel elles ont été inscrites. Dans la mesure où chaque trace occupe une partie de l'espace et où toutes les positions ne se valent pas, l'écriture se découvre comme sélection et hiérarchisation. Ces différentes propriétés de l'écriture permettent tout d'abord d'élaborer des listes - ou plutôt faudrait-il dire que l'activité d'écriture, à partir du moment où elle s'exerce à l'endroit de supports pérennes, se découvre comme liste. En découlent de nouvelles possibilités pour penser, comme la catégorisation ou l'énumération.

Les principes d'économie et de hiérarchisation induits par la pratique du listage, couplés à la vision synthétique que permet la surface de la page, forcent l'émergence d'une nouvelle forme de structuration de l'écriture, le tableau.
La notion de tableau renvoie à trois acceptions :

- la surface stable sur laquelle des objets peuvent être disposés (table) ; le document sur lequel des informations ont pu être inscrites (plaque ou tablette) ; le système de classification structuré par lignes et colonnes (tableau).

- le tableau permet l'émergence de la pensée systématique. La pensée y découvre la possibilité de constituer des catégories interdépendantes les unes des autres (dans un tableau, une ligne peut structurer simultanément deux cases, les séparant et les reliant tout à la fois). Elle pose une analogie entre complétude de la page et complétude des connaissances ; et rend ainsi possible le projet scientifique comme encyclopédisme.

---

[122] GOODY, J., *La raison graphique. La domestication de la pensée sauvage*, traduction Jean Bazin et Alban Bensa, Editions de minuit, 1979.

- la formule est la troisième technique de raisonnement amenée par l'écriture. Comme son nom l'indique, la formule est un énoncé se distinguant par sa forme. Elle implique une montée en abstraction (dans la mesure où ce qui importe le plus est désormais plus la structure de l'énonciation que son contenu) et favorise la symbolisation (la formule mathématique en étant le meilleur exemple).

Avec Goody, il faut dire que l'écriture rend possible l'émergence de la pensée rationnelle, en particulier par le biais des trois structures conceptuelles que nous venons d'évoquer : la liste, le tableau et la formule. La raison n'est jamais seulement ce qui vient constituer la technique, mais ce qui est constitué par elle. C'est pourquoi il faut la qualifier comme *raison graphique.* Cette constitutivité technique de la raison ne signifie pas la réduction ou la détermination de la raison par la technique, mais sa capacitation, la technique étant le mode par lequel se constitue *comme* rationalité de nouvelles possibilités. La conscientisation de ce caractère techniquement constitué de la raison est de première importance, dans la mesure où il permet d'envisager l'émergence des nouvelles technologies, en particulier celles du numérique, comme un phénomène susceptible de modifier en profondeur notre rapport au monde, c'est-à-dire de constituer de nouvelles formes de rationalité. Mais avant d'y venir, il importe de compléter ces observations d'un dernier rappel : que si la technique peut être soulignée en son caractère constitutif, elle doit aussi l'être en sa dimension constituante.

1.2.9 Caractère constituant de la technique

Expliciter le statut de la technique en son caractère constituant, c'est cesser de montrer en quoi les opérations caractéristiques de la pensée sont indissociables des faits techniques qui les rendent possible, pour décrire la manière dont la pensée opère *comme* technique. On bascule d'une approche positive de la question à une méthode d'investigation d'ordre phénoménologique. Si la chose se laisse formuler en termes husserliens, on privilégiera ici l'approche heideggérienne.

Commençons par rappeler que chez Heidegger, *l'homme*[123]est approché comme cet étant pour qui il y va de son être, ce que Heidegger nomme le Dasein, que l'on peut traduit par être-là. La caractéristique principale du Dasein est l'être-au-monde. Cet existential renvoie au caractère fondamentalement ouvert du *Dasein*, se définissant non pas depuis une quelconque essence, mais *à partir* de ce qui le préoccupe. Le plus souvent, une telle préoccupation vaut comme une

[123] Quant aux limites d'une assimilation du Dasein à l'homme ou à l'humain, voir DASTUR, F., *Heidegger et la question anthropologique*, Peeters publishers, Leuven, 2003.

manière de se cacher ses possibilités les plus propres, mais cette possibilité même reste, en dernière instance, la marque d'un être en devancement permanent de lui-même. Pour le dire à peu de frais : si le Dasein est ouvert au monde, c'est en tant qu'il devance ses propres possibilités, dont la plus propre est cette possibilité dont il ne peut faire l'expérience : la mort. L'être-pour-la-mort est identifié comme cet existential qui configure la possibilité de la préoccupation, en tant qu'il vaut comme souci. A la différence des philosophies de la présence, qui fondent l'égoïté sur la conscience du temps présent, la pensée heideggérienne est une phénoménologie de l'à-venir. C'est depuis l'horizon du futur non encore advenu structurant la visée anticipante que le Dasein peut se rapporter à quelque chose comme à un passé, à-venir et passé tirant leur particularité de n'être jamais sous-la-main.

Avec Bernard Stiegler, on peut alors se demander comment le Dasein pourrait anticiper quoique ce soit et donc se doter d'une compréhension de lui-même, s'il ne rencontrait pas *quelque chose* qui lui fournit la trace d'un futur qu'il ne vivra jamais et d'un passé qu'il n'a jamais vécu. Ce quelque chose peut être n'importe quoi, en tant que n'importe quel étant, appréhendé comme porteur d'un renvoi vers ce qui est absent, mais il revêt un sens particulier quand il se présente comme héritage ou comme leg.

L'objet technique apparaît comme ce point d'accès à un inaccessible, la mémoire morte d'un temps qui nous échappe et qui pourtant nous fonde, appel qui ce faisant, dit la fêlure de l'ego et accorde la possibilité d'une ouverture elle-même toujours présupposée (sans quoi il n'y aurait pas de réponse possible à un tel appel) :

> « *Toute instanciation de l'extase est ainsi articulée sur quelque chose, peu importe quoi […]*[124] ».

Dans les trois tomes de « La technique et le temps », Bernard Stiegler entreprend de rendre explicite ce caractère constituant de la technique pour le Dasein caractérisé dans son ouverture :

> « *Les possibilités du qui s'enracinent dans celles du quoi, en tant que la prothéticité libère les conditions d'accès au déjà-là, et donc d'anticipation du qui, cette prothéticité étant elle-même déterminée par la tendance technique. La tendance technique est le principe constitutif de la sélection AVEC le qui anticipant*[125] ».

[124] STIEGLER, B., *La technique et le temps, tome 1 : La faute d'Épiméthée*, Galilée / Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, 1994. p. 276.
[125] STIEGLER, B., *La Technique et le temps, tome 2 : La désorientation*, Galilée, Paris, 1996, p. 94.

Pour comprendre la portée de cette assertion, il convient d'introduire le concept *stieglérien* de rétention tertiaire. Le concept de rétention tertiaire se comprend en référence aux concepts de rétention primaire et secondaire proposés par Husserl. Essayons très rapidement d'en restituer le sens.

Chez Husserl, les rétentions primaires désignent ce que la conscience retient de ce qui vient de s'écouler. Sans le concept de rétention primaire, la possibilité d'apprécier une mélodie serait inenvisageable, car elle implique de pouvoir apprécier chaque note au regard des notes qui les précèdent – et de celles qu'on peut anticiper (protention). La rétention secondaire renvoie au sens usuel de la mémorisation : comme sélection et conservation d'une partie de ce qui a eu lieu comme souvenirs.

La technique ouvre, quant à elle, la possibilité de retrouver exactement la même chose, mais qui implique en même temps une sélection. Ainsi les supports temporels (un xylophone par exemple) sont-ils capables de dérouler à l'identique le même programme de manière répétée. En cela, l'objet technique remplit donc une fonction de rétention tertiaire, non d'abord parce qu'elle est un troisième type de rétention, mais parce qu'elle est accomplie par un tiers.

Parmi les différentes formes de rétentions tertiaires, l'écriture occupe une place centrale. Avec l'écriture, le « *qui* découvre sa textualité en faisant l'épreuve de l'identité orthographique différente (ou synthèse littérale) parce qu'en perdant l'identité d'un même texte lorsqu'il le lit et répète en des contextes différents, c'est sa propre identité qu'il met en crise. Une lecture peut être contextuelle sous deux aspects au moins : quant à l'*espace*, et quant au *temps*. […] Ce moment est celui de constitution de la citoyenneté[126] ».

On retrouve ici, mais sur le versant phénoménologique, la question soulevée par Goody du lien entre technique et rationalité. Cette question, c'est celle de la publicité, toujours-déjà entraînée vers son dévalement comme *On*, mais qui en même temps rend possible la construction d'une pensée critique, en tant qu'elle s'élabore au sein et dans l'épreuve d'une communauté de lettrés.

Avec l'écriture, le Dasein fait l'épreuve d'un texte qui, alors même qu'il reste très *exactement* le même – ne fait jamais la même impression. Cette question est bien sûr celle de l'interprétation, de l'écart entre ce qui est posé et le sens qu'on y trouve, mais c'est aussi la découverte de sa propre différence à soi-même, les interprétations d'un même texte n'étant jamais les mêmes.

[126] STIEGLER, B., ibid., p. 72.

Mais il faut donc aussitôt ajouter que ce qui se construit ainsi n'est jamais simplement l'affaire d'un individu isolé. Si la possibilité d'une pensée critique personnelle peut se développer dans la répétition de l'écriture et de la lecture, c'est toujours par la médiation d'une communauté constitue en tant que telle *autour* de ce qui est désormais à disposition comme pouvant être partagé. On comprend donc que l'objet technique, comme rétention tertiaire, n'est jamais seulement une mémorisation et une sélection pour et par un individu, mais tout autant pour et par une communauté dont on fait dès lors partie. La technique n'est pas seulement une mémoire pour *soi*, mais pour une communauté partageant une même idiomaticité (idiomaticité revêtant un sens particulier quand elle passe par une alphabétisation).

Les objets techniques ne sont jamais simplement les constituants de l'existentialité du Dasein, mais de ce qu'on peut appeler une époque. Une époque, c'est d'abord, au sens phénoménologique du terme, une mise en suspension (*epochè*). La mise en suspension n'est jamais une simple neutralisation. De cette mise en suspens résulte une désorientation, l'humain, n'étant plus ajusté sur un *Umwelt*. Avec Stiegler, il faut aussitôt ajouter qu'une fois passée la période de déstabilisation qu'induit toute révolution technique, se produit une acclimatation à l'égard de l'objet technique, lequel peut désormais être pris comme ce repère.

La découverte de l'objet technique comme repère (ou support) coïncide avec l'émergence de ce qu'on peut alors appeler une époque en un deuxième sens, comme installation spécifique d'un certain rapport aux choses : un monde.

Une telle possibilité (se rapporter à la technique comme repère) implique que celle-ci soit éprouvée dans sa différence :

> « *La technique est une surface différante, un miroir instrumental qui réfléchit le temps comme différenciation, différemment, temps différé*[127]».

De même peut-on dire que la technique spatialise : rencontrée comme un ob-jet distant (à portée de main), ce qui se découvre est l'écart d'un espacement.
Cette manière pour la technique de se présenter comme repère n'est jamais dissociable de la manière dont elle renvoie toujours le Dasein à un passé non vécu et à un futur toujours différé.

En cela, c'est toujours en tant que renvoyant à une Histoire, dont dérive la possibilité de se construire ce récit fictionnel qu'est l'égoïté, que sont rencontrés les objets techniques. Ce point ne sera jamais thématisé comme tel par Heidegger, bien qu'il n'en soit jamais bien loin (nous

[127] STIEGLER, B., ibid., p. 54.

reprenons ici une citation d'Être et Temps retenue par Stiegler en clôture du premier tome de La technique et le temps) :

> « Avec l'existence de l'être-au-monde historial, de l'à-portée-de-la-main et du sous-la-main est à chaque fois déjà inclus dans l'histoire du monde. L'outil et l'ouvrage, les livres par exemple, ont leurs « destins », des monuments et des institutions ont leur histoire. Mais la nature elle aussi est historiale […] en tant que paysage, que domaine d'installation et d'exploitation, comme champ de bataille ou comme lieu de culte. Cet étant intramondain *est* comme tel historial, et son histoire ne représente pas un cadre « extérieur » qui accompagnerait purement et simplement l'histoire « intérieure » de l'âme. Nous nommons cet étant *le mondo-historial*[128]. »

Evoquons enfin les concepts de cardinalité et de calendarité, soit la manière dont les étants peuvent valoir comme repères permettant au Dasein de s'orienter dans l'espace et dans le temps et ce faisant, de s'inscrire dans une époque.

> « <La> *calendarité* […] scande la vie sociale en inscrivant les rythmes cosmiques dans une symbolique rituelle : le calendrier en tant que tel, mais aussi tout le bain des singularités locales qui forment les *programmes comportementaux*, les synchronies sociales et leurs diachronies locales ;
>
> « <La> *cardinalité*, qui trace les limites des territoires, confine les représentations, et constitue les *systèmes d'orientation* et les *instruments de navigation* dans l'espace aussi bien que dans le temps (de la carte maritime au *thesaurus* et à l'*index*, en passant par le manuel scolaire et les noms propres […][129] ».

Calendarité et cardinalité doivent être compris comme des existentiaux ou peut-être des meta-existentiaux (compréhension, affection, signification). L'importance de la calendarité est évidente : sans l'instauration d'un système de repères capables de résister à l'écoulement du temps, rien de tel que l'écoulement du temps ne pourrait justement être appréhendé comme tel. En ce sens, un repère temporel est à la fois réponse à l'angoisse du temps qui passe (en tant qu'elle reste et permet de s'y référer soi-même) et condition de possibilité d'un tel être-

[128] HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Éditions Gallimard, Paris, 1986, p. 75.
[129] STIEGLER, B., *La technique et le temps, tome 3 : Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Galilée, Paris, 2001. p. 183.

angoissé. La cardinalité renvoie quant à elle à la manière dont tout objet technique vaut, comme point d'appui, comme indication d'une position. Saisi comme repère cardinal, l'objet technique est cette béquille qui paradoxalement, permet donc de s'en éloigner – au risque de se perdre.

2. Du caractère pratique de l'imagination

Loin d'être un simple outil disponible pour l'usage, la technique est un trait constitutif et constituant de l'humain. Elle est cette béquille qui vient compenser sans jamais remplacer ce qui manque, manquement qui ne renvoie nullement à quelque chose qui aurait été supprimé ou arraché. Elle se présente comme un principe de défiguration (en tant qu'il provoque une mise hors circuit des schémas préétablis) et de configuration (en tant qu'il participe à l'installation d'un nouvel ordre des choses). Si le plus souvent, la technique se rencontre dans un tel climat d'habituation qu'elle ne fait pas question, au point de se faire oublier, elle interpelle lorsque la différance qu'elle implique déstabilise : n'étant plus à l'endroit qu'on attend d'elle, la technique se présente avec le visage de l'étrangeté.

Sur la base de ces clarifications, il s'agit maintenant de montrer en quoi ce philosophème permet d'accéder à une nouvelle entente du jeu. Mais une nouvelle difficulté se présente : si les définitions traditionnelles du jeu sont disqualifiées, au nom d'une conception de l'homme et de la technique déficitaire, quels seront nos points d'appui spécifiques pour engager ce travail ? La réponse ne pourra que relever du compromis. On ne saurait en effet envisager d'effectuer quelque *tabula rasa*, pour recommencer à penser la question du jeu depuis notre nouveau sol théorique. C'est pourquoi nous proposons d'en passer par une étape intermédiaire, consistant à remanier les concepts traditionnellement associés au jeu, pour les rendre si l'on peut dire, « compatibles » avec la thèse TAC. Nous faisons ici référence à l'imagination et à la pratique. Un des points de blocage majeur des théories du *Game* et du *Play* réside dans la mise en opposition de ces deux concepts. Dans la section qui suit, il s'agira de montrer comment cette opposition peut être dépassée.

Comme nous l'avons vu, la technique n'est pas simplement un outil, mais cette trace que nous laissons en héritage et qui par conséquent nous précède. Condition de possibilité d'une humanité en perpétuel écart vis-à-vis d'elle-même, la technique est ce *quoi* depuis lequel quelque chose comme un *qui* peut se constituer en réponse. Un des premiers bénéfices offerts par cette théorie pour le sujet qui nous intéresse est la nouvelle conception de l'imagination dont elle permet de se doter. C'est en effet un point blocage constant, quand on essaie de penser le jeu en propre, que d'être ramené à l'antinomie de l'imagination et de la technique.

Notre objectif sera ici d'expliquer en quoi tout procès imaginatif présuppose au contraire un corrélat technique. Pour ce faire, nous procéderons en trois étapes. Prenant appui sur la théorie kantienne de l'imagination transcendantale, on commencera par rappeler que le propre de l'imagéité n'est pas le représenter, mais le tenir ensemble (*syn-thesis*). Faisant notamment appel à la phénoménologie de Paul Ricoeur, c'est ensuite le caractère pratique de ce tenir ensemble qui sera explicité. Enfin, on verra comment la post-phénoménologie de Bernard Stiegler permet d'accéder à une compréhension pleine et entière du corrélat technique qui l'accompagne toujours-déjà.

2.1 Théorie de l'imagination

2.1.1 L'exemple de la peinture abstraite

Une des difficultés, quand on parle d'imagination, est de s'accorder sur ce qu'on entend par image, c'est-à-dire sur la nature de ce que l'imagination constitue. Le plus souvent, une image est approchée comme une représentation. Ce qui est alors identifié comme le propre de l'image est une capacité à représenter une chose absente. Ainsi dira-t-on d'une image de cheval qu'elle représente un cheval qui n'est pas là. L'imagination, entendue comme représentation, est comprise comme ce qui vient remplacer ce qui manque. Dans cette conception, la force des images tient à leur capacité à reproduire les traits du modèle dont elles sont la copie – que ces modèles existent ou non. Sur la base de cette définition, on distingue alors les images mentales, localisées dans l'intériorité du sujet, des images artificielles, techniquement constituées. On opposera ainsi l'image mentale, qui consiste à se représenter en esprit une chose absente, de l'image artificielle, qui nous épargne cet effort en ce qu'elle met à notre disposition une représentation. Dans cette approche, on voit combien l'imagination se comprend comme une fonction supplétive. L'imagination est comprise comme ce qui permet de compenser l'absence de chose perceptible par sa représentation en esprit ou par la technique.

Pour se doter d'une nouvelle conception de l'imagination, il faut commencer par montrer que l'imagéité de l'image ne réside pas dans la représentation. A cette fin, on peut commencer par évoquer un exemple classique : le cas de la peinture abstraite. La particularité de la peinture abstraite est évidente : elle ne représente rien. On peut bien sûr évoquer le fameux Carré blanc sur fond blanc de Malevitch. Mais plus radicalement, ce sont sans doute les toiles de Pierre Soulages qui le démontrent le mieux. De telles peintures peuvent provoquer l'incompréhension du public, parce qu'elles ne sont que de purs aplats de couleur. Elles ne sont donc que ce qu'elles sont : un travail de la matière. En tant que tel, il s'agit bien d'images, mais des images libérées de toute instrumentalisation, libérées de l'utilisation qu'on s'en fait bien souvent : représenter.

C'est là que réside toute leur force plastique. Ajoutons que le caractère non figuratif d'une toile de Soulages ne signifie pas qu'elle n'évoque rien. Bien au contraire, une peinture abstraite est d'autant plus suggestive qu'elle ne représente rien.

2.1.2 Les trois synthèses de l'imagination

C'est en se tournant vers la théorie kantienne de l'imagination transcendantale qu'on pourra donner à ces premières observations un tour plus conceptuel. Chez Kant, l'imagination est étudiée dans le cadre d'une réflexion plus générale sur les conditions de possibilité de la connaissance. Comme on sait, Kant distingue au sein de l'esprit humain deux facultés, la sensibilité et l'entendement[130]. La sensibilité – ou intuition sensible – est la faculté qui présente à l'esprit le divers du donné. L'entendement se comprend quant à lui comme la faculté qui fournit les règles ou des catégories à suivre, sans lesquelles il ne saurait y avoir d'intelligence du donné. Le problème pour Kant est de comprendre comment les règles, principes abstraits *a priori*, peuvent s'appliquer sur le divers du donné alors que celui-ci est d'une part sans unité et d'autre part *a posteriori*. En effet, l'entendement n'est pas une faculté créatrice mais prescriptrice. Il faut donc une autre faculté, qui permettra de structurer le divers du donné fourni dans l'intuition, et cela en conformité avec les règles que l'entendement fournit.

L'imagination est – tout du moins dans la 1ère édition de la Critique de la Raison Pure, que nous choisissons ici de retenir – la faculté qui va permettre de ramener le divers du donné fourni, dans l'intuition sensible à l'unité d'une image. L'imagination est la faculté qui va se *saisir* – et il faut ici appuyer sur cet aspect – du divers du donné et en faire la synthèse.
Opérer une synthèse, c'est étymologiquement tenir ensemble : du grec *syn* (ensemble) et *thesis* (tenir). Cette opération est nécessaire dans la mesure où le divers du donné tel qu'il est fourni dans l'intuition, se présente sans lien et sans logique dans la succession de l'écoulement du temps. L'imagination est la faculté qui va assurer la mise en liaison de ce divers. Revenons sur les trois opérations dont Kant lui attribue la charge : la synthèse de l'appréhension, de la reproduction et de la recognition.

L'imagination intervient tout d'abord comme la faculté qui va parcourir et sélectionner dans la diversité du donné. Cette manière propre à l'imagination de passer d'un élément à l'autre est un préalable à la constitution d'une unité, la synthèse ne pouvant être menée à bien qu'à condition que les éléments qui la composent aient été sélectionnés. C'est ce que Kant nomme

[130] KANT, I., *Critique de la Raison pure*, Logique transcendantale, introduction, AK, III, 75, p. 143

la synthèse de l'appréhension. La langue française met en visibilité le caractère pratique de cette opération : appréhender, c'est d'abord se saisir de (du latin *prehendere*).

Pour opérer la synthèse, il importe que les éléments sélectionnés dans l'unité de l'appréhension se présentent dans une simultanéité. Comme on l'a souligné, ce n'est justement pas le cas. Les éléments fournis par l'intuition se présentent dans la succession des instants temporels, un élément chassant l'autre. Il faut donc que ces éléments soient retenus. Or cela aussi est impossible, dans la mesure où les éléments présentés dans l'intuition sensible n'appartiennent pas en propre à la conscience qui s'y rapporte. La solution passe par la reproduction et la rétention des éléments. Cette opération, qui s'effectue avec l'aide de la mémoire, consiste à répéter dans l'imagination les éléments sélectionnés. On voit ici le rôle-clef occupé par la mémoire, sans laquelle de tels éléments ne pourraient pas être convoqués à nouveau. Kant nomme cette opération synthèse de la reproduction.

Pour que la liaison des éléments sélectionnés et reproduits puisse être synthétisés, il faut enfin que cette mise en liaison soit possible. Il y a en cela nécessité à ce que ces éléments soient reconnus comme partageant une même identité. Plus précisément, il faut que la conscience les reconnaisse comme siens. Cela est garanti par le mode même selon lequel ils se présentent : dans l'unité de l'aperception. C'est toujours sur le fond de l'esprit qui s'y rapporte que de tels éléments sont rencontrés, ce qui en fait *ses* éléments. En d'autres termes, de tels éléments portent la marque de fabrique de l'esprit qui les a rassemblés, si bien que l'esprit peut s'y reconnaître lui-même. C'est ce qu'on appelle la synthèse de la recognition.

2.1.3 La schématisation

Il ne suffit pas de décrire les opérations de synthèse de l'imagination pour comprendre comment quelque chose comme une représentation adéquate, c'est-à-dire une connaissance, peut être constituée. Livrée à elle-même, l'imagination opère sans principe directeur. C'est ici qu'interviennent les règles de l'entendement. C'est le respect des règles de l'entendement, rencontrées comme autant de contraintes, qui permet à l'imagination de constituer des images objectives. Mais comment expliquer que les règles de l'entendement puissent être mobilisées dans les opérations de synthèse ? Ces dernières sont en effet des principes généraux, ce qui veut dire qu'elles ne fournissent en aucun cas le *manuel* de leur mise en œuvre. En outre, l'entendement ne fait que mettre à disposition, il n'applique rien. Comment dès lors de telles règles peuvent-elles servir de guide ?

La réponse à nouveau, est amenée par l'imagination. Prenant appui sur les règles de l'entendement, l'imagination va constituer des schémas. Pour Kant, un schéma n'est pas une image, mais une procédure à suivre dans l'élaboration des images. En tant que tel, le schéma est d'abord une méthode, un ensemble de prescriptions concernant l'ordre et la manière dont les synthèses doivent être menées. Ni image, ni concept, le schéma est pour l'imagination une béquille. Les manuels de montage de meubles en kit en sont une bonne illustration. Ce qui importe à l'usage de ce type de manuel, c'est de suivre la procédure. Leur succès tient à leur capacité à libérer l'usager de tout effort imaginatif : il suffit de suivre la procédure sans se poser de question, c'est-à-dire d'exécuter chacune des étapes indiquées. Le manuel de montage fait mieux que fournir à l'utilisateur de grands principes généraux, il fournit les étapes à suivre, permettant de procéder *dans le temps* à la mise en liaison d'un ensemble de pièces hétéroclites. Nous approfondirons ce rapport entre schéma et image lorsque sera le caractère techniquement constitué de l'imagination.

2.1.4 Association et dissociation

Au terme de ce rapide résumé de la théorie de l'imagination transcendantale, on comprend que l'imagination est donc à la fois un acte de reproduction et un acte d'invention. Les contenus agencés sont en eux-mêmes dépourvus de la moindre nouveauté, mais leur agencement est inédit. Il s'agit d'une reproduction dans la mesure où les éléments ne sont que les copies d'éléments *a posteriori*. Mais il s'agit aussi de quelque chose d'absolument nouveau, l'image disposant d'une unité propre, laquelle offre une nouvelle intelligibilité des phénomènes qu'elle rassemble. On retrouve ici une idée classique en philosophie : le caractère paradoxal de l'imagination, à la fois incapable de jamais rien produire de « neuf » et pourtant éminemment inventive. Les inventions de l'imagination ne sont jamais des ruptures radicales ; néanmoins, leur organisation est irréductible aux éléments qui la composent.

L'imagination n'est pas seulement une faculté de mise en liaison. Elle permet aussi de séparer des choses usuellement prises comme indissociables les unes des autres. Séparer des choses est à vrai dire solidaire de l'exercice de synthèse. La séparation peut en effet fonctionner comme un préalable venant faciliter le déploiement d'associations concurrentes ou alternatives. Par exemple, il m'est plus facile d'imaginer une créature à tête d'éléphant et corps de chouette, si j'ai d'abord remis en question le principe d'une solidarité nécessaire entre tête et corps. Ces opérations imaginatives rencontrent dans la règle la possibilité de contraindre la mise en séparation. Il faut en effet se rappeler que la règle n'est qu'une manière de tracer droit. En cela, la règle peut tout aussi bien se rencontrer comme ce qui permet de maintenir ensemble ou de

tracer un trait d'union, que comme une ligne de démarcation interdisant à deux choses usuellement associées de se réunir.

2.1.5 Créativité de l'imagination

Un des apports majeurs de la théorie de l'imagination transcendantale, c'est la valorisation du caractère créatif de l'imagination. Dans l'imagination, c'est la plasticité de l'intelligence qui s'exprime. C'est cette force de l'imagination qui permet de comprendre comment des choses qui pouvaient nous sembler les plus connues se présentent soudainement sous un jour inédit. Un bon exemple de cette possibilité est la métaphore. La métaphore, c'est étymologiquement le transport, c'est-à-dire le fait d'être emmené. Avec elle, nous nous retrouvons transportés d'une chose vers une autre. C'est ainsi qu'Aristote définit la métaphore comme « le transport à une chose d'un nom qui en désigne une autre[131] ». Mais, nous dit Paul Ricoeur, la bonne manière d'appréhender une métaphore n'est pas de s'intéresser aux termes qui composent une phrase, mais à leur relation[132]. C'est dans la manière dont les mots sont mis en relation que réside le secret de la métaphore. Et de même en va-t-il, dans un poème, du rapport entre la phrase et le texte. On comprend donc que la métaphore est une manière de jouer avec les règles. D'un côté, dans la métaphore, il y a transgression des règles habituelles. Deux choses appartenant à des catégories différentes se trouvent associées. Un interdit est donc brisé. Mais d'un autre côté, la métaphore est aussi usage de la règle : c'est la mobilisation des règles du langage qui permet de faire tenir ensemble deux termes dépourvus de connexion logique.

> « L'imagination productrice à l'œuvre dans le procès métaphorique est ainsi la compétence à produire de nouvelles espèces logiques par assimilation prédicative, en dépit de la résistance des catégorisations usuelles du langage. Or, l'intrigue d'un récit est comparable à cette assimilation prédicative : elle « prend ensemble » et intègre dans une histoire entière et complète les évènements multiples et dispersés et ainsi schématise la signification intelligible qui s'attache au récit pris comme un tout[133]. »

Un constat similaire peut être fait à l'endroit du récit. Comme le souligne Ricoeur, la narration est une manière de jouer avec l'enchaînement des évènements de manière à créer un drame[134].

---

[131] ARISTOTE, *La Poétique*, traduction Michel Magnien, Le Livre de Poche, 1990, 1457b.

[132] RICOEUR, P., *Temps et Récit*, T.1, Avant-propos, Seuil, 1983, p.9

[133] RICOEUR, P., *Temps et Récit*, T.1, Avant-propos, Seuil, 1983, p.10

[134] RICOEUR, P., *Temps et Récit*, T.1, Avant-propos, Seuil, 1983, p.11

Ajoutons que récit et poésie ne sont pas des exemples quelconques. Si nous y prenons garde, les synthèses opérées dans le récit lyrique et la poésie ont pour particularité d'héberger en leur sein une tension :

> « La métaphore reste *vive* aussi longtemps que nous percevons, à travers la nouvelle pertinence sémantique – et en quelque sorte dans son épaisseur -, la résistance des mots dans leur emploi usuel et donc aussi leur incompatibilité au niveau de l'interprétation littérale de la phrase[135] ».

De telles synthèses ne valent donc pas seulement comme constitution d'une nouvelle unité, mais comme maintient, au cœur même de la synthèse, de ce qui la rendait impossible. L'exemple de la poésie et du récit sont précieux, parce qu'ils permettent de dégager la spécificité de ce qu'on appelle une œuvre d'art : soit une synthèse conservant en son sein le principe de sa propre contradiction. Nous prendrons garde à bien nous souvenir de cette particularité quand nous aborderons le lien entre jeu et imagination.

Une autre manière d'illustrer l'inventivité de l'imagination, c'est bien sûr la figure du bricoleur. Le propre du bricolage, c'est la capacité de pouvoir obtenir un résultat fonctionnel à partir d'éléments récoltés à droite à gauche. La particularité de l'invention bricolée, c'est d'être composée de « bric et de broc », c'est-à-dire d'éléments marqués par une forte hétérogénéité et que rien ne prédestinait à être maintenus ensemble. Comme on sait, les constructions bricolées connaissent souvent une fin tragique : elles tardent rarement à s'effondrer. On retrouve donc ici le principe de tension. Mais à la différence du poème ou du récit, la tension inhérente aux synthèses « bricolées » finit par les faire éclater, ramenant les éléments provisoirement contraints à une série d'objets épars. Les synthèses « bricolées » sont donc des synthèses qui ne font que retarder leur propre éclatement. Là encore, le bricolage est un exemple à conserver en mémoire, en raison de sa proximité avec le jeu – comme le mot « hobby » nous le rappelle.

2.1.6 Imagination et pratique

Ajoutons que les synthèses de l'imagination ne sont jamais aussi créatives que lorsqu'elles s'exercent sans se préoccuper du droit qu'elles peuvent avoir à opérer tel agencement plutôt que tel autre. Ainsi en est-il de la figure du bricoleur ou encore de l'innovateur : l'inventivité dont ces derniers font preuve tient à leur capacité à s'émanciper des prescriptions de l'entendement, c'est-à-dire d'une part à les enjamber, au mépris de ce qui est dit possible ou permis, et d'autre part à détourner ces mêmes règles pour les utiliser de manière inappropriée.

[135135] RICOEUR, P., *Temps et Récit*, T.1, Avant-propos, Seuil, 1983, p.9

En cela, l'imagination ne s'exprime jamais aussi explicitement que lorsqu'elle affirme sa primauté dans un faire qui n'attend pas l'autorisation de principes qui voudraient régir son déploiement, primauté qui n'est pas seulement une manière d'ignorer l'existence des règles, mais de s'en emparer pour obtenir, *en dépit du bon sens*, des résultats tenus pour impossibles.

Le bricoleur comme l'innovateur « ne s'embarrasse pas de la théorie ». Ce qui compte n'est pas de savoir si la solution mise en œuvre entre en cohérence avec des principes établis, mais si cela fonctionne. A vrai dire, il faut plutôt soupçonner la théorie d'intervenir dans une sorte d'après-coup, pour venir légiférer sur ce qui a été mis en place, c'est-à-dire à en rendre raison. L'invention ou la solution bricolée ne résultent pas d'une mise en application de principes théoriques établis, mais d'un engagement pratique bien souvent mené sans savoir comment ni pourquoi.

L'exemple du bricolage le suggère déjà : il n'y a nulle difficulté à envisager la collusion de l'imagination et de la pratique. L'imagination est un tenir-ensemble. Elle est, *en cela*, toujours-déjà pratique. La praticité de l'imagination n'est pas une possibilité ou une modalité qui pourrait advenir dans des circonstances spécifiques, mais son trait le plus propre. D'une part, il n'y a de synthèse possible que de ce sur quoi on a la prise. D'autre part, toute synthèse présuppose une opération de manipulation consistant à réorganiser ce sur quoi on a la main, de sorte à ce qu'il en résulte un nouvel agencement. Enfin, toute synthèse présuppose un *maintenir*, c'est-à-dire l'exercice répété, dans la durée, de ce qui évite aux éléments se de disperser.

2.1.7 Imagination et technique

Reste, pour disposer d'une entente renouvelée de l'imagination, à clarifier les rapports de celle-ci à la technique. Tant qu'on l'aborde d'un point de vue strictement kantien, cette question ne peut résonner que comme un non-sens. Pour Kant, les structurées mobilisées par la pensée au cours des opérations imaginatives sont nécessairement *a priori*. En conséquence, elles sont fixées *de toute éternité*, étant « anhistoriques et aculturelles[136] ». La technique étant comprise comme une construction artificielle et déterminée, sa mobilisation dans le champ des expériences imaginatives peut être vue comme une menace pour la vie de l'imagination. On pense ici à la critique proférée par Horkheimer et Adorno à l'endroit de la technique et plus spécifiquement du cinéma. L'argumentaire est bien connu. Pour les représentants de l'école de Francfort, la technique est une menace pour l'imagination, quand elle en vient à proposer des images artificielles, ces dernières venant se substituer aux opérations imaginatives du sujet :

[136] BACHIMONT. B., *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Encre Marine, Paris, 2010, p. 134.

> « *Le film sonore, surpassant en cela le théâtre d'illusions, ne laisse plus à l'imagination et à la réflexion des spectateurs aucune dimension dans laquelle ils pourraient se mouvoir, s'écartant des évènements précis qu'il présente sans cependant perdre le fil, si bien qu'il force sa victime à l'identifier directement à la réalité. Aujourd'hui, l'imagination et la spontanéité atrophiées des consommateurs de cette culture n'ont plus besoin d'être ramenées à des mécanismes psychologiques. Les produits eux-mêmes – en tête de tous les films sonores, qui en sont le plus caractéristique – sont objectivement constitués de telle sorte qu'ils paralysent tous ces mécanismes. Leur agencement est tel qu'il faut un esprit rapide, des dons d'observation, de la compétence pour les comprendre parfaitement, mais qu'ils interdisent toute activité mentale au spectateur s'il ne veut rien perdre des faits défilant à toute allure sous ses yeux. Même si l'effort exigé est presque devenu automatique, il n'y a plus de place pour l'imagination. Celui qui est absorbé par l'univers du film, par les gestes, les images et les mots au point d'être incapable d'y ajouter ce qui en ferait réellement un univers, n'a pas nécessairement besoin de s'appesantir durant la représentation sur les effets particuliers de ces mécanismes. Tous les autres films et produits culturels qu'il doit obligatoirement connaître l'ont tellement entraîné à fournir l'effort d'attention requis qu'il le fait automatiquement*[137]. »

Ces analyses ne sont pas dépourvues d'intérêt, mais elles pêchent par manichéisme. Certes, l'essor des industries culturelles est aussi l'essor d'une certaine uniformisation de la culture. Mais il importe de comprendre que la technique n'est pas une pièce rapportée, venant s'ajouter ou se substituer à une imagination qui la précèderait. Nous l'avons vu, l'homme est cet animal prothétique qui se constitue depuis ces traces qu'il laisse et pourtant qu'il n'est pas. C'est pourquoi, plutôt que de comprendre les structures de la pensée comme des éléments *a priori* dépourvus d'Histoire, il convient de considérer la technique comme

> « *une nécessité locale, une nécessité qui ne renverrait pas à une structure globale de l'expérience telle qu'elle serait prescrite par la raison pure,*

[137] ADORNO, T., HORKHEIMER, M., « La production industrielle des biens culturels » dans *La Dialectique de la Raison, Fragments philosophiques*, traduction Éliane Kaufholz, Paris, Gallimard, 1947.

mais qui renverrait à une nécessité locale prescrite à l'esprit par son environnement matériel et culturel. […][138] ».

L'objet technique peut se comprendre comme vecteur des trois synthèses de l'imagination.

> « *L'outil est un objet matériel, qui présente simultanément dans sa structure les éléments d'un divers. […] ; l'outil, par sa permanence, assurer par principe la synthèse de la reproduction. Mais il ne s'agit* plus d'une *synthèse dans l'imagination, mais d'une synthèse de la reproduction par l'outil. […] l'outil ne répète pas tout ; il sélectionne.* […][139] ».

Tout d'abord, on peut considérer l'objet technique comme un relais pour la prise en charge de la synthèse de l'appréhension, c'est-à-dire le fait de tenir dans une simultanéité une diversité. Ce principe est sans doute le plus facile à comprendre. On en trouve un bon exemple dans l'écriture. La spatialisation des traces sur la surface de la page permet leur appréhension dans une simultanéité. Ensuite, l'objet technique permet de décharger l'imagination des opérations de reproduction. Les éléments à synthétiser n'ont plus besoin d'être répétés, car ils peuvent être réinstanciés à volonté à l'aide de la technique. Bachimont donne l'exemple de l'enregistreur audio, permettant de libérer la pensée de la nécessité de répéter à nouveau ce qui a été mémorisé. Enfin, l'outil technique sélectionne. C'est le cas de la *playlist*, qui retient et oublie selon des critères fournis par l'utilisateur ou par le concepteur du programme.

De ces analyses, on peut dégager deux classes d'objets techniques : « les outils proposant un espace et une structure de présentation, mais n'agissant pas sur le temps d'appréhension […], < les > outils prescrivant en outre un temps d'appréhension[140] ». Parmi les outils de la première catégorie, on trouve par exemple le livre. Mais plus généralement, cette catégorie renvoie à l'ensemble des outils dépourvus de fonctionnement automatisé.

Parmi les outils de la deuxième catégorie, on peut donner à nouveau l'exemple du cinéma, dont le fonctionnement repose sur une succession d'images exigeant de la conscience qu'elle s'y synchronise.

2.1.8 La fixation technique du moi²

[138] BACHIMONT. B., *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Encre Marine, Paris, 2010, p. 135-136.
[139] BACHIMONT. B., ibid., p. 136-137.
[140] BACHIMONT. B., ibid., p. 140.

Quand on souligne l'aptitude de l'objet technique à opérer comme un système d'appréhension, de reproduction et de recognition, on montre le véritable sens de sa rétentionalité. Mais en tant que tel, la technique n'est pas seulement délégation des trois synthèses. Il n'y a pas d'abord des opérations synthétiques menées par une imagination pure de toute prothéticité, *puis* une délégation croissante de ces opérations à la technique. C'est parce que l'imagination est toujours-déjà prothétisée qu'elle peut constituer des images. Pour rendre ce point intelligible, il convient de se référer à la démonstration menée par Bernard Stiegler dans le deuxième chapitre du *Temps du Cinéma*. L'accent y est mis sur la synthèse de la recognition, en tant qu'elle sous-tend les deux autres synthèses.

Essayons de bien poser les termes du problème. Tout d'abord, rappelons que la synthèse de la recognition consiste à reconnaître comme siens les éléments candidats à l'élaboration d'une image. C'est donc la conscience qui doit servir de référence, permettant de déterminer par comparaison si les éléments qui lui sont présentés lui appartiennent. Or comme le souligne Stiegler, il y a là une contradiction. On sait en effet depuis Husserl que la conscience est avant tout un flux. La conscience est fondamentalement temporelle. La temporalité de la conscience est donc un problème, puisqu'elle se présente donc comme inadéquate au rôle qu'on prétend ici lui conférer : servir de modèle. Pour opérer comme un modèle auquel les éléments à synthétiser puissent être rapportés, il faudrait qu'elle ne change pas. Il lui faudrait être *fixée*. Cette fixation de la conscience pose deux difficultés.

Tout d'abord, fixer la conscience signifierait la mettre à mort *comme* conscience. La conscience n'est qu'un écoulement. Fixée, la conscience n'aurait donc plus rien de ce qui est pourtant requis pour la recognition.

Il faudrait ensuite déterminer comment une telle *fixation* est possible et ce qu'elle peut bien signifier. En l'état, la synthèse de la recognition se présente donc comme une impossibilité.

C'est la mobilisation de la technique qui permet de lever ces contradictions, ou plutôt de les surmonter en les assumant. Comme nous l'avons expliqué, le propre de la conscience est d'être un flux. Pourtant, la fixation de la conscience est requise pour la recognition.

Comment faire tenir ensemble cette contradiction ? En s'intéressant au rôle de fixation que remplit tout objet technique et en particulier l'écriture.

Dans l'écriture, est rencontrée la possibilité d'arrêter un certain état de la pensée. Naturellement, ce n'est pas la pensée qui se trouve fixée en tant que telle, mais son expression, expression qui n'est rien d'autre que la manière dont la pensée se constitue (pas de préséance de la pensée sur

son expression, pas d'intériorité précédent une extériorisation). Ce qui donne en revanche l'illusion d'une fixation, c'est la possibilité de consulter à nouveau ces écrits et d'effectuer, en prenant appui sur eux, un parcours de pensée. Dans la mesure où ces écrits restent à l'identique sur la surface de la page, ce parcours de pensée peut être répété et se découvrir comme étant à la fois identique (au sens où il s'appuie sur les mêmes inscriptions) et différent (le flux de la conscience ayant été modifié par les lectures passées) que le précédent.

Ce qui nous intéresse en priorité, c'est la manière dont le texte peut donc offrir l'illusion d'une fixation de la pensée comme flux. D'un côté, la particularité d'un texte est de ne pas changer. C'est de la matière morte et non de la matière grise si l'on peut dire : le texte ne pense pas, il donne à penser. Mais de l'autre, la lecture d'un texte implique d'être parcourue. Comme tel, le flux de la conscience se retrouve à épouser les traces laissées par une pensée qui l'a précédé, donnant l'illusion de retrouver une pensée qui n'est plus dans ce qui fait son caractère dynamique. Cette possibilité permet en particulier de se rapporter à ses propres écrits comme à sa propre pensée passée. Par effet de *réfléchissement*, la conscience peut donc trouver une image d'elle-même dans les traces qu'elle a elle-même constitué. On comprend que la synthèse de la recognition opère en prenant appui sur l'image fantasmée d'un moi rencontré dans le reflet que nous offrent les objets techniques – et en particulier les textes.

Non sans une certaine virtuosité, Stiegler illustre cette idée en prenant l'exemple de la *Critique de la Raison Pure*. Comme on sait, il existe deux éditions de l'ouvrage. Or ces deux éditions se contredisent sur la place accordée à l'imagination.

- Dans la première, c'est l'imagination qui prend en charge les opérations de synthèse.
- Dans la deuxième, les opérations de synthèse sont rapatriées dans le giron de l'entendement.

Or comme le souligne Stiegler, si Kant peut changer de position sur les rôles assignés à l'imagination et à l'entendement, c'est parce qu'il dispose de la possibilité de se rapporter à l'état passé de sa conscience et de la comparer à son état présent, c'est-à-dire de lire la première version de la *Critique* et de la rencontrer comme inadéquate à l'état présent de sa propre pensée, état présent qui ne peut être éprouvée qu'à la lecture des écrits passés, en tant qu'il ne s'y *reconnaît* pas :

> « De 1781 à 1787, Kant peut réexaminer tout à loisir le flux passé de sa propre conscience et y rechercher l'unité persévérante du flux de sa conscience *à venir* dans la mesure où il a pu fixer, identifier et unifier le

divers de ses pensées en les matérialisant. Il devient ainsi objet de lui-même, et peut ainsi et ainsi seulement procéder à l'examen des conditions de sa propre possibilité qui sont aussi les conditions de possibilité de tous ses objets[141] ».

On retrouve ici l'indissociabilité entre opération de synthèses et pratique :

> « *Conserver, discerner, comparer et finalement monter dans l'unité d'un livre qui est aussi l'unité de sa pensée, voilà ce que Kant peut faire avec ces phrases en tant qu'elles sont des matérialisations objectives de ses rétentions primaires et secondaires qui rendent celles-ci manipulables. […] La critique analyse et synthétise. Mais elle ne peut le faire que parce qu'elle peut manipuler – et ici, manipuler le temps*[142] ».

Récapitulons : la synthèse de la recognition ne peut s'effectuer d'elle-même. Elle aurait pour cela besoin d'une conscience qui soit fixée, ce qui entre en contradiction avec son caractère *fluctuant*. La solution provient de la technique. La technique permet la fixation des traces de la pensée, qu'elle n'est pas. Dans l'écriture en particulier, l'exactitude des traces laissées permet, lorsqu'elles sont parcourues, de constituer ce qui est éprouvé comme la résurrection d'une pensée morte. S'il s'agit d'une résurrection, c'est qu'elle se fait, comme morte, dans l'élément de la pensée vivante, c'est-à-dire dans le flux présent de la conscience qui, s'oubliant dans la lecture des écrits, peut les comprendre comme une image de lui-même. La synthèse de la recognition devient ainsi possible, en tant qu'elle s'appuie sur l'image d'une pensée qu'on n'est plus, disponible pour être prise comme modèle.

2.1.9 Technique et schématisation

Nous l'avons déjà souligné : l'imagination n'attend pas, pour se mettre en œuvre, de disposer d'un plan établi, raison pour laquelle le bricoleur, l'inventeur (ou pourquoi pas le politicien) ne s'embarrasse pas de savoir si les actions qu'il entreprend sont en conformité avec des schémas préétablis. Cette idée concerne directement le principe même de la schématisation, dont le rôle est, rappelons-le, de fournir à l'imagination une méthode à suivre, lui permettant de savoir « comment s'y prendre » dans la constitution des synthèses.

---

[141] STIEGLER, B., *La technique et le temps, tome 3 : Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Galilée, Paris, 2001. p. 83.
[142] STIEGLER, B., ibid.

Pour comprendre en quoi réside le lien entre schématisation et technique, appuyons-nous sur ce passage-clef du Temps du cinéma :

> « *Et de même que le calcul, qui est d'abord manipulation du sens externe contrôlant l'écoulement du sens interne, peut être ensuite mentalisé et intériorisé, oubliant son origine comme manipulation dans l'espace en tant que forme pure de l'intuition pour le sens externe, il se pourrait bien que toute opération de l'entendement […] ait pour origine constitutive une telle synchronisation précédant l'opposition de l'externe et de l'interne, du dehors et du dedans*[143]. »

Dans ce passage, Stiegler mène sa démonstration en prenant l'exemple du calcul. Notons d'abord que le calcul y est qualifié de manipulation dans l'espace. Manipuler, ce n'est pas simplement exercer une opération. C'est s'emparer, prendre une chose par les poignées. Calcul, c'est donc s'emparer de quelque chose pour le changer d'état. Je manipule un objet quand je le déplace ou quand je le tourne.

Pourquoi le calcul est-il affaire de manipulation ? Pour le comprendre, il faut commencer par revenir sur la naissance du nombre. Comme on sait, le nombre est une innovation technique faite par les bergers de Mésopotamie pour s'assurer de bien disposer de tous leurs moutons. La technique consistait à mettre un caillou dans un sac pour chaque mouton du troupeau. Pour vérifier s'il manquait un mouton, il suffisait de répéter l'opération dans le sens inverse, c'est-à-dire de vérifier si à chaque caillou correspondait bien un mouton. Ce qui est fascinant dans cet exemple, c'est qu'il montre qu'il n'est nullement nécessaire de *savoir* compter pour *pouvoir* le faire.

Le calcul, c'est-à-dire le fait de rapporter de réaliser des opérations symboliques en fonction de règles données, est un parent du principe ici décrit. De même que le dénombrement est rendu possible par une manipulation, de même les règles mobilisées dans un calcul (par exemple à un niveau élémentaire, les principes d'addition, de soustraction et de multiplication), peuvent se comprendre comme une mémorisation de pratiques d'abord réalisées *sans être comprises*. Si nous reprenons l'exemple du berger, nous voyons qu'aussitôt mis en place la technique du décompte, il devient possible de réaliser des opérations de manipulation formelles. Par exemple, il est possible de retirer des cailloux du sac, le résultat pouvant être découvert sans avoir soi-

[143] STIEGLER, B., ibid., p. 87-88.

même effectué le calcul. Les règles élémentaires du calcul peuvent ainsi être mobilisées avant d'avoir été comprises. Il faut donc dire, avec Stiegler, que

> « *Le nombre en général ne peut être conçu qu'à la condition d'être figuré en un système de traces appelé système de numération, qui renvoie toujours à un geste constituant lui-même une manipulation de symboles par nature externes – et il n'y a pas de calcul mental qui ne résulte de l'intériorisation secondaire d'un calcul par manipulations symboliques, c'est-à-dire d'un comportement manuel*[144] ».

Il faut ici appuyer sur l'abstraction que les supports techniques permettent. Les cailloux collectés n'offrent pas seulement la possibilité d'un décompte. Ils peuvent également être disposés, sur une surface plane par exemple et former ainsi cette image. Cette image peut alors être prise pour l'indicateur du nombre de cailloux présents sans avoir à les compter. En d'autres termes, l'image formée par les cailloux disposés « là-devant » permet de s'affranchir du dénombrement. L'image est la récapitulation synthétique du résultat obtenu :

> « *Ces intuitions spatiales ont l'avantage de pouvoir être retenues « objectivement » tout en autorisation l'abréviation du déroulement du flux : s'il est possible de lire cursivement < un > nombre figuré cursivement par mille points, outre qu'une telle lecture serait longue, elle risquerait toujours de commettre une erreur ; tandis que dans le nombre écrit 1 000, une image s'est substituée à une opération discursive de déroulement du temps ; elle a été abstraite d'un tel déroulement dont elle est devenue un équivalent […]*[145]. »

On voit donc comment l'image permet de basculer dans l'abstraction. En prenant appui sur l'image, il est possible d'oublier les éléments qui la composaient pour se situer sur le plan du concept. L'image est à la fois le produit de procédures non-conceptualisées et ce qui rendant possible l'accès au concept, autorise le déploiement de nouvelles procédures.

3. Récapitulatif

[144] STIEGLER, B., ibid.
[145] STIEGLER, B., Ibid., p. 90.

L'explicitation du caractère toujours-déjà pratique et technique de l'imagination, lève d'emblée un certain nombre de difficultés, pour ce qui concerne la question du jeu. Elle permet en particulier de dépasser l'opposition traditionnelle entre une conception du jeu accordant à l'imagination un primat, et une conception privilégiant sa dimension pratique.

Pour un théoricien du jeu, il faut habituellement choisir :

- Soit le jeu est une activité pratique, auquel cas ce qui prime, c'est le rapport à la procédure (on l'a vu avec Parlett).
- Soit le jeu est une activité de l'imagination, auquel cas tout se joue dans la vie intérieure du sujet.

Dans le premier cas, l'imagination est comme écrasée par la pratique (et plus largement la technique). Elle se comprend soit comme un produit des procédures du système – imaginaire artificiel – soit comme une sorte d'effet de bord, ayant lieu dans l'intériorité du sujet.

Dans le deuxième cas, c'est au contraire la pratique qui se trouve secondarisée. Elle se trouve alors assimilée à un support (au même titre que les objets techniques) pour l'imagination ou à un contenu de l'imagination (une pratique imaginée).

Les éclaircissements précédents permettent de dépasser ce dualisme. Par exemple, il devient possible de définir le jeu comme de « l'imaginaire en acte[146] », sans que cette affirmation résonne comme une contradiction. De même, il devient possible de penser le jeu comme un « faire comme si », mais dans un sens bien différent de celui proposé par Henriot. Plutôt que d'assimiler le jeu à une sorte d'attitude fictionnelle, la qualification du jeu comme « faire comme si » pointe alors le caractère constituant du faire dans l'élaboration des synthèses. Elle rappelle la dimension projective de toute pratique, tout en ramenant le possible aux rétentions techniques qu'elle présuppose. A vrai dire, la difficulté n'est plus vraiment de savoir par quelle magie le jeu serait à la fois imaginatif et pratique, mais de comprendre pourquoi, la plupart du temps, cette intrication de l'imagination et de la technique n'apparaît pas.

[146] HENRIOT, J., *Sous couleur de jouer : le métaphorique ludique*, José Corti Editions, 2009, p 156.

CHAPITRE 4 - DU QUOTIDIEN AU JEU

L'homme est cet animal pour lequel la technique est à la fois une béquille venant compenser un défaut d'essence et ce qui fonde un tel défaut, comme ce *quoi* toujours inadéquat qui lui survit et *donc* le précède. Cette inadéquation de l'homme à lui-même est à la fois ce qui en fait un *qui* et ce qui lui interdit de jamais pouvoir en *fixer* la teneur – si ce n'est dans la mort, c'est-à-dire au moment exact où il cesse précisément d'être. L'imagination se comprend elle-même non pas comme cette faculté qui permettrait de s'abstraire d'un monde déjà constitué, mais comme cette pratique par lequel l'homme, se rapportant à ce qui l'interpelle, s'en empare pour les faire tenir ensemble, c'est-à-dire pour constituer des solutions plus ou moins précaires avec lesquelles il devient possible de s'arranger. Pourquoi l'imagination est-elle le plus souvent mécomprise en son caractère pratique, et la pratique le plus souvent mécomprise en son caractère imaginatif ? C'est que l'homme existe le plus souvent sous le mode de la quotidienneté. Thème majeur de l'ouvrage majeur de Martin Heidegger *Être et Temps*, la quotidienneté désigne cette manière par laquelle O*n* est au monde sous le mode du « au-jour-le-jour » [147]. Son propre est d'être dominé par la familiarité, l'insurprenance et la banalité. On a là un mode d'être dont le propre est de *ne pas interpeller*, c'est-à-dire de se présenter comme dépourvu du moindre caractère imaginatif. Cette absence de rapport à l'imagination ne signifie en rien que la quotidienneté serait sans rapport avec celle-ci. Bien au contraire ne peut-il y avoir une telle insurprenance que pour qui peut s'appuyer sur des solutions réglées à l'avance. Ces solutions ne sont rien d'autre que le produit des synthèses imaginatives passées, c'est-à-dire ayant elles-mêmes pris appui sur d'autres traces. Le plus souvent, la pratique se comprend donc comme dépourvue d'imagination, en tant qu'elle consiste alors à ne faire que suivre les prescriptions d'un rapport au monde déjà arrangé, et qu'elle ne questionne pas dans la mesure où cela lui est le plus familier.

C'est depuis ce thème de la quotidienneté qu'il s'agira de partir pour mettre la main sur le phénomène de jeu. Ce choix s'explique pour deux raisons. Tout d'abord, partir de la quotidienneté permet d'approcher le jeu depuis la situation qui nous y mènent le plus souvent. Cette situation est l'ennui, tonalité vers laquelle la quotidienneté tend toujours à être emmené. C'est comme réponse à l'ennui du quotidien, conséquence de sa banalité propre, que le jeu se rencontre le plus souvent, alors compris comme manière de se divertir. Partir de la quotidienneté

[147] HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Gallimard, Paris, 1986, § 9 p. 74.

présente ensuite l'avantage d'approcher la question du jeu depuis un horizon où le caractère fondamentalement pratique de l'existence est déjà posé. Il est en effet beaucoup plus facile de comprendre pourquoi le jeu en diffère, alors qu'il partage avec la quotidienneté un caractère explicitement pratique, que de partir du modèle du spectacle, activité explicite en son caractère imaginatif, pour ensuite tenter d'y adjoindre une dimension pratique.

L'objectif est donc d'opérer un mouvement descendant : partant de la quotidienneté, il s'agit d'en venir au divertissement, du divertissement aux pratiques de divertissement, et des pratiques de divertissement au jeu. Une deuxième étape consistera alors à caractériser le jeu en propre. Une description phénoménologique du jouer sera menée à cet effet, à l'issue duquel le jeu sera compris comme irrésolution et règne de la problématicité. Pareille définition ne peut cependant trouver son sens plein et entier, tant qu'on ne se demande pas ce que cela implique du côté de la technique. Dans une troisième étape, nous montrerons que le propre du jeu est de rencontrer la technique non pas sous le mode de l'*avoir-sous-la-main* ou de l'*avoir-devant-la-main*, mais du *jouer-avec*. Pour mener cette analyse, on s'appuiera principalement sur l'analyse de l'étant déficient, tel que proposée par Heidegger dans la section 16 d'*Être et Temps*. Dans l'avant-dernière section de ce chapitre, on montrera en quoi les clarifications précédentes permettent d'élaborer une typologie des dispositifs de jeu complémentaire de la typologie des dispositifs techniques proposée par Bruno Bachimont dans *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*. Dans la dernière section de ce chapitre, on montrera en quoi la définition du jeu comme rapport insigne à la technique ici proposée ouvre des perspectives fécondes pour une nouvelle compréhension du rapport entre jeu et quotidienneté.

1. De la quotidienneté au divertissement

C'est comme remède à l'ennui du quotidien que le jeu est le plus souvent rencontré. Pour comprendre ce qui se joue dans le jeu, c'est donc de ce caractère ennuyeux de la vie quotidienne qu'il faut partir. C'est pourquoi la première étape de cette section offrira une description phénoménologique de l'ennui. Un effort particulier sera consacré à l'explicitation du sous-bassement technique qu'implique cette tendance de la vie quotidienne à sombrer dans l'ennui. Plus précisément, c'est la figure de la routine et son corrélat, la route, qui retiendront notre attention. Dans un deuxième temps, la question du divertissement sera abordée en propre. L'objectif consistera à dissocier, parmi les différents régimes existants, le spectacle des pratiques, préparant ainsi l'examen direct du jeu.

1.1 Quotidienneté et routine

Dans cette sous-section, nous nous attardons sur ce qui fait le propre de la quotidienneté et en particulier de sa tendance routinière. Nous prendrons appui sur les analyses de l'ennui menées Heidegger dans Être et Temps[148], tout en nous efforçant de ramener le propre de ce qui sera dégagé à son corrélat technique. Une longue analyse de la route sera proposée à cet effet, suivie d'une analyse filmique. Ces investigations offriront un double bénéfice : comprendre pourquoi imagination et pratique sont le plus souvent pensées en opposition ; appréhender le propre du divertissement (et donc du jeu) en creux, à partir de ce à quoi il répond.

1.1.1 Rappels méthodologiques

Commençons par rappeler le cadre méthodologique dans lequel on s'inscrit. Approcher le jeu depuis la quotidienneté, c'est s'inscrire dans une tradition de pensée qui considère l'engagement pratique dans l'existence non pas comme un trait secondaire, venant s'ajouter en surcouche, mais comme un mode d'être dans lequel nous sommes toujours-déjà. Cette conception correspond à une forme de radicalisation du geste husserlien consistant à affirmer le caractère fondamentalement ouvert de la conscience. Pour comprendre le sens de cette assertion, commençons par rappeler que l'approche heideggérienne se présente comme un retour à la question – centrale en métaphysique - de l'Être. Heidegger approche cette question depuis le problème de la différence onto-ontologique, reformulation du principe de la néotico-noématicité. Heidegger distingue les étants (c'est-à-dire les choses rencontrées en tant qu'elles *sont* ceci ou cela) et l'Être de ces étants (c'est-à-dire ce qui fonde leur étantité). Bien évidemment, le sens de ce que peut signifier l'Être revêt alors un caractère énigmatique, qu'il convient pour Heidegger non pas de dissoudre, mais de questionner en tant que tel. Dans Être et Temps, le questionnement de l'Être est approché à partir de l'analytique existentiale, méthode consistant à analyser les traits d'un étant particulier, le *Dasein*. Le *Dasein* n'est pas une manière alternative de qualifier le sujet humain, mais d'approcher ce qui « en l'homme », vaut comme point d'accès insigne à la question de l'Être. En quoi l'homme revêt-il un intérêt particulier ? C'est qu'il est cet étant pour qui il y va, dans la question de l'être, de l'être de cet étant. En d'autres termes, le *Dasein* est cet étant dont le privilège est de se rapporter à ce qui l'entoure en tant que cela *est* ceci ou cela.

L'originalité de l'analytique existentiale consiste à partir du caractère toujours-déjà engagé du *Dasein* dans un monde. Le *Dasein* n'est pas une entité abstraite qui existerait d'abord par elle-

[148] HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Gallimard, Paris, 1986, § 27, p. 169.

même, pour ensuite rencontrer le monde des choses sensibles. Ici, les leçons de Husserl sont tirées et radicalisées. Non seulement l'ouverture du *Dasein* aux phénomènes est reconnue comme un trait constitutif de son être, mais cette ouverture est elle-même assumée comme un engagement pratique auprès des choses et non comme une manière de se rapporter à des phénomènes perçus depuis on ne sait quelle fenêtre métaphysique. C'est pourquoi la quotidienneté figure dans Être et Temps comme le sol privilégié d'où mener l'analytique existentiale, soit le commerce que le Dasein entretient d'emblée avec ce qui l'entoure. Le *Dasein* n'est pas aux choses de manière désintéressée. Il les rencontre comme disponibles pour l'usage, depuis le concernement qui est le sien : il les pratique. Cette manière de privilégier la praticité n'est pas le résultat d'une prise de décision qui consisterait à comparer théorie et pratique pour retenir le mode de rapport le plus adapté à l'investigation philosophique. Elle se justifie en ceci que la posture théorique est un dérivé de l'expérience pratique et cela en tant qu'elle est une objectivation.

Comme on l'a déjà dit, les étants abordés dans le cadre des problématiques pratiques ne se présentent donc pas comme des objets qui seraient simplement là, devant nous, mais en tant qu'ils sont pratiqués. On se souvient de l'exemple du marteau[149]. Un marteau n'est pas d'abord rencontré comme un objet doté de différentes propriétés (taille, poids, résistance, etc.), mais depuis la maniabilité qu'on lui prête. Il faut dire, dans un sens littéral, que le marteau est *saisi* en tant qu'il se présente comme maniable et, disponible comme tel pour l'usage. Cette manière de se rapporter aux choses sous l'horizon d'une préoccupation pratique, Heidegger la nomme avoir-sous-la-main (Zuhandenheit). Le caractère pratique du rapport à la chose est ainsi ramené à la main qui s'en empare. Les conséquences de cette approche sont remarquables : elles permettent d'approcher ce qu'on appelle usuellement un objet comme une forme dérivée de l'avoir-sous-la-main[150]. Un objet n'est jamais une chose qui se tiendrait simplement devant nous, dans une sorte d'autosubsistance. Pas plus la manière de se rapporter à une chose comme à un objet ne vaut comme une manière de la laisser à elle-même, de la laisser *être*. Au contraire, la condition de possibilité de toute objectivation est un rapport d'emprise préalable, c'est-à-dire une saisie. C'est pourquoi il faut expliciter l'objet comme un objet là-devant-la-main ou à-proximité-de-la-main (Vorhandenheit). Loin d'être séparé de celui qui s'y rapporte, l'objet est à comprendre comme ce qui est tenu devant, c'est-à-dire *disposé* devant soi. Nous retrouvons ici la problématique de la disposition, approchée depuis l'angle de la phénoménalité – de

[149] HEIDEGGER, M., ibid., § 15, p. 105.
[150] HEIDEGGER, M., ibid., §43, p 251.

l'apparaître dirait Heidegger. On peut reformuler le même principe en disant plus simplement que toute *déprise* n'est jamais la négation d'une *prise*, mais son prolongement comme *mise* à distance.

1.1.2 Qu'est-ce que la quotidienneté

Dans Être et Temps, la quotidienneté indique la manière dont le *Dasein* est le plus souvent au monde. Comme son nom l'indique, la quotidienneté qualifie la manière d'y être au jour le jour[151]. Ce qui caractérise l'attitude du *Dasein* au quotidien est le commerce qu'il entretient avec ce qui l'entoure, commerce qui se présente comme *allant-de-soi*. Le plus souvent, le *Dasein* rencontre les étants comme disponibles pour l'usage. Les choses se présentent comme disponibles *pour* ce qui le préoccupe, c'est-à-dire ce dans quoi le *Dasein* est investi. Cette manière d'être engagé d'emblée dans des rapports pratiques, c'est ce que Heidegger nomme affairement. L'intérêt de la notion d'affairement désigne la manière dont le *Dasein* se trouve pris dans ses activités. Il y est, sans même y penser. C'est pourquoi ce qui domine, dans la quotidienneté, est la familiarité, la banalité et l'insurprenance. Être aux choses sous un registre pratique, voilà qui est pour le *Dasein* chose coutumière, tournure qui en tant que telle tend à ne pas être interrogée. Ce qui fait le propre de la quotidienneté, c'est donc une forme d'acclimatation, soit le fait d'être si habitué à une situation qu'on en finit par ne plus même la repérer. A vrai dire, non seulement le *Dasein* ne s'étonne de rien au quotidien, mais il finit même par oublier la possibilité d'un tel étonnement. Ainsi l'être-au-monde finit-il par se mé-comprendre et être assimilé à une manière d'être un étant parmi d'autres, situés avec ces derniers dans un même espace[152].

Cette tendance, Heidegger la nomme dévalement, soit le fait pour le *Dasein*, d'être sur cette pente l'amenant progressivement à l'indifférence. Dans l'indifférence, autre manière de dire l'acclimatation, se joue la résorption non pas de la différence onto-ontologique, mais de sa perception. De manière plus générale, la tendance du dévalement est l'instauration d'un rapport aux choses en tant que se valant les unes les autres, à commencer par le *Dasein* lui-même. De cette tendance résulte le détachement du *Dasein*, lequel cesse alors de se sentir concerné. Oublieux de sa propre spécificité, le *Dasein* est alors au monde sous le registre de l'inauthenticité, l'inauthenticité désignant la manière par laquelle il se dissimule ses possibilités les plus propres. Le *On* devient alors le mode dominant depuis le *Dasein* en vient à se comprendre lui-même. Rumeur, curiosité et équivoque forment les trois modes caractéristiques

[151] HEIDEGGER, M., ibid., § 9, p 75.
[152] HEIDEGGER, M., ibid., § 27 p. 169 ; § 35-38 à partir de la page 214.

de l'inauthenticité. On soulignera aussitôt que cette tendance à l'inauthenticité n'est pas à comprendre comme une tare, un défaut dont il faudrait chercher la solution, mais comme un trait constitutif du *Dasein*. Il n'y a donc ici nulle condamnation, mais l'explicitation d'un trait indicateur de la tendance plus générale de l'Être à se dissimuler.

1.1.3 La routine

Si la banalité, la familiarité et l'insurprenance valent comme les tournures quotidiennement adoptées par le *Dasein*, on comprendra pourquoi la pratique ne saurait le plus souvent se présenter comme imaginative. Au quotidien, la pratique n'est pas rencontrée comme un mode de rapport aux choses offrant prise au questionner.

Dans la vie de tous les jours, on parle de routine pour qualifier la manière dont une activité est menée de manière répétitive. Elle qualifie la manière dont les choses sont menées encore et encore, souvent par habitude et cela sans même y penser. On retrouve ici le principe de l'allant-de-soi, appliqué pour qualifier une activité que l'on exécute sans se poser la moindre question. Par exemple, se brosser les dents tous les matins puis se faire un café peut relever d'une routine. En tant que tel, la routine s'inscrit dans un certain rapport à l'anticipation, comme conformité à des schémas préétablis. La routine, c'est ce qui s'exécute sans jamais s'éloigner des schémas tracés à l'avance. C'est cette absence d'éloignement qui permet d'exécuter quelque chose sans même y penser, et cela comme une évidence. En cela, la routine est l'opposé de l'évènement, c'est-à-dire d'une situation qui se présente comme venant différer de ce qu'on aurait pu attendre.

Quand nous agissons en suivant une routine, nous ne menons aucune action qui ne soit conforme à des modèles préexistants. C'est en ce sens que l'on peut dire d'une vie routinière qu'elle est bien réglée : elle ne diverge pas. L'avantage d'une pratique routinière tient bien sûr à l'absence de déstabilisation qui lui est concomitante. Suivre un schéma routinier consiste à s'en tenir à ce qui est bien établi, c'est-à-dire à ce qui a été éprouvé comme stable et sur lequel on peut s'appuyer en toute confiance - du moins est-ce ce qu'il nous arrange de croire. La routine est une pratique indexée sur une procédure écrite à l'avance permettant la révocation de toute surprise.

Mais c'est aussi la raison pour laquelle la routine peut finir par peser : lorsque nous commençons à ressentir le caractère répétitif des actions menées comme des entraves à l'imagination. Ce qui domine alors, c'est le sentiment que cette attitude nous ferme des possibles et nous fait manquer des opportunités. C'est ainsi qu'on peut dire être lassé d'entendre

toujours la même mélodie, alors éprouvée comme rengaine. Ce qui retient l'attention, ce n'est plus ce qui est fait, mais la conformité de ce qui est fait à une prescription. Ce qui vient alors s'inviter dans le quotidien, est une crise du sens dont l'autre nom est l'ennui.

La manière dont le *Dasein* finit, au quotidien, par s'ennuyer, correspond à l'impossibilité d'être aux choses sous un registre qui puisse être vecteur de nouveauté. Chaque geste semble se présenter comme dépourvu d'intérêt, car réduit à l'exécution d'une prescription décidée à l'avance. En d'autres termes, la routine est ce qui s'installe quand la pratique se rencontre comme toujours-déjà digérée par les schémas qui l'accompagnent et la précèdent.

Ajoutons que la routine peut finir par se révéler comme une source de danger. La routine s'exécutant sans qu'on y pense, sa tendance est de continuer à tourner, même lorsque le contexte ne s'y prête plus. Elle représente alors une menace : celle de nous emporter là où il ne faut pas aller. Si cela est possible, c'est que la routine présente ce paradoxe de finir par ne plus nous appartenir : elle s'exécute automatiquement, à la manière d'un programme. Les pratiques menées en conformité avec ce qui est attendu d'elles tendent à se naturaliser. C'est en ce sens qu'il faut dire que le propre de la routine est de finir par s'installer. Installée dans notre quotidien, la routine est rencontrée comme un mécanisme dont on n'arrive plus à se défaire, une situation où il devient inconcevable que les choses puissent se dérouler autrement.
A partir du moment où la pratique tend à n'être rencontrée que comme routine, s'installe l'idée de leur identité (quand le souvenir de leur distinction n'est pas lui-même gommé). On comprend alors pourquoi la thèse d'un caractère non-imaginatif de la pratique peut se présenter comme une évidence, la pratique n'étant connue que comme routine et assimilée, comme telle, à une activité reproductrice. L'assimilation de la pratique à la routine conduit à sa disqualification comme source possible de créativité.

La tendance du *Dasein* à mécomprendre la solidarité de la pratique et de l'imagination est une conséquence des traces que les pratiques imaginatives laissent derrière elles, traces sans lesquelles il n'y aurait pourtant pas d'imagination possible. Ce qui est ici pointé, c'est le rôle joué par la technique dans l'installation des routines et la réduction du divertissement au spectacle.

1.1.4 L'occultation de l'imagination dans la routine

Que la routine soit affaire de technique, voilà qui se laisse d'abord deviner par un simple retour sur le sens du mot. La routine, c'est d'abord le fait d'emprunter tous les jours la même route. De la route, le littré nous dit ceci :

> *« Grande allée percée dans une forêt, pour la commodité du charroi, de la chasse, de la promenade (cela est le sens propre). Ouvrir des routes dans une forêt. On a percé une route dans ce bois »*[153].

Ce qui est important ici, c'est le contraste entre la route et ce dans quoi elle s'inscrit. La route trace une voie qui se distingue par l'aisance avec laquelle elle est praticable, au sein d'un espace qui au contraire, se présente comme enchevêtré. La route est, de ce point de vue, un procédé qui fait place nette. Avec la route se trouve garanti l'absence de difficulté pour se déplacer. La route est un ménagement. Elle permet l'anticipation de ce qui nous attend : aussi loin que porte la route, nous pouvons nous y projeter. A ces deux caractéristiques de la route (ouvrir un espace praticable, ménager un horizon), il faut en ajouter une troisième : la route est un repère. Nous sommes *sur* la route ou nous nous en écartons, tout éloignement se présentant comme déviation. C'est un repère directionnel. Que l'on choisisse d'aller dans un sens ou dans un autre, la route nous prescrit d'aller de l'avant. Sur la route, il s'agit d'avancer.

Pour bien appréhender ce qui se joue dans la route, et en quoi la route installe une routine, il convient de la comparer au sentier. La première différence entre une route et un sentier est bien sûr la taille. A la différence d'une route, un sentier ne permet pas l'acheminement d'un chariot ou d'une voiture. Le sentier se pratique à pied ou à l'aide d'un véhicule deux roues. Dans le fait de parcourir un sentier, nous faisons l'expérience de la proximité des alentours, qui nous accompagne. S'il y a une forêt, celle-ci n'est jamais loin de déborder - parfois faut-il même se frayer un passage entre les branches, quand celles-ci dépassent. Nous retrouvons, dans le fait de parcourir un sentier, quelque chose que la route nous avait fait oublier : que parcourir l'espace relève d'un combat. Sur un sentier, *a fortiori* lorsque celui-ci est envahi par la végétation, nous redécouvrons l'usage de nos mains. Cela est nécessité parce que l'*importunance* de la végétation, laquelle n'est plus *main*tenue à distance. A chaque avancée, il faut se réadapter, se réajuster, chaque nouvelle configuration topologique invitant à changer sa propre posture. Ajoutons à cela la difficulté que peut présenter l'orientation. Souvent privé d'horizon, celui qui arpente un sentier peut se perdre à tout moment, face à un parcours dont la lisibilité peut être inégale. En permanence se présente la possibilité d'être perdu, de tourner en rond sans s'en apercevoir.

Nous voyons, par effet de comparaison, combien la route est un nivellement, une mise à plat, une uniformisation non seulement de l'espace, mais de la déambulation, laquelle finit bien vite

[153] Littré, https://www.littre.org/definition/route

par se présenter comme répétitive. Sur la route, une chose en chasse l'autre, mais la route reste identique à elle-même. Ainsi la route n'est pas seulement uniforme, elle est ce qui installe un transit, au travers de ce qui n'est plus qu'un décorum.

Pourquoi le *Dasein* tend-il à s'installer dans la routine ? C'est qu'une route toute tracée se trouve toujours-déjà sous ses pieds, lui indiquant la voie à suivre avant même d'en avoir compris le sens. La quotidienneté n'est rien d'autre que cela : une manière d'être-au-monde corrélative d'un système de repères. Point de monde sans l'existence de balises auxquelles se rapporter, et depuis lesquelles seulement quelque chose de tel qu'un système de renvoi peut se présenter. Le *Dasein* est d'emblée installé, disposé à suivre les sillons qui lui préexistent, sillons qui dictent la marche à suivre, qui fournissent à l'avance le programme du voyage.

Il convient de bien prendre garde, en thématisant ainsi la routine, à ne pas oublier le rôle constitutif et constituant du *Dasein*. La route n'est jamais route qu'en tant que trace des pratiques passées. Mieux encore, c'est à force d'être suivie de manière répétée que quelque chose de tel qu'une route, peut émerger. La route n'est en effet que le produit d'une série de pratiques, dont l'addition finit par former une voie. Si une route tend cependant à être mécomprise comme telle, c'est que sa constitution implique l'anonymisation des traces : pour qu'une série de traces finisse par former une ligne, il faut que ces traces s'effacent comme traces laissées par un *qui*, n'apparaissant dès lors plus que comme un *quoi*. En d'autres termes, la surface du sol, *découverte* comme support, permet de faire tenir dans une simultanéité une série de traces constituées dans des moments différents, et cela de telle sorte que ces différentes empreintes se fondent dans un tracé.

Nous avons l'habitude de penser la route comme une connexion entre deux positions existantes. Mais il s'agit à vrai dire d'une vue de l'esprit. Il n'y a pas d'abord un endroit où aller, puis le moyen d'y parvenir. Ainsi marcher, ce n'est pas aller d'un point A à un point B, mais constituer un sillon depuis lequel quelque chose de tel qu'une halte peut se proposer. Cette halte est donc forcément toujours un prolongement de la route, qui ne lui préexiste pas. Si maintenant, quelque chose comme une pratique routinière s'installe, consistant à emprunter toujours la même voie, alors la conséquence est d'en finir par arriver toujours au même endroit. Ce qui se forme alors est une boucle, ce qu'on appelle communément le *train-train* : METRO – BOULOT – DODO. La routine ne concerne plus seulement la route que l'on prend, mais les points de destination eux-mêmes, et cela en tant qu'ils s'inscrivent dans une logique vouée à se répéter, à tourner en rond.

Si la routine s'installe, c'est que pour mener nos activités, nous constituons des moments consacrés qui désormais nous attendent. C'est toujours comme objets que de tels moments se présentent : la tasse de café attend d'être prise, l'interrupteur d'être allumé, la voiture d'être conduite. L'objet n'est pas simplement là, disponible pour un usage possible, mais rencontré en tant qu'il prescrit la répétition des pratiques dont il est la mémoire posée à l'avance – une protention externalisée. De la même manière que la route prescrit une direction à prendre, les objets techniques prescrivent des besoins qui ne leur préexistent pas.

Le cas du *design* mérite ici une mention particulière. Il est cette approche qui consiste non pas à tracer une route pour le *Dasein*, mais une *autoroute*. Tout y est déjà arrangé d'avance, de telle sorte qu'il en résulte une expérience *fluide*, dépourvue de la moindre aspérité. L'utilisateur ne se pose plus aucune question, les objets dont il se sert « épousant naturellement » la forme de la main : cela ne fait plus aucune difficulté. Tel est le travail du *designer* : configurer un monde de choses si bien agencées qu'elles ne posent jamais problème, désamorçant à l'avance, par leur ergonomie, toute question qui pourrait se poser.

1.1.5 Le jour de la marmotte

Pour illustrer cette idée d'une collusion entre routine et objets techniques, je voudrais revenir sur ce film iconique de l'industrie cinématographique hollywoodienne des années 90 qu'est *Groundhog Day*[154], connu en français sous le nom de *Un jour sans fin*. Dans ce film de science-fiction, Phil Connors, un journaliste météo, se rend dans la ville de Punxsutawney en Pennsylvanie, pour couvrir le « jour de la marmotte », une fête populaire dédiée à l'attente du printemps. Retenu sur place en raison d'une tempête de neige, Phil Connors se réveille le lendemain matin dans une chambre d'hôtel, pour s'apercevoir qu'il s'agit de la même journée qu'hier : le jour de la marmotte. Piégé dans cette boucle temporelle, le voilà condamné à se réveiller chaque matin à la même heure et au même endroit, pour revivre la même journée, assister aux mêmes évènements et rencontrer les mêmes personnes. En cela, le film est une illustration remarquable de ce qui fait le propre d'une routine : se retrouver pris dans une suite d'évènements ne faisant que se répéter.

Pour saisir ce qui fait la finesse du film, il faut commencer par s'intéresser à cet élément-clef de la dramaturgie qu'est le réveil matin. Tous les matins, à la même heure, le personnage de Phil Connors est réveillé par le son du réveil, ou plus précisément par le programme de la radio que celui-ci diffuse, par où se trouvé annoncé le contenu de la journée : « c'est le jour de la

[154] *Groundhog Day* [film], Realisé par Harold Ramis, 1993, Colombia Pictures.

marmotte ». Plus précisément faut-il dire que la journée commence à chaque fois de la même manière : *par* l'enclenchement du réveil matin, lequel fait *démarrer* la journée. La journée est comme mise en marche par le déclenchement du réveil matin, *en tant qu'*annonce du programme de la journée, laquelle est dès lors vouée à n'en être que l'exécution.

Le paradoxe de tout réveil matin est le suivant : il s'agit d'un repère, qui nous indique le jour et l'heure où nous sommes. Le réveil matin nous permet donc de nous situer dans l'écoulement du temps. Mais ce qui permet au réveil-matin de fonctionner comme un repère calendaire, c'est sa répétitivité. Nous nous repérons, parce que c'est à chaque fois la même heure qui revient. Et si nous pouvons différencier chaque seconde, minute, heure ou journée d'une autre, ce n'est que dans la mesure où chaque jour est donc au fond *un jour comme un autre*. Ce qui est dit ici, c'est combien ce système de repère qu'est le calcul du temps qui passe est aussi ce qui participe au nivellement du temps, comme série de jours identiques les uns aux autres. Chaque journée est vouée à succéder mécaniquement à la précédente, et cela encore et encore, ce qui finit de nous installer dans le sentiment qu'au fond, l'écoulement du temps n'est que le retour d'une même journée, en tant qu'elle est *minutée*. Avec le réveil matin se joue l'instauration d'un rapport au lendemain comme exécution de ce qui dicte d'avance un agenda. Ce qui est remarquable dans le film *Groundhog Day* est donc la manière dont le climat routinier est révélé en sa structuration technique, le réveil-matin comme cette figure calendaire permettant à la fois de s'orienter et d'être d'emblée perdu (dans la mesure où chaque journée, dès lors, équivaut à la précédente et à la suivante, forme de négation du temps).

Si le film est fascinant, c'est qu'à vrai dire, la routine n'est pas là où on croyait la trouver. Ce qui amène le personnage principal à sortir hors des schémas habituels n'est nullement l'arrivée d'un évènement perturbateur, mais l'instauration de la répétition en son caractère le plus explicite. La répétition de la même journée devient rapidement ce marqueur mémoriel permettant au personnage de repérer le caractère répétitif de ses propres comportements et ce qui lui permet d'apprendre à en différer. Se souvenant de ce qui arrivera *aujourd'hui*, *Phil Connors* peut désormais identifier le caractère répétitif d ses propres comportements, révélées comme réactions programmées marquées ne lui appartenant donc pas en propre. Le paradoxe est donc que c'est dans la répétition à l'identique d'une même journée que se rappelle la possibilité d'innover - retour de l'imagination. On comprend que ce n'est pas la stricte identité des journées qui s'enchaine, mais au contraire leur variété, qui participe à l'oubli du caractère répétitif des actions entreprises. A l'inverse, l'instauration d'un schéma explicitement répétitif interdit toute acclimatation.

Si l'on peut avoir l'impression que la répétition ne commence, pour *Phil Connors*, qu'au moment où le personnage se retrouve prisonnier de la même journée, il est bien installé dès le début du film. A vrai dire, il a toujours-déjà commencé, ce qu'annonce le générique d'ouverture : l'ennui d'un ciel bleu légèrement ennuagé. Si Phil Connors se retrouve prisonnier d'une boucle temporelle, celle-ci n'est au fond qu'une variation de ce qui était déjà bien installé : le poids d'une vie routinière. Phil Connors est un personnage qui s'ennuie, dans sa vie personnelle comme dans sa vie professionnelle. Rien ne le concerne plus véritablement. Pour quelle raison ? C'est que pour Phil Connors, rien de ce qui pourrait arriver ne pourrait surprendre. Tout semble s'indexer dans une logique, comme l'exécution d'une partition qu'on ne connaît que trop bien. Mais si chez Phil Connors, le poids de l'insurprenance du quotidien revêt un sens particulier, c'est au vu de son métier. Nous l'avons dit : Phil Connors est journaliste météo. Être journaliste, c'est s'enquérir de manière journalière de ce qui fait l'actualité. Le journaliste couvre le quotidien et participe ce faisant à scander l'écoulement des jours, en tant que disposant chacun de leur propre lot d'évènements singuliers, c'est-à-dire de ce qui est *attendu* comme tenu de faire rupture. En cela, le journalisme n'est jamais une manière de rompre le quotidien, mais d'installer le quotidien comme longue litanie d'évènements dont le caractère surprenant est nécessairement neutralisé, puisqu'attendu comme tel. Mais Phil Connors n'est pas simplement journaliste, c'est un journaliste de télévision. Son rôle n'est donc pas seulement de couvrir l'actualité, mais de nous envoyer des cartes postales, des images de cette actualité, des souvenirs qu'on n'a jamais soi-même vécu, et cela par le biais de ce formidable dispositif de spectacularisation qu'est le téléviseur. Mieux encore, Phil Connors est journaliste météo. Il y a là une véritable spécificité qui mérite d'être commentée : son métier n'est donc pas simplement de couvrir l'actualité, c'est-à-dire de commenter ce qui s'est passé ou ce qui est en train de se passer, mais ce qui va avoir lieu. Le journaliste météo a en charge d'annoncer ce dont demain sera fait, et cela tous les jours, à la même heure. Ce que le journaliste météo annonce n'est pas n'importe quel évènement futur : il prédit cela qui est le plus imprévisible et qui comme tel, mérite de convoquer les oracles : l'annonce des variations climatiques. Mieux encore, en prévoyant le plus imprévisible, le plus instable, le journaliste météo annonce le temps et ce faisant l'arraisonne. Annoncer les conditions météorologiques de demain aujourd'hui, c'est au fond dire ceci : demain n'aura pas lieu. Spécialiste de la prédiction au présent du temps de demain, en conséquence nié comme tel, Phil Connors est donc un personnage qui s'ennuie à mourir : plus rien ne peut le surprendre, dans la mesure où son métier consiste justement à s'assurer que rien de ce qui advient ne puisse jamais surprendre. En cela,

il est donc la voix même de la technologie, qui comme dispositif nous dit, pour reprendre l'expression stieglerienne : *No future*.

Il faut cependant se garder de prêter au film un message qu'on voudrait univoque. Bien au contraire l'intérêt de *Groundhog Day* réside-t-il dans son ambiguïté. N'oublions pas la nature de la proposition. Nous avons là un objet filmique, c'est-à-dire un objet temporel disponible pour être exécuté encore et encore de manière à nous proposer les mêmes images. De ce point de vue, ce n'est donc pas seulement le personnage de Phil Connors qui se retrouve condamné à faire en boucle la même séquence temporelle, mais le film lui-même et avec lui l'intégralité du cinéma, comme déroulement d'une même série d'images. En tant que tel, *Groundhog Day* révèle en même temps les limites d'une industrie du divertissement qui, derrière le vernis de l'originalité, ne fait qu'exécuter le même schéma narratif : mise en place de la situation initiale, élément perturbateur, péripéties, résolution, situation finale. Sous cette perspective, la piètre qualité de la réalisation, digne d'un film de série B, le situe dans la *moyenne* banale d'un certain type de cinéma produit pour remplir des salles. L'ennui de *Phil Connors* est à l'image de ce qu'un tel type d'objet peut avoir d'ennuyeux, en tant que produit en série d'une industrie bien en peine de se réinventer.

Le paradoxe est alors le suivant : si *Groundhog Day* peut se comprendre comme une réflexion sur le caractère routinier de la vie quotidienne, il faut aussi, de par sa nature d'objet filmique, comme une *réflexion* sur le caractère profondément routinier du divertissement lui-même, et du spectacle en particulier. Loin d'être une rupture de la vie quotidienne, le divertissement qu'offre le cinéma ne vaut qu'en tant qu'il n'est qu'un évènement parmi d'autres d'une journée bien remplie. Le film de divertissement se présente comme disponible pour occuper les esprits au moment convenu. Routine et spectacle cessent en ce point précis de se présenter comme deux figures antagonistes, le spectacle se révélant comme manière routinière de divertir. En dernière instance, il faut enfin ajouter que ce qui est visé par *Groundhog Day* n'est pas seulement le cinéma, mais *au travers lui* la télévision, comme standard d'une vie routinière devenu le matériau d'un spectacle routinier.

1.2 En route vers le divertissement

C'est depuis le thème de la vie routinière que le divertissement s'invite. Le divertissement y est le plus souvent compris comme un remède en mesure de nous délivre de ce qui finit par peser, ou au moins comme ce qui vient nous offrir un sursis, un temps de pause, durant lequel l'indifférence du quotidien finit par s'estomper. On peut distinguer deux modalités du

divertissement : le spectacle et les pratiques de divertissement. On situera le jeu dans la deuxième catégorie.

1.2.1 Qu'est-ce que le divertissement

Le plus souvent, le divertissement se comprend comme une maniè[22]re de se distraire, c'est-à-dire d'être tiré *hors* d'une situation présente de telle sorte qu'il soit possible de ne plus y penser. Plus fondamentalement, le divertissement n'est rien d'autre que le fait d'emprunter une voie divergente. Du latin *divertio*, le terme désigne ce type de situation où face à un chemin présentant deux voies (une fourche), nous empruntons *l'autre*. En tant que tel, le divertissement vaut comme sortie hors des schémas habituels.

La question qui se pose est bien sûr de déterminer pourquoi une activité donnée peut divertir, là où une autre y échoue. Une première approche consiste à qualifier le contenu de l'activité en question. On dira alors d'une telle activité qu'elle divertit, en raison du pouvoir d'attraction que son contenu est capable d'exercer sur nous, nous tirant *hors de* notre situation actuelle. Une deuxième explication consiste à s'intéresser, non pas au contenu du divertissement, mais à la manière dont il se présente à nous. Pour divertir, peut-être ne suffit-il pas qu'une chose se propose à notre attention. Peut-être faut-il aussi qu'elle s'y invite sous le mode de la surprise, venant interrompre le déroulement usuel des choses. En d'autres termes, ce qui est ici souligné, c'est la nécessité, pour qu'une chose puisse divertir, qu'elle fasse évènement. Par exemple, alors que je suis en train d'écrire cette thèse, une multiplicité de facteurs peuvent me divertir, en raison de leur caractère inattendu : une coupure de courant, un appel téléphonique, l'urgence d'une tâche à accomplir surgissant soudain à l'esprit. Le divertissement peut enfin être rapporté à la tendance du *Dasein* à dériver. En devancement perpétuel de lui-même, le *Dasein* a pour propre de ne pas tenir en place. Une telle tendance n'est pas à comprendre comme un défaut qu'il s'agirait de corriger, mais comme le trait caractéristique d'un être en défaut de lui-même. Notons qu'au final, une telle caractérisation renvoie à la dimension temporelle du *Dasein* et à ce qu'en termes plus husserliens, nous évoquions par caractère fluctuant de la conscience. Ces précisions permettent de comprendre en quoi bien souvent, ce qui se présente à nous n'est en vérité qu'un *prétexte* au divertissement, pour un *qui* dont la tendance est à la dérive. C'est une chose dont on peut faire l'expérience lorsque nous retrouvons dans une situation qui fait difficulté, face à un obstacle sur lequel nous butons.

Mais c'est aussi lorsque, pris dans une activité routinière, nous sommes assaillis par l'impression de ne pas avancer, de répéter encore et encore la même chose, sans pouvoir

provoquer de véritable changement. Dans de telles situations, la chose la plus banale suscite soudainement notre curiosité. Un bus klaxonne dans la rue, allons voir ce qui se passe ! Ma tasse de café est-elle vide ? Allons la remplir ! Ce qui apparaît ici, c'est la manière dont, confronté à l'ennui, la moindre chose nous fait bifurquer, nous éloigne de ce qui nous embarrasse. Voilà dès lors ce qui sera attendu d'un divertissement formel : nous maintenir occupé, de manière à éviter qu'on ne soit jamais *pré*-occupé, en train d'attendre quelque chose qui ne vient pas et qui comme tel, ne *remplit* pas nos attentes.

1.2.2 Le spectacle

Si n'importe quelle situation est susceptible de faire divertissement, certaines configurations y concourent particulièrement. C'est le cas des spectacles. Wikipedia propose la définition suivante du spectacle :

> « *1. Une vue d'ensemble qui attire le regard. -*
> *2. Un divertissement offert au public* ». [155]

Mais sans doute faudrait-il plutôt dire : c'est en tant que vue d'ensemble attirant le regard qu'un spectacle peut valoir comme divertissement. C'est parce que le propre d'un spectacle est d'attirer le regard que le spectateur peut s'y plonger et se faisant, oublier sa situation présente, c'est-à-dire se divertir.

Le spectacle, c'est l'affaire du *speculum*, du spéculaire : ce qui réfléchit la lumière. Un miroir par exemple est un objet spéculaire. Nous nous y réfléchissons. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle le miroir nous attire : on y trouve son propre reflet, narcisse. Parmi les différents types de spectacle qu'on peut évoquer, il est d'usage de distinguer le spectacle de la nature (celui du soleil couchant, du miroitement de l'eau, des flammes, etc.) et celui engendré par certaines performances. Les plus en vogue sont le théâtre, le spectacle de musique, l'opéra, la danse, le cirque et bien sûr le cinéma.

Au risque de proférer un truisme, s'adonner à un spectacle implique d'adopter une posture de spectateur. Cette posture de spectateur n'est pas neutre, bien qu'elle tende à être prise pour telle. Son propre est de remise sur un principe de mise à distance. Car voilà qui est requis par la nécessité d'offrir une *vue d'ensemble*. Sans la prise de distance, il n'y aurait pas la possibilité d'une synoptique, d'un regard abordant la diversité de ce qui se joue dans une simultanéité.

[155] WIKIPEDIA, « Spectacle » [en ligne] https://fr.wikipedia.org/wiki/Spectacle, consulté le 25 février 2019.

Or l'adoption d'une telle posture nourrit le sentiment d'une autonomie entre les choses observées et le regard qui s'y rapporte. Ce qui se présente au cours d'un spectacle apparaît comme capable de se maintenir par soi-même. Est alors oublié le rôle constituant du spectateur dans le spectacle auquel il assiste. Cet oubli est d'autant plus aisé qu'il est à vrai dire nécessaire, pour que le spectacle opère comme vue d'ensemble, que disparaisse tout élément exogène, ce qui n'y aurait justement pas sa place. Or parmi ces différents éléments figure le spectateur lui-même. Ainsi le spectateur tend-il à se mettre lui-même en retrait, à s'abîmer dans ce à quoi il assiste. Le spectateur, pris dans le spectacle, s'oublie. Il ne « réfléchit plus » - si ce n'est lorsque le contenu du spectacle l'amène à faire retour sur lui-même. Dans le spectacle se joue ainsi ce qui concerne de manière plus générale toutes les stratégies de mise à distance : l'oubli de son caractère d'avoir-devant-la-main, lui-même dérivé d'un avoir-sous-la-main.

Le spectacle ne peut se proposer comme divertissement que pour qui est déjà à sa vie comme à une représentation. Qu'on y soit de la sorte, voilà qui est d'emblée amené par la tendance des pratiques à s'inscrire dans des routines. Lorsque les gestes sont compris comme n'étant que l'application d'une partition écrite à l'avance, il devient possible de les exécuter sans y être, c'est-à-dire dans un rapport de distance. Nous nous regardons en train de faire ceci et cela, évaluant le niveau de conformité entre ce qui se déroule et la manière dont cela doit se dérouler. Mais c'est justement parce qu'on n'a pas les mains libres, celles-ci étant occupées à faire ce qu'il y a à faire, que l'adoption d'une telle attitude devient possible : on n'a alors rien d'autre que cela à faire.

Dans la mesure où les pratiques peuvent devenir la mise en œuvre d'un programme écrit à l'avance, il devient alors possible de les déléguer à autrui (qui fera les choses à notre place) ou à une machine. Quant à celui qui se trouve ainsi délesté de sa charge, le voilà désormais témoin d'un processus qui se déroule sans l'attendre. C'est ce que les développements précédents sur le rapport entre route et routine permettaient déjà de comprendre : avec la route s'installe le principe d'un parcours monotone, marche que l'on exécute sans même devoir y penser.

Le déplacement n'étant plus qu'une procédure, il devient alors possible d'en déléguer l'exécution à un support technique, lequel prendra non seulement en charge la mémoire des trajets à effectuer (ce que la route fait déjà), mais le transport lui-même. Parmi les différents moyens de transport existant, le train représente un intérêt particulier : nous voilà mis sur un rail, emporté par l'emballement d'une machine à avaler les kilomètres. Libéré de la tâche de devoir décider d'un chemin à prendre et de l'effort de l'arpenter nous-mêmes, le voyageur n'est pourtant nullement sorti de la routine. Le voilà pris dans une situation où il n'a alors plus qu'à

attendre – il s'ennuie. Pour tromper l'ennui se présente alors la possibilité de se rapporter à ce qui justement ne le concerne plus : ce qui est parcouru. Le voyageur y est sous un mode particulier : sans prise sur ce qui défile. Ce défilement n'est pourtant nullement un laisse-être, mais la manifestation d'un certain arraisonnement de ce qui est parcouru, liquidé par la vitesse de déplacement.

Ce à quoi l'on s'adresse se présente désormais comme paysage. Mais ce paysage est lui-même devenu une fresque ininterrompue dont la synoptique est impossible : une image en chasse une autre. Le train (aussi bien que la voiture) n'est donc pas seulement un remarquable dispositif de transport (mobilité). C'est aussi un remarquable dispositif de transport (imagination). Ce sont des dispositifs de spectacularisation remarquables, des machines à faire défiler des images. Si l'arrivée du train en gare de La Ciotat inaugure l'entrée du cinéma dans l'Histoire des dispositifs de spectacularisation, c'est qu'il prend le relais de ce que tout transport véhiculé signifie secrètement.

Un dispositif cinématographique est-il jamais autre chose qu'un dispositif de transport ? Il est en tout cas clair que la salle de cinéma en conserve bien des attributs. Mais désormais, c'est la pellicule qui défile, et non pas le rail (ou le bitume). Assis dans notre siège, nous assistons au défilement des images qui nous emporte au loin, sans jamais pourtant changer de position dans l'espace - Le cinéma est une épure des dispositifs de transport.

Ce refoulement de la praticité est d'autant plus marqué, dans le cas du spectacle, qu'il tend à se présenter comme une expérience dissociée du quotidien. Le spectacle est souvent compris comme une expérience fictionnelle, par contraste avec une quotidienneté elle-même oubliée comme construction et donc prise comme réalité. Le spectacle se présente comme une expérience qui, parce qu'elle est coupée de la réalité, se devrait d'être dépourvue des caractéristiques qu'on attribue le plus souvent, *à commencer par la pratique*. La capacité des spectacles à proposer des expériences explicitement imaginatives est donc comprise comme indissociable d'une neutralisation de la pratique, assimilée à un trait du réel, à neutraliser en tant que source de l'ennui qu'il s'agit de conjurer. Parce que le *Dasein* mécomprend l'origine de son ennui, le divertissement est généralement vu comme une activité tenue d'interrompre la routine, routine elle-même assimilée aux activités pratiques en générales. Ainsi le bon divertissement ne sera-t-il plus seulement ce qui nous fait dévier et emprunter une autre voie, mais ce qui, nous sortant de nous-mêmes, nous libère de la vie pratique, assimilée à la série des contraintes qui l'accompagne.

1.2.3 Les pratiques de divertissement

Nous en venons enfin à ce type de divertissement que sont les pratiques de divertissement. Faire la fête, partir en voyage, bricoler, sont des pratiques qui relèvent de cette catégorie. Leur point commun, en tant que divertissement, est donc de se présenter comme des manières efficaces de rompre la banalité du quotidien. Tant que le propre du divertissement est approché depuis le modèle du spectacle, un danger peut consister à comprendre de telles pratiques comme des formes de spectacle. Ce type de méprise persiste tant que l'importance de la pratique, comme élément refoulé de tout spectacle, n'est pas explicitée. Une fois ce point compris, on s'aperçoit que la hiérarchie est en réalité inverse : s'il peut y avoir des spectacles divertissants, c'est à partir du moment où il est possible de se rapporter à quelque chose qui se déroule à distance, sans qu'on y mette les mains. Les pratiques de divertissement ne sont donc pas des spectacles augmentés, des expériences auxquelles on aurait rajouté des mains si l'on peut dire, mais l'inverse : une activité dont le caractère pratique n'a pas été délégué. Si une pratique donnée est susceptible de divertir, c'est pour cela qu'elle se déroule hors du schéma de la vie routinière. Son propre est le dépaysement et la désorientation, corrélat de toute pratique menée sans disposer de plan établi. Chacune des activités correspond à sa façon à une telle description.

La pratique de la festivité, c'est le fait de se plonger dans une ambiance où domine l'euphorie. Nous faisons la fête pour célébrer un évènement, mais parfois, l'évènement n'est à vrai dire qu'un prétexte pour rompre avec des comportements convenus. La fête ouvre un espace à l'occasion duquel les transgressions ont cours, où l'uniformité du *On* tombe, au bénéfice d'une revalorisation de l'affirmation des individualités. Naturellement, la pratique de la fête n'est pas sans ambivalence. Le chanteur Stromae l'a bien saisi dans sa chanson « Alors on danse »[156]. Danser « pour oublier tous ses tracas et tous ses problèmes » fait de la fête un moyen de continuer à supporter l'insupportable, par l'exercice de ce qui se distingue par son pouvoir anesthésiant. Si la fête se comprend de prime abord comme une rupture des calendarités et cardinalités, on comprend que cette rupture trouve comme telle sa place dans l'économie d'une gestion du quotidien, où transgressions et excès valent comme soupape de sécurité. C'est pourquoi le propre de la fête est de se banaliser. A cela, il faut ajouter la tendance de la fête à laisser sa dimension participative s'affaisser, au profit d'un retour du rapport au spectacle. Toute participation à une fête, dans la mesure où elle implique le fait d'être vu d'autrui, d'être marqué et noté comme présent, vaut en effet comme une manière de s'exhiber en public. Le

[156] Stromae, « Alors on Danse », Album : Cheese, 2010.

choix des tenues ou la pratique du selfie sont autant d'actions qui rappellent l'ambivalence de toute fête.

Une analyse comparable du voyage peut être faite. Si le voyage peut se présenter comme une réponse à l'ennui du quotidien, c'est qu'il consiste à en sortir en changeant d'endroit. Mais voyager, ce n'est pas simplement changer de position. C'est changer de repère, de culture, s'exposer à une autre langue. Ainsi, le propre du voyage est-il de provoquer un dépaysement, qui vaut comme une perte de repère. Naturellement, il y a là aussi une ambivalence. D'abord, le voyage peut fort bien se muer en manière de simplement passer de lieu en lieu. Ce qui importe, ce n'est alors plus ce qui est vu, mais le changement, le dépaysement amené par ce transit. En outre, le voyage comme on sait n'est nullement épargné par la possibilité de s'instaurer en schéma. C'est ce qu'on appelle le tourisme, soit le principe d'effectuer un tour. Faire un tour, c'est passer d'un lieu à un autre jusqu'à former une boucle, c'est-à-dire revenir au point de départ. Le paradoxe est alors de s'appuyer sur cela qu'il s'agit pourtant de laisser derrière soi quand on voyage : un programme établi. Sans doute les lieux visités seront-ils inédits, peu connus, surprenants, mais en cela, ils relèveront d'une logique écrite à l'avance et tenus de délivrer leur contenu d'émerveillement, sans jamais déstabiliser vraiment. Là aussi, on voit comment le voyage peut ainsi finir non pas par se présenter comme une négation du quotidien, mais comme un jalon, un moment ayant sa place et sa fonction précise. C'est ce qui est inscrit dans le principe des vacances. Partir en vacances, c'est a priori rompre avec ce principe dominant dans la quotidienneté, de l'affairement permanence. En partant en vacances, nous laissons la place vide. Mais outre le fait que cela est bien vite mis à mal, comme on l'a vu avec l'exemple du tourisme, il est clair que cette « expérience du vide » joue elle-même un rôle dans le fait de pouvoir revenir au travail « frais et dispo ». Enfin, il est clair que la tendance du voyage est elle aussi de se muser en spectacle. Au lieu de se dépayser, le voyage devient une manière de collectionner des images, des prises de vue, de manière à pouvoir dire « j'y étais ». Ce qui prime n'est plus la rencontre, mais le fait de pouvoir donner des gages de présence à ceux qui n'y étaient pas.

1.2.4 Instabilité, bougeotte, dispersion

Les exemples pré-cités mettent en lumière le trait caractéristique des pratiques de divertissement : le principe d'un dépaysement permanent. Pour qu'il y ait divertissement, il faut interdire tout retour à l'acclimatation. Cette nécessité implique la mise en place de stratégie de changement permanent. Pour éviter que l'ennui revienne, on change en permanence d'endroit (voyage) et d'ambiance (festivité). On retrouve ici ce qu'évoquait Heidegger à propos de la

curiosité : soit le principe d'une instabilité permanente[157]. Dans la curiosité, l'instabilité est la conséquence d'un « toujours-avoir-quelque-chose-à-se-mettre-sous-la-dent ». Cette nécessité est d'autant plus impérieuse que la curiosité se nourrit non de la compréhension des choses, mais du fait de côtoyer en permanence la nouveauté :

[…] le loisir où l'on s'arrête ne la tente pas ; ce qu'elle cherche, c'est l'agitation et l'excitation que procurent le toujours nouveau et sa rencontre renouvelée »[158]. On retrouve dans le rapport au voyage ou à la fête ce même principe, soit la nécessité impérieuse d'un renouvellement permanent. Et comme la curiosité, on voit que dans ces divertissements, ce qui domine est ainsi également la *dispersion*, soit le fait de passer d'une chose à l'autre, sans jamais pouvoir se tenir à l'une d'entre elles. C'est pourquoi il faut également dire que le propre de ces divertissements est d'être dominé par la *bougeotte*, soit le fait de ne pas tenir en place. La bougeotte, comme impossibilité de tenir en place, a alors pour tendance d'installer, comme mode d'être dominant, le principe du déracinement perpétuel[159]. Ce qui domine, dans la tendance propre au divertissement à l'instabilité, la dispersion et la bougeotte, c'est donc l'absence de fixation. Cela qui ne se fixe pas, une chose en chassant une autre, un lieu en chassant un autre. En d'autres termes, ce qui domine, c'est un déficit de rétention. Cela ne reste pas.

1.3 Conclusion

L'analyse de la quotidienneté a permis de dégager la tendance du *Dasein* à sombrer dans la routine, dont on a vu qu'elle se présentait comme indissociable des *relatas* techniques qu'elle implique. Cette caractérisation a permis de comprendre que les supports techniques, en leur calendarité et cardinalité propre, ne sont jamais simplement des conditions de possibilité technique pour l'orientation dans l'espace et le temps, mais du dévalement lui-même. Le divertissement s'est alors présenté comme étant à la fois la réponse à cette tendance de l'existence à sombrer dans la routine, et en même temps ce complice grâce auquel les routines du quotidien peuvent continuer de « ronronner ».

Deux régimes de divertissement ont été distingués : spectacle et pratique - le spectacle se présentant comme une pratique de divertissement ayant refoulé son caractère pratique propre au niveau des externalités (qu'elles soient humaines ou machiniques) ; quant au jeu, c'est donc dans le registre des pratiques de divertissement qu'il faut le situer.

---

[157] HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Gallimard, Paris, 1986, § 36, p. 220.
[158] HEIDEGGER, M., ibid.
[159] HEIDEGGER, M., ibid.

2. Qu'est-ce que jouer

C'est désormais de la spécificité du jeu dont il sera question. Nous procéderons en trois étapes. Pour commencer, on reviendra sur l'homologie structurelle que jeu et quotidienneté semble partager. Le jeu a en effet trop souvent été assimilé à une forme de simulation pour ne pas évoquer ce point. Partant de cas de jeux concrets, il s'agira ensuite d'identifier les caractères récurrents qui permettent d'établir une différenciation entre jeu et quotidienneté. On verra en quoi le jeu, entretenant une connexion au faire-problème, s'y oppose même en tous points.

2.1 Le jeu, une forme de quotidienneté alternative ?

Quand on cherche à décrire le jeu sans préconception particulière, on ne peut manquer d'être interpellé par l'homologie structurelle qu'il semble entretenir avec la quotidienneté. Cette ressemblance s'impose à partir du constat du caractère explicitement pratique de l'activité ludique. Jouer, ce n'est pas assister, en qualité de spectateur, à quelque processus qui se déroulerait devenant nous. Jouer, ce n'est pas se laisser emporter par une suite d'évènements sur lesquels on n'aurait prise, et que l'on observerait ainsi, de loin. Bien au contraire, jouer, c'est participer, prendre position, agir. Le jeu est une activité intéressée, qui consiste avant tout à s'emparer de ce qui nous concerne, en vue d'accomplir ce qui nous préoccupe. Dans un jeu, le mode de rapport que le joueur entretient aux étants semble de prime abord relever de l'avoir-sous-la-main. Sauter à la corde, jouer à la poupée, construire un édifice, résoudre une énigme, pousser un pion, négocier, se poursuivre : la vie du jeu se décrit avant tout de manière performative, rappelant en cela l'affairement de la vie quotidienne.

L'activité ludique ne ressemble pas à la vie quotidienne par sa seule dimension pratique. Elle tient aussi au nombre de jeux ayant prétention à faire monde. Jouer à la dînette, aux cowboys et aux indiens, à *Super Mario Bros.*[160] ou au poker, ce n'est jamais seulement y être de manière pratique, c'est s'inscrire dans un système où chaque chose semble avoir sa place, l'une renvoyant à l'autre jusqu'à former l'unité d'un monde. Du moins là encore, est-ce ce qu'une analyse de surface nous suggère. De ce monde, le joueur pourra avoir lui-même une entente plus ou moins approfondie. Dans certains jeux, cette prétention à faire monde peut être si marquée que le vocable de monde parallèle ou monde alternatif se trouve mobilisé pour le qualifier.

[160] NINTENDO, Super Mario Bros (Nintendo Entertainment System®), Redmond, WA: Nintendo of America Inc., 1985.

Pour pousser la comparaison jusqu'à son terme, il convient également de remarquer combien, pris dans son jeu, le joueur se trouve le plus souvent amené à avoir une compréhension de lui-même, que ce soit à partir du rôle qu'il endosse ou des activités qu'il entreprend.

L'idée d'une homologie structurelle entre jeu et quotidienneté est séduisante en raison des explications qu'elle peut fournir. Elle permet en particulier d'expliquer pourquoi le jeu est un si remarquable passe-temps, capable de nous maintenir des heures durant sans que justement, nous voyions le temps passer. Si le jeu est une formative alternative à la quotidienneté, n'est-ce pas avant tout qu'il s'agit au fond d'une sorte de quotidienneté alternative ?

La limite de la comparaison s'arrête au moment de comparer les ambiances, les tonalités propres au monde du jeu et au monde quotidien. Les mondes du jeu n'ont rien du caractère familier, banal et insurprenant qui caractérise la quotidienneté, et c'est bien ce contraste qui explique son succès, cette capacité à valoir comme remède face à l'ennui de la vie ordinaire. Mais si l'on admet que le jeu se distingue par son ambiance, alors il faut s'interroger sur la pertinence de la comparaison précédemment établie. Comment le jeu pourrait-il si bien différer en tonalité, s'il se caractérisait par la même structure ? Banalité, insurprenance et familiarité ne pas des traits qui viendraient s'ajouter en surcouche, mais les corrélats inévitables d'une ouverture au monde aux traits bien précis. Il faut donc que, d'une manière ou d'une autre, les descriptions précédentes soient déficientes.

Dans le chapitre précédent, nous avons montré en quoi la tendance du *Dasein* à sombrer dans l'ennui n'était pas un accident, mais le corrélat d'une existence toujours-déjà engagée dans des schémas établis à l'avance. Précédé par ces traces des pratiques passées que sont les objets techniques, le *Dasein* se coule dans des parcours de vie tous tracés, qu'il endosse sans les questionner. Indexant la conduite de son existence sur ce que prescrivent de tels modèles, moindre surprise. Cet affairement est toujours sur le point de se muer en routine, chaque situation étant abordée au travers du filtre des schémas préétablis, dont résulte le refoulement du caractère imaginatif de la pratique qui est la sienne.

Si maintenant, l'on reconnait au jeu une certaine efficacité à faire divertissement, il faut qu'une telle activité soit capable de plonger dans des ambiances qui diffèrent largement de celles de la quotidienneté. De fait, c'est un consensus partagé que le jeu ne renvoie pas à l'ennui, mais à l'amusement. Son propre n'est pas la banalité, la familiarité et l'insurprenance, mais l'extraordinaire, l'étrangeté et la surprise. Mais comment un tel changement de tonalité serait-il possible, si la structure du jeu était homologue à celle de la quotidienneté ? Nous posons que cette singularité des tonalités du jeu implique une spécificité du jeu. Elle implique que le jeu

diffère en ce point précis qui fait la stabilité du quotidien : l'alignement du *Dasein* sur des schémas préétablis, auxquels il est si bien ajusté qu'il ne les repère jamais de prime abord.

2.2 Jeux et situations inhabituelles

C'est en examinant les jeux dont le propre est de nous mettre dans des situations inhabituelles que ce principe est le plus aisé à établir. Leur point commun est de faire référence de manière explicite à la quotidienneté, comme ce dont il s'agit de s'éloigner. De tels jeux sont structurellement voisins de ces pratiques divertissantes que nous évoquions précédemment : le voyage et la fête. On peut en distinguer plusieurs types.

Nous faisons tout d'abord référence à tous ces jeux qui consistent à se mettre dans des situations peu communes, au regard de ce qui est notre vie quotidienne. De tels jeux sont par définition transgressifs, car ils consistent à faire ce qui, dans la vie de tous les jours, est précisément évité. Donnons-en tout d'abord quelques exemples pêle-mêle : marcher le long d'un muret à la manière d'un funambule, faire la bagarre, rouler en sens inverse, explorer la cave des voisins, s'habiller avec des vêtements trop grands pour soi, jongler avec des œufs. Par-delà ce qui fait la spécificité de chacune de ces situations, un point commun se dégage. Nous avons là des activités qui diffèrent de ce qui, au quotidien, est le plus souvent pratiqué et rencontré. Mais il ne s'agit pas, à proprement parler, de situations inédites. *Stricto sensu*, nous pouvons d'ailleurs fort bien tomber dans de telles situations, que ce soit par erreur, à la suite d'un malentendu ou dans un cas d'urgence. Si de telles situations sont inhabituelles, c'est donc au sens où dans la vie quotidienne, elles sont le plus souvent évitées. Pourquoi de telles situations sont-elles le plus souvent fuies ? C'est qu'elles ont toutes, à leur manière, un caractère problématique. De telles situations sont évitées, en raison de l'inconfort ou de l'embarras dans lequel elles nous mettent. Cet inconfort et cet embarras peut être littéral. C'est le cas lorsque, faisant la cuisine, nous nous retrouvons à devoir nous contorsionner pour rattraper les œufs qui viennent de nous glisser des mains. C'est le cas lorsque, en retard à un rendez-vous, nous nous autorisons à emprunter un sens interdit, nous exposant ce faisant au risque de la contravention. Et c'est aussi le cas lorsque, n'ayant plus de vêtements propres, nous nous résignons à emprunter les vêtements de notre conjoint. Ces situations, dans lesquelles on évite de se mettre au quotidien, font au contraire figure de situations typiques dans un jeu. Nous l'évoquions déjà : leur propre est de reposer sur l'embarras et l'inconfort, embarras et inconfort qui dans le jeu, sont identifiés comme des sources d'amusement.

Un deuxième type de jeux peut ensuite être mentionné. Ce sont ceux dont le propre est de nous mettre dans des situations non pas inhabituelles, mais identifiées comme des sorties radicales

hors de ce qui fait le propre du quotidien. Naturellement, un tel critère est nécessairement flou. Ce qui pour l'un relève de l'extraordinaire (c'est-à-dire de ce qui en sort) apparaîtra pour l'autre comme relevant simplement de l'inhabituel. Mais quelle que soit la diversité des situations qui sont les nôtres, chacun voit bien ce qui est désigné ici, car c'est là ce qui délimite l'horizon même de la vie ordinaire, un front qui peut être plus ou moins repoussé, mais qui finit toujours par rappeler le caractère inscrit et situé de l'existence. Là encore, donnons-en quelques exemples : changer de corps, s'enfuir d'une maison en feu, conduire à 800 kilomètres à l'heure, être sur un radeau en pleine mer, s'installer sur Mars, faire la guerre. On peut le constater : semblables situations peuvent être à la portée de certains, que ce soit le fait du destin ou la résultante d'un progrès technique ou scientifique. Mais il faut alors souligner le vertige qu'elles évoquent dans tous les cas. Ces situations ne renvoient pas seulement à l'inconfort ou à la déstabilisation. Elles se présentent comme des menaces portant atteinte à la possibilité même de vivre une vie ordinaire. Figures de l'inouï ou de la ruine, elles affichent une incompatibilité fondamentale avec le caractère banal et familier de la quotidienneté. Leur propre n'est pas seulement de sortir de la norme, mais de rendre impossible toute forme d'accoutumance. Pourtant là encore, de telles situations présentent un tout autre visage, dès lors que nous les abordons comme des jeux. C'est que le caractère fondamentalement extraordinaire de ces situations est alors identifié comme moyen de rompre totalement avec l'ennui de la vie quotidienne. Être dans une situation qui nous dépasse, c'est nécessairement sortir devoir faire autrement, sortir hors des schémas préétablis, inventer. Ajoutons ici qu'il n'est nullement nécessaire d'introduire le critère de la fiction pour rendre envisageable un rapport ludique à ces situations. Tout au plus la fiction est-elle un moyen de faire cohabiter jeu et quotidienneté, c'est-à-dire de préserver la vie quotidienne de tout bouleversement véritable.

Reste enfin à évoquer une troisième manière de rompre avec le quotidien : non pas en s'adonnant à une activité transgressive ou hors-norme, mais en se confrontant à l'impossible ou à l'impensable. En voici quelques exemples : incarner un animal, manipuler le temps, occuper plusieurs points de l'espace simultanément, vivre au temps de la préhistoire, se rencontrer soi-même, mourir. Là encore, le caractère impossible ou impensable de ces exemples peut être débattu. Ils ont dans tous les cas pour propre de venir directement percuter les fondamentaux les plus établis, ces allant-de-soi sans lesquelles l'idée que nous nous faisons du monde et de l'humain s'effondreraient. Si de telles perspectives sont enthousiasmantes pour le joueur, c'est en raison des possibilités qu'elles offrent. L'intérêt de telles possibilités ne tient pas à leur caractère intrinsèquement nouveau, mais à l'impossibilité de les aborder en mobilisant les modèles habituels. Dans de telles situations, les repères les plus profondément inscrits dans

notre manière d'être sont frappés de caducité. Il importe peu que de telles situations soient vraies ou fictives. Ce qui compte, c'est le bouleversement qu'elles entrainent, pour peu qu'on accepte de s'y confronter[161]. Face à de telles situations, nous ne pouvons prédire ce qui en résultera, pour cela qu'elles reposent sur de nouveaux paradigmes. Le propre de ces situations n'est pas la déstabilisation mais la disruption, car elles entraînent, par effet de cascade, un bouleversement de toute une chaîne de dépendance.

2.3 Le problème des jeux formels

L'examen des jeux ayant pour propre de nous sortir de la vie quotidienne est une vraie source d'inspiration pour la pensée. Ces exemples ne peuvent cependant être pris comme seuls matériaux. Si bien des jeux font référence au quotidien pour mieux s'en démarquer, ce n'est pas chose systématique pour autant. Nous pensons en particulier aux jeux formels, dont le propre n'est jamais, en soi, de proposer une expérience venant rompre avec l'habitude. Bien sûr, de tels jeux impliquent un oubli du quotidien : celui-ci est mis en suspens le temps de la partie. Mais cette « *epochè* » ne vise pas, du moins à première vue, à y substituant quelque monde déroutant. Bien au contraire s'agit-il de déployer, en lieu et place du système de renvois habituel, un système de règles alternatif ne posant aucun problème propre. Que ce soit aux Echecs, au Go, ou dans des jeux de société moins traditionnels, il s'agit à chaque fois d'assimiler des règles, c'est-à-dire de s'y accoutumer. Les règles, dans de tels jeux, ne doivent jamais faire problème en elles-mêmes. Celles-ci se doivent d'être précises, exhaustives et sans équivoque, ce qui permet au joueur de se les approprier facilement. Tant que de telles règles ne sont pas assimilées, il est faux de dire qu'il y a jeu. Ou alors, ce n'est pas au jeu en question qu'il s'agit de jouer, mais à se confronter au caractère ésotérique de tels énoncés. De la même manière, il est clair que dans de tels jeux, le rapport aux éléments matériels ne doit pas faire problème. Aux Echecs comme au Go, plateau et pions se présentent comme éminemment disponibles, ne venant jamais déstabiliser le joueur dans son activité. A s'arrêter en ce point de l'analyse, on peut donc être tentés de les comprendre comme des sortes de quotidiennetés alternatives, c'est-à-dire comme des simulations.

A bien y regarder, de tels jeux présentent pourtant bien des caractéristiques semblables aux cas précédemment évoqués. Comme eux, ils ont pour propre de mettre le joueur dans une situation

[161] A ce titre, on comprend pourquoi le jeu a pu être défini comme une attitude fictive ou fictionnelle, ou encore comme un faire comme si. La fiction intervient comme une manière efficace de rendre les procédures de déstabilisation plus acceptables – en tant que la fiction implique leur déconnexion de toute conséquence. Mais tout au mieux faut-il donc dire que la fiction est un espace qui rend les procédures de mise en jeu moins risquées et donc plus « aisées » à adopter.

d’inconfort. Mais cet inconfort est d’un autre type. Il ne résulte pas du contraste entre la situation rencontrée et les références que peuvent fournir le monde quotidien, mais de la difficulté que nous y rencontrons à pouvoir se projeter. En permanence, dans de tels jeux, nous sommes confrontés à des dilemmes, c’est-à-dire des situations où nous ne savons pas vraiment quoi faire. Cela ne résulte pas d’un quelconque caractère inhabituel, hors-norme ou disruptif de la situation en question. Mais de l’opacité de la situation rencontrée, sur laquelle viennent buter nos propres capacités. C’est cette situation, aux Echecs, où nous découvrons notre capacité à penser plus de 3 ou 4 coups à l’avance. C’est cette situation, dans un jeu de hasard, où nous nous retrouvons obligés de faire un pari, faute de pouvoir déterminer par le calcul le numéro qui sortira. C’est cette situation, au Go, où les pions déjà posés ne permettent pas de déterminer avec assurance le schéma qui en résultera au final. Dans chacun de ces exemples, nous ne sommes pas à vrai dire désorientés, si l’on entend par là le fait d’être mis dans une situation qui ne se laisse pas réduire à une norme. Mais nous retrouvons bien, quoique d’une autre manière, le fait d’être bousculé, mis à mal dans notre confort, en cela que nous ne pouvons déterminer avec assurance la conséquence de nos actions ou l’issue d’un processus engagé.

2.4 Première définition du jeu

A l’issue de ces deux descriptions, une première définition du jeu peut être proposée. On entendra désormais par jeu toute situation dont le propre est de susciter l’inconfort et l’indisposition, en ce qu’elle interdit de s’appuyer sur des schémas établis ou implique d’en éprouver les limites. En d’autres termes, nous proposons d’assimiler le jeu à un état de tension (c’est-à-dire à un non-état) où les synthèses des pratiques passées sont éprouvées comme des problèmes et non comme des solutions. En cela, le jeu ne fait pas que se différencier de la quotidienneté. Il s’y oppose fondamentalement, en diffère du tout au tout. Cet antagonisme se repère dans le rapport contradictoire qu’entretiennent quotidienneté et jeu à l’endroit des situations susmentionnées. Quand la quotidienneté est fuite devant tout ce qui peut être source de déstabilisation, le jeu en implique la recherche et la provocation.

Le cœur du différend qui sépare jeu et quotidienneté, c’est donc un rapport antinomique à la problématicité. Dans la vie quotidienne, l’irruption des problèmes équivaut à une mise à mal de cet ordre arrangé par lequel l’existence peut se dérouler sans questionnements ni interrogations. Le surgissement des problèmes, identifié à un accident de parcours, nous emmène dans l’évènement. Ce qui menace le jeu est au contraire l’absence de problèmes, ce moment où il n’y a plus rien à résoudre, où les choses vont de soi. La hantise du joueur n’est pas la difficulté,

mais son absence, lorsque les choses se présentent comme arrangées, qu'elles soient hors de portée ou au contraire à disposition.

On comprend désormais pourquoi l'on peut dire, à juste titre, que le jeu est une activité explicite en son caractère pratique et imaginatif. Dans la vie quotidienne, l'activité de l'imagination peine à être visible, en ce qu'elle épouse les prescriptions des synthèses passées. Dans le jeu au contraire, on assiste à une réactivation de la vie de l'imagination, le joueur n'ayant d'autre choix, faute de disposer de schémas préétablis pour orienter sa conduite, que de les inventer. Mais cette invention n'est pas à comprendre comme une sorte de *tabula rasa*. Inventer, innover, comme on a pu le voir, n'est jamais autre chose que s'emparer de ce dont on dispose, quand bien même cela sera inapproprié, pour bricoler des solutions. C'est en cela que le jeu est non seulement une activité explicite en son caractère imaginatif, mais en son caractère pratique. Seul un *Dasein* évoluant dans un monde arrangé peut adopter quelque chose de tel qu'une attitude théorique, car théoriser les choses, c'est s'y rapporter à distance, depuis la stabilité d'un maintien qui leur donne toute leur assurance. Lorsque se trouvent remis en jeu ces assurances, il n'est d'autre choix que de se réengager dans un rapport explicitement pratique au monde. Ainsi le propre de l'activité ludique est-elle d'être un *faire-avec*, expression qui qualifie à la fois la dimension pratique de son mode de rapport aux choses, et l'inventivité que requiert toute situation à affronter sans disposer d'une « recette prête à l'emploi ».

2.5 Indisposition : peur et espoir

Si le jeu ne saurait se réduire à une quelconque posture psychologique, il importe de souligner qu'être dans une telle situation n'est jamais neutre pour le joueur. Confronté à des situations qui posent problème, le joueur n'est jamais seulement *face* au dérangement, mais se trouve lui-même dérangé, c'est-à-dire bousculé dans ses dispositions propres. Plus précisément, il convient de parler, à propos de la tournure émotionnelle du joueur, d'*indisposition*. Être indisposé ne revoit pas à un quelconque mal-être, mais désigne cette manière, pour le joueur, de ne pas savoir « sur quel pied danser ». Les choses n'étant pas réglées tant qu'il y a jeu, le joueur est renvoyé à la difficulté de qualifier ce qu'il en est de lui-même.

Si l'on devait néanmoins trouver un qualificatif pour nommer la tonalité dans laquelle se trouve le joueur, il faudrait commencer par remarquer la place particulière qu'occupent les émotions de peur et d'espoir dans les pratiques de jeu. Rappelons tout d'abord ce que ces deux phénomènes désignent. Comme le souligne Heidegger, « la peur se laisse envisager sous trois

angles […] < : > ce qui fait peur, l'avoir-peur et le pour-quoi de la peur[162] ». L'explicitation de ces trois aspects permet de dégager cette particularité de la peur, qui est de se rapporter à un *quoi* comme à un phénomène d'autant plus menaçant qu'il se rapproche de nous. Le point important est ici de repérer la relation que la peur entretient, en tant que tel, à la spatialité. Ce qui fait qu'une chose peut se présenter comme menace n'est jamais simplement une propriété ontique, pas plus qu'elle n'est à comprendre comme une caractéristique psychologique, mais ce qui s'impose à mesure que se réduit l'écart avec ce qui *nous* fait peur. En tant que tel, on comprend qu'il n'y a de peur que de quelque chose qui n'est pas arrivé, et cela en fonction de la distance qui nous en sépare, ou plutôt de l'estimation que nous faisons du caractère imminent du danger. En conséquence, on comprend que la peur entretient un rapport particulier au possible, ne visant que ce qui, par définition, n'est pas *encore* arrivé, possibilité à laquelle le *Dasein* se prépare. Quant à l'espoir, il faut dire qu'il s'agit d'un phénomène exactement symétrique. Pour en comprendre le propre, il faut de même savoir distinguer ce qui suscite l'espoir, l'espérer en tant que tel, et le pour-qui de l'espoir. On retrouve à nouveau ce rapport entre émotion et proximité, la hauteur de l'espoir étant directement lié à la proximité qu'elle entretient avec nous.

Si l'on peut dire que l'espoir et la peur sont les émotions du ludique, c'est d'abord parce qu'une situation de jeu, au regard de l'instabilité qui la caractérise, ne se laisse jamais aborder avec certitude. Si cela était le cas, alors cela entrerait en contradiction avec son caractère non-établi. Pour le comprendre, il convient de ne pas oublier que le joueur n'est jamais à une situation de jeu sous le mode d'un rapport à distance. L'instabilité en cours vaut comme situation vis-à-vis de laquelle il est pris à parti et dont il doit répondre sans disposer de solution établie. Bien sûr, le joueur peut pondérer ce caractère déstabilisateur en s'arrangeant pour ne pas se sentir concerné. Mais c'est alors une certaine manière de diminuer l'enjeu du jeu, de circonscrire le champ de ce qui, dans cette remise en jeu, peut finir par nous échapper. Mais plus le joueur « joue le jeu », plus les problèmes auxquels il le concerne sont en mesure de l'affecter, la possibilité que la situation finisse par pencher d'un côté ou de l'autre le renvoyant à l'intérêt qu'il peut lui-même y trouver.

Souligner la connexion intime du jeu à l'espoir et à la peur reste cependant une approximation. En deuxième lecture, il convient d'ajouter la précision suivante : ce qui caractérise la tonalité du jeu, ce n'est pas simplement une exposition particulière aux émotions de peur et d'espoir,

[162] HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Gallimard, Paris, 1986, § 30, p. 184.

mais le fait d'être comme *pris entre les deux*. Jouer, ce n'est pas seulement se mettre dans une situation dont on peut avoir la peur ou l'espoir qu'elle finisse par se résoudre dans un sens ou dans son contraire, mais le fait d'être tiraillé entre ces deux possibilités et les attentes qui y correspondent. C'est à Aki Järvinen, théoricien du game design, que l'on doit cette observation. Reprenant les bases du modèle OCC[163], Järvinen souligne :

> « […] Il semblerait que les « bonnes » expériences de jeu sont semblables à des montagnes russes émotionnelles : elles parviennent à produire une oscillation entre la réalisation < de la > victoire (espoir) et l'évitement des conditions […] d'échec (peur)[164]".

En dépit d'une inscription théorique différente, la conception des émotions telles que défendue par le modèle OCC s'accorde avec l'approche heideggérienne, en ce qu'elles confèrent toutes deux une importance particulière au critère de proximité pour définir ce qui fait le propre de la peur (et de l'espoir). L'apport de Järvinen tient dans le fait de repérer qu'un jeu n'implique pas seulement peur et espoir, mais l'alternance de ces deux émotions. Ce qui est souligné, c'est que le jeu n'est pas seulement un site privilégié pour le déploiement des émotions du possible, mais qu'il est ce lieu où la possibilité elle-même se trouve éprouve comme incertaine dans la direction qu'elle prend. Pour bien comprendre l'importance de cette observation, on peut prendre un exemple bien connu en *game design* : le cas du jeu vidéo *Super Mario Kart*[165].

2.6 Pente glissante et come-back perpétuel

Rappelons tout d'abord le principe de *Super Mario Kart*. Il s'agit d'une simulation de jeu de course typé arcade (c'est-à-dire peu réaliste). Chaque joueur pilote un kart, dont il peut faire moduler la vitesse et la direction. Des items, présents sur la route, peuvent être récoltés, débloquant des capacités spéciales utilisables à la manière de consommables. Si l'on évoque ce jeu, c'est tout d'abord en raison du genre auquel il appartient. Nous avons là un jeu de course, un genre basé sur la vitesse et le contrôle. La situation problématique dans laquelle le joueur est mis tient à la nécessité d'aller vite, pour arriver en premier, tout en restant sur la piste. Il y a donc une injonction paradoxale : la vitesse est à la fois ce qui permet d'arriver en premier et

[163] ORTONY, A., CLORE, G.L., COLLINS, A.: *The Cognitive Structure of Emotions*, Cambridge University Press, Cambridge, 1988.
[164] JÄRVINEN, A., *Games without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design*. 417 p. Doctoral dissertation study for Media Culture. University of Tampere, 2007, p 356.
[165] NINTENDO, Super Mario Kart (Nintendo Entertainment System®), Redmond, WA: Nintendo of America Inc., 1992.

la cause principale du hors-piste que le joueur doit éviter s'il veut espérer atteindre son objectif. C'est une chose bien connue des *game designers* que le problème posé par ce genre : par sa construction, un tel système tend à favoriser le gagnant. Pourquoi ? Parce qu'à partir du moment où un joueur prend la tête, il se retrouve sur une piste dégagée de tout concurrent, c'est-à-dire de tout obstacle, à la différence des autres, nécessairement confrontés à la présence de ceux qui les précèdent. Cette situation, c'est ce qu'on appelle le phénomène de la « pente glissante »[166]. L'intérêt de *Super Mario Kart* réside dans la solution qu'il apporte : l'introduction des items (dont la puissance varie en fonction de la position du joueur dans la compétition) et la possibilité d'aller plus vite en se situant juste derrière un joueur, de manière à bénéficier d'un effet d'aspiration. L'intérêt de ces mécaniques réside dans les retournements de situation qu'ils font émerger. Grâce à ces outils, un joueur peut transformer une situation défavorable en avantage et renverser une situation. On l'aura compris, l'intérêt de ce genre de *design* est de différer le moment où le sort de la partie est scellée, sans empêcher pour autant les joueurs de se rapprocher des conditions de victoire et de défaite. C'est pourquoi on les appelle des jeux à « *come*-back perpétuel[167] », en opposition aux jeux à « pente glissante[168] ». On retrouve donc bien ici ce principe d'oscillation : un joueur pourra à la fois espérer gagner, étant en tête, et craindre de perdre sa position, étant talonné par un concurrent ayant théoriquement les outils nécessaires pour lui passer devant. A l'inverse, un joueur distancé pourra toujours espérer tomber sur un bonus puissant et pouvoir ainsi reconstruire son capital perdu. On comprend bien, avec cet exemple, combien espoir et peur fonctionnent comme des vases communicants. Sans la peur de pouvoir tout perdre, l'espoir de gagner finit inexorablement par se transformer en ennui – et inversement. C'est pourquoi il faut dire que le propre du jeu, dans son versant émotionnel, n'est pas l'espoir ou la peur, mais un état de tension, une oscillation dans le rapport au possible. En d'autres termes, le propre du jeu, c'est l'irrésolution. L'irrésolution du jeu renvoie en même temps à son caractère inachevé – la partie s'arrête quand les choses sont réglées, en faveur ou défaveur du joueur, et du caractère irrésolu du joueur que cela implique – irrésolution qu'on peut alors mettre en opposition avec le caractère résolu de l'être-pour-la-mort [169].

---

[166] SIRLIN, D., *"Slippery Slope and Perpetual Comeback"* [en ligne], http://www.sirlin.net/articles/slippery-slope-and-perpetual-comeback, consulté le 20 février 2019.
[167] SIRLIN, D., ibid.
[168] SIRLIN, D., ibid.
[169] HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Gallimard, Paris, 1986, §62-63, à partir de p 262.

2.7 Le jeu comme maintien de la problématicité

Nous avons jusqu'à présent défini le jeu comme une situation dont le propre est de susciter l'inconfort et l'indisposition, en raison de l'instabilité qui la caractérise et de l'impossibilité de résorber cette instabilité à l'aide des solutions passées. Dans cette situation, le joueur, on l'a vu, n'est nullement désarmé. Bien au contraire, les situations de jeu signent-elles le retour de l'engagement pratique. Mais il ne suffit pas que le joueur soit aux choses de telle sorte qu'il s'en empare. Il importe qu'il soit tiraillé entre peur et espoir, peur de voir la situation lui échapper, espoir d'en retrouver la prise. Par conséquent, l'irrésolution du jeu comprend toujours comme la fin à laquelle il tend l'horizon de nouvelles synthèses constituées. Il faut, pour que l'instabilité du jeu n'aboutisse pas à emporter le joueur dans un flux indifférencié ou par se muer en spectacle, que la situation puisse finir par se régler d'une manière ou d'une autre.

On voit bien la contradiction d'une telle affirmation. Aboutir à une situation arrangée, c'est sans la moindre équivoque signer la mort du jeu. Ainsi le jeu est-il entraîné vers sa propre négation. Une réponse consiste à assumer le caractère inévitable de ce trajet. Après tout, n'est-ce pas là ce qu'on signifie, quand on souligne le caractère éphémère et provisoire du jeu ? Le jeu, de ce point de vue, ne serait qu'un répit, un interlude finissant toujours par nous ramener à la grisaille du monde quotidien. Pour dépasser cette contradiction, il faudrait à la fois que les synthèses produites par l'imagination puissent être constituées, et en même temps, qu'elles ne le soient pas. Comme on va le voir, il existe au moins quatre manières de résoudre ce paradoxe.

2.7.1 A un problème en succède un nouveau

Une première solution, la plus facile, consiste à distinguer problème et problématicité. Qu'un problème soit résolu, voilà qui n'empêche pas un autre de surgir. Cette solution est bien connue des *game designers*, qui l'appliquent en particulier dans les jeux d'énigme et les jeux d'aventure. La solution, quoique peu élégante, est efficace : à chaque fois que le joueur résout un problème, un nouveau lui est proposé. Pour que cette solution opère, il est cependant nécessaire que la nouveauté du problème suivant ne soit pas un vain mot. Il faut soit que le problème en question repose sur un principe auquel le joueur n'a jamais été confronté, soit que la résorption du nouveau problème dans un schéma précédent soit elle-même difficile. Une autre solution consiste à proposer des problèmes dont la résolution n'est pas garantie par la possession d'une solution, mais qu'elle requiert une qualité d'exécution. Dans une telle situation, le problème n'est en vérité pas la situation rencontrée, mais la difficulté à maîtriser le savoir-faire sollicité.

2.7.2 Différer la résolution des synthèses

Une deuxième solution passe par le rappel du caractère temporel du tenir-ensemble. Sélectionner, identifier, organiser, rassembler, conserver, autant d'opérations qui s'écoulent dans le temps, exigent de passer par différentes étapes. A défaut de pouvoir éviter la constitution d'une solution, le *game designer* peut travailler à différer le moment où la synthèse sera constituée. Une solution complémentaire consiste à travailler la non-linéarité et l'inconstance du progrès dans l'arrangement des solutions. Ces approches sont cependant risques. Un risque est en effet de provoquer l'ennui, si la progression du joueur (ou sa régression) est si ténue qu'elle empêche le joueur d'évaluer sa proximité au succès ou à l'échec.

2.7.3 Le délitement des synthèses

Une troisième solution s'impose, quand on se rappelle de la différence entre synthèse et rétention. En soi, une synthèse est toujours une production précaire, vouée au délitement. Ce qui empêche la synthèse de se défaire, c'est le travail de la mémoire, laquelle permet la reproduction de ce qu'il s'agit de conserver. Une approche consiste alors à s'assurer que les problèmes rencontrés par le joueur puissent être résolus, sans que le résultat obtenu puisse lui-même être conservé. Dans ce type de jeu, le joueur se trouve, telle Pénélope, amenée à refaire le jour ce qui a été défait la nuit.

Il convient cependant de noter la limite de cette approche : elle repose sur une identification de la solution au résultat. Mais si l'on veut garantir la rejouabilité d'une situation donnée, c'est plutôt à l'effacement des étapes ayant mené à la constitution du résultat qu'il faut travailler. Une autre approche consiste à s'assurer que du délitement de la solution ne résulte pas un retour à la situation de départ, mais à une nouvelle configuration impliquant la mise en œuvre de nouveaux procédés.

Le *Rubik's Cube* combine ces deux propriétés : si un tel objet se distingue par sa haute rejouabilité, c'est que la résolution du puzzle coïncide avec l'effacement des étapes menées pour y parvenir. Ne gardant pas la mémoire des opérations menées pour obtenir six faces d'une seule couleur, il interdit aussi de revenir à la situation initiale et donc la répétition d'une procédure de résolution identique.

Plus généralement, on pourra songer à la manière dont la plupart des jeux peuvent être réinitialisés, c'est-à-dire ramenés à leur configuration d'origine. Si la conservation des traces

de l'avancement de la partie n'est que temporaire, c'est que l'oubli de ce qui a été fait vaut comme condition de possibilité du refaire.

2.7.4 Quand la synthèse devient la source d'un nouveau problème

Enfin, une quatrième solution s'impose quand il s'avère que la constitution de nouvelles synthèses est à la source de nouveaux problèmes. A cet égard, il faut bien admettre que l'identification de la constitution des synthèses à une mise à mort du jeu (et donc de l'imagination) est un raccourci. Certes, peut-être la constitution d'une synthèse donnée équivaut-elle à neutraliser ou dissimuler l'activité de l'imagination à son endroit. Mais il faut souligner que rien n'interdit en principe à ces synthèses nouvellement constituées d'engendrer de nouvelles déstabilisations et une mise à mal des schémas établis, à commencer par ceux ayant concouru à l'élaboration de ce qui désormais les menace. En outre, il convient de noter en quoi chaque synthèse constituée peut se comprendre comme un point d'appui ou comme un nouvel outil, permettant théoriquement d'accéder à des problèmes qui étaient jusque-là hors de portée. On rencontre ce type d'expérience en philosophie par exemple, lorsque la résolution d'un problème donné en ouvre de plus importants où nous fournit les outils pour approcher ceux qui étaient jusque-là hors de portée ou de vue.

2.7.5 Nouvelle définition

Jusque-là, nous avions assimilé le jeu à une situation problématique face à laquelle le recours aux solutions passées se trouvait mis en défaut. Il faut maintenant reformuler notre définition et lui adjoindre le bénéfice des réflexions précédentes. Qu'avons-nous dégagé ? Que le jeu, activité explicite en son caractère pratique et imaginatif, a toujours pour destinée la constitution de nouvelles synthèses. En tant que tel, le jeu est donc traversé par une contradiction, emmené vers cet arrangement dont il est pourtant la négation. Nous avons vu que cette contradiction pouvait cependant être dépassée. La possibilité d'un délitement des synthèses constituées et d'une provocation de problèmes futurs par la constitution de nouvelles solutions ont particulièrement retenu notre attention. Elles permettent de comprendre que si le jeu est tension, ce n'est pas seulement à l'endroit des problèmes spécifiques qu'il pose, ni du tiraillement émotionnel qu'il implique, mais du fait de la lutte qui s'y joue entre accomplissement du procès imaginatif (comme production de nouvelles synthèses) et remise en jeu des synthèses obtenues (comme expression de la vie de l'imagination).

2.8 Récapitulatif

Le jeu n'est pas une quotidienneté *autre*, pas plus qu'il n'est une forme de simulation. Le jeu est bien plutôt l'opposé de la quotidienneté : sortie hors des schémas préétablis. C'est bien sûr le cas de ces situations exotiques, lesquelles diffèrent si largement de nos habitudes qu'elles ne peuvent manquer de nous déstabiliser. Mais c'est aussi le cas des jeux formels, dont le propre est de construire des situations incalculables et donc imprévisibles. Nous n'avons dans de telles situations d'autre solution que d'agir à tâtons, sans pouvoir nous appuyer sur le confort de modèles établis. Bref, nous faisons face à des problèmes. Plus fondamentalement, on a vu enfin comment le jeu, dans sa dynamique propre, était lui-même traversé d'une tension propre, d'un jeu entre accomplissement du procès imaginatif et remise en jeu de ce qui a été accompli. Cette première caractérisation appelle à être complétée. Pour l'essentiel, nous avons fait jusqu'à présent abstraction de ce qu'une telle conception impliquait à l'endroit de la technique. C'est ce point qu'il s'agit maintenant d'aborder.

3. Jeu et technique

Dans cette section, il s'agit de montrer en quoi le jeu se distingue par le rapport insigne qu'il entretient à la technique. Ce travail est requis par la caractérisation du jeu qui a été dégagée. Que le jeu se distingue par son rapport à la problématicité, voilà qui n'est en effet pleinement intelligible que si l'on montre la part jouée par la technique dans cette possibilité. Pour mener à bien cette tâche, nous nous appuierons sur la section 16 d'*Être et Temps*[170], passage célèbre pour sa description de l'expérience du dysfonctionnel. De manière remarquable, cette description ne convient pas seulement pour qualifier la manière dont les étants cassés, manquants ou encombrants viennent sortir le *Dasein* de la quotidienneté. Elle convient également pour décrire l'expérience que vit tout joueur, lorsqu'il joue avec un objet technique. Aussi proche soit l'objet de jeu de l'outil dysfonctionnel, nous verrons qu'il en diffère cependant sur un point essentiel : la manière dont il empêche tout retour à la stabilité.

3.1 Ouverture du questionnement

On se souvient comment, dans la section 36, la curiosité du *Dasein*, c'est-à-dire sa tendance au divertissement, était explicitée par Heidegger comme instabilité, dispersion et bougeotte[171]. De

[170] HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Gallimard, Paris, 1986, p. 108.
[171] HEIDEGGER, M., ibid., § 36, p. 220.

manière notable, ces descriptions ne se verront pas accompagnées d'une analyse du mode de rapport aux étants qui pourrait y correspondre. Tout se passe comme si pour Heidegger, le rapport du *Dasein* aux étants allait de soi dans la curiosité. Cette omission nous semble d'autant plus problématique qu'il existe dans Être et Temps un autre passage qui pourrait y correspondre. Ce passage est la description de ces situations où le *Dasein* tombe sur des étants qui cessent de correspondre à ce qui est attendu d'eux : ce qui est cassé, ce qui manque, ce qui encombre. Si le parallèle nous semble s'imposer, c'est que la rencontre avec ces étants provoque un *dérangement* du *Dasein*, dérangement qui n'est pas sans rappeler cette instabilité qui pour Heidegger, est le propre de la curiosité :

> « Quand un util est impossible à employer, il se passe ceci : le renvoi constitutif du fait pour à une destination est dérangé. Sans être eux-mêmes contemplés, les renvois se trouvent « là « et c'est parmi eux que se place la préoccupation. Or quand un *renvoi est dérangé*, quand devient impossible l'emploi à…, le renvoi devient explicite[172] ».

Comme on voit, une connexion tout à fait explicite est ici établie entre expérience de l'outil dysfonctionnel et dérangement. Si dérangement il y a, c'est au sens où l'étant qui ne fonctionne pas comme prévu se présente en conséquence dans un écart au système de renvoi qui le sous-tend, le révélant du même coup. Mais quelle est à vrai dire la différence entre une telle situation et l'instabilité qui caractérise le Dasein dans la curiosité ? Du dérangement à l'instabilité, la différence n'est pas évidente. D'un côté, le « ne-pas-être-à-sa-place » de l'outil dysfonctionnel provoque le dérangement du *Dasein*, l'amenant à quitter – ne serait-ce que pour un instant – l'insurprenance dans laquelle il est installé. De l'autre, c'est la tendance du *Dasein* à la curiosité qui l'amène, ne pouvant tenir en place, à passer d'une chose à une autre sans se fixer sur rien. Partant de ces premières observations, on voudrait montrer que le mode du rapport du *Dasein* aux outils dysfonctionnels fournit la clef de lecture permettant de caractériser la manière dont la technique est rencontrée quand il y a jeu.

Cette conviction est nourrie par une autre observation de nature plus intuitive. Elle procède d'un intérêt particulier pour cette expression qu'on trouve dans les dictionnaires, mais que les théoriciens du jeu comprennent le plus souvent comme une métaphore : *il y a du jeu dans les*

[172] HEIDEGGER, M., ibid., § 16, p. 111.

rouages. On se souvient combien cette expression interpellait déjà Henriot. Ce qui interpelle dans cette acception du jeu n'est pas seulement le lien qu'elle permet de souligner entre jeu et écart, mais la place particulière qu'y occupe la technique. Une fois familiarisé à l'irréductibilité de la technique à l'utilitarisme, parler d'écart ou de jeu, à propos de la technique, résonne nécessairement. Cela renvoie d'un côté à la place de l'ouverture et de l'indétermination dans le processus d'évolution de la technique[173], de l'autre à la relation de désajustement qui selon Stiegler, caractérise le rapport de l'homme à la technique : perpétuel écart à un *quoi* à partir duquel un *qui* peut se constituer.

3.2 Surprenance, récalcitrance, importunance

Commençons par rappeler les principaux points de l'analyse heideggérienne de l'outil qui fait problème. Tout d'abord, cette analyse remplit une fonction stratégique dans l'argumentaire : c'est depuis elle que pour la première fois, l'analytique existentiale met la main sur le phénomène de monde[174]. L'enjeu est donc considérable : il condition l'ensemble de l'investigation qui s'ensuit. Ce qui intéresse Heidegger est cette situation particulière :

> « L'étant immédiatement sous la main peut, alors que la préoccupation bat son plein, devenir impossible à employer en ne répondant plus à l'emploi précis auquel il a été destiné »[175].

Que l'étant rencontré sous-la-main puisse soudainement faire problème, voilà qui peut advenir de trois manières : endommagé, il peut se refuser à fonctionner ; absent, il peut se refuser à la présence ; présent, il peut se refuser à l'absence. Reprenons chacun de ces modes séparément.

3.2.1 Surprenance

La première manière, pour un objet, de faire défaut, c'est de refuser de fonctionner. C'est la plaque chauffante qui refuse de s'allumer, la voiture qui refuse de démarrer, le verre qui se brise. Dans ces différentes situations, l'objet est là, mais il ne peut se prêter à ce qui est attendu de lui. L'outil s'impose alors comme étant hors d'usage. Dans ces situations, l'étant cesse d'être sous-la-main, le paradoxe étant qu'il surgit alors dans notre horizon de préoccupation.

[173] SIMONDON, G., *Mode d'existence des objets techniques.* Aubier, 2012.
[174] HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Gallimard, Paris, 1986, § 16, p. 111.
[175] HEIDEGGER, M., ibid., § 16, p. 109.

L'utilisant, nous l'oublions. Ne pouvant plus l'utiliser, le voici qui retient notre attention. Nous ne voyons désormais que lui, comme s'il occupait désormais une place démesurée – c'est-à-dire hors de la mesure qui devrait être la sienne.

> « Voilà l'outil endommagé, voilà le matériau inapproprié […]. Mais ce qui se dévoile l'impossibilité de l'employer n'est pas la considération qui en constate les propriété, c'est au contraire la discernation liée au commencer qui en fait usage. Découvert de la sorte inemployable, l'util se fait remarquer, cela *surprend*. »[176]

Le point clef, dans ce qui advient à ce moment-là, c'est la surprise. Envers de l'insurprenance, la surprise est avant tout une forme de déstabilisation. Celui qui est surpris, c'est celui qui ne s'y attendait pas et se trouve du même coup démuni de réponse appropriée. On l'aura compris, cette manière qu'a l'objet de nous mettre en défaut signe l'effondrement de la quotidienneté. On voit bien à quel point, dans ce type d'évènements, nous sortons de la routine : jusque-là, les choses se déroulaient sans anicroche. Et voilà que surgit quelque chose qui n'était pas anticipé. Cela nous échappe des mains.

3.2.2 Importunance

La deuxième manière pour les étants de faire problème, ce n'est pas lorsqu'ils se refusent à fonctionner, mais lorsqu'ils ne « répondent pas à l'appel[177] ». Ce sont les objets qui manquent. Ce sont par exemple les clefs qu'on n'arrive pas à retrouver, le livre qui se refuse à être localisé alors qu'il est sous nos yeux, l'argent qu'on voudrait bien avoir sur son compte bancaire en fin de mois.

> « Mais le commerce qu'instaure la préoccupation ne se heurte pas seulement à ce qui ne marche plus *là-même où* il y avait chaque fois un utilisable, il lui arrive aussi de trouver que quelque chose manque, non pas que quelque chose n'est pas « maniable », mais qu'il n'y a « pas moyen de mettre la main dessus ». La constatation d'une absence de ce genre, en faisant buter sur du

[176] HEIDEGGER, M., ibid. § 16, p. 109.
[177] HEIDEGGER, M., ibid.

non-utilisable, dévoile encore l'utilisable dans un certain être-seulement-là-devant[178] ».

Comme le souligne à juste titre Heidegger, le paradoxe de cette situation est d'engendrer à nouveau l'expérience du « buter sur quelque chose ». L'outil, dans son absence, est loin de disparaître. Bien au contraire surgit-il là encore dans notre horizon de préoccupation, comme ce qui, en creux, fait obstacle à nos préoccupations. A nouveau, il y a alors interruption, sortie hors de la quotidienneté, comme résultat du différentiel séparant ce qui est attendu et ce qui advient. Comme on dit, l'objet « brille par son absence ». A propos d'une telle déstabilisation, Heidegger parle *d'importunance*[179]. Ce qui est importun, c'est ce qui embête, ce qui dérange. Dans la chose qui manque, c'est le vide qui fait problème, le défaut de remplissement de la visée, dirait Husserl. Ce que l'on cherche alors, c'est un double, une solution de remplacement – et sans doute les deux termes doivent-ils être appuyés.

3.2.4 Récalcitrance

Une troisième manière pour les étants de poser problème consiste à se présenter comme présente, alors que cela n'est pas requis. Et plus encore, lorsque n'étant pas requise, cette présence s'obstine avec insistance, au point de finir par devenir embrassante. Embarrasse une chose dont on n'arrive pas à se débarrasser. C'est le sparadrap qui ne cesse de revenir, les objets qui encombrent le couloir et qu'il faut donc enjamber, le bruit intempestif du bus dans la rue, qui continue à nous poursuivre jusque dans notre sommeil. Une telle situation est l'envers de la précédente. Cette fois-ci, ce qui fait problème, c'est l'objet qui s'obstine à être présent, qui se refuse à disparaître. A nouveau, on retrouve cet effet de différentiel, cet écart, ce jeu, entre la manière dont l'objet se présente et le statut qui lui est conféré dans le système de renvoi. A nouveau, de cet effet de dissonance résulte l'impossibilité de l'oublier : nous ne voyons plus que lui. Dans ce dernier cas, la chose est littérale : l'objet encombre, il prend toute la place.

> « Dans le commerce avec le monde en préoccupation peut se rencontrer du non-utilisable, non seulement au sens de ce qui ne marche plus ou de ce qui fait purement et simplement défaut, mais encore un non-utilisable qui *ne* fait justement *pas* défaut et n'*est* justement *pas* en panne mais qui, pour la préoccupation, se met « en travers

[178] HEIDEGGER, M., ibid.
[179] HEIDEGGER, M., ibid.

> de la route ». Ce vers quoi la préoccupation ne peut se tourner, ce pour quoi elle « n'a pas le temps » est *non*-utilisable à la manière de ce qui n'est pas à sa place, ce qui reste en souffrance. Ce non-utilisable dérange et fait voir la *récalcitrance* de ce dont il faut se préoccuper toutes affaires cessantes »[180].

Ce qui domine, dans cette situation, c'est la récalcitrance, l'impossibilité de s'en débarrasser. C'est pourquoi Heidegger appuie sur le négatif : « ne pas ». Au fond, la récalcitrance se situe à l'opposé de la surprise. Là où la surprise peut se comprendre comme la conséquence d'un différentiel entre ce qui advient et ce qui était attendu, la récalcitrance résulte d'un refus du présent de basculer dans le passé.

3.3 Les challenges

SI nous évoquons ces situations, c'est qu'elles ressemblent à s'y méprendre à ces situations que tout *game designer* connaît qu'on appelle les *challenges*. On appelle challenge en *game design* toute situation rencontrée par un joueur faisant obstacle à la progression. C'est aussi ce qu'on peut appeler une épreuve. Dans l'épreuve, le joueur est confronté à un *quoi* venant empêcher la possibilité d'un cheminement qui irait de soi. Mettant le joueur dans une situation de blocage, l'épreuve amène le joueur à faire appel aux connaissances et compétences dont il dispose, afin de surmonter, contourner ou résoudre ce qui se met ainsi sur son passage.

Une situation fait difficulté à partir du moment où quelque chose est rencontré comme venant provoquer une gêne, de telle sorte qu'il n'est pas possible d'espérer continuer tant que celle-ci persiste. Ce *quoi*, c'est ce qu'on nomme généralement un obstacle. L'obstacle est ce qui, se trouvant au milieu du chemin, interdit d'emblée toute progression par la résistance qu'il impose. Cela se refuse à disparaître. Face à lui, le joueur n'a d'autre choix que de faire appel aux ressources qui sont les siennes pour tenter de surmonter la situation. Mais une telle situation ne fait véritablement challenge que si le joueur ne dispose d'aucune assurance quant au résultat de ce qu'il entreprend. Il faut que cela lui apparaisse comme une possibilité, sans qu'il ait la certitude d'y parvenir. En cela, il fait au fond avec les moyens du bord, et si l'issue du conflit lui apparaît comme incertaine, c'est que les outils dont il dispose sont avant tout inadéquats ou insuffisants pour garantir quelque prévision. Mieux encore, c'est que dans la mobilisation de ces outils, le joueur sera lui-même amené à quitter sa zone de confort, adoptant des manières de faire et de penser auxquelles il n'est pas accoutumé : il devra *faire-avec*. Face à la situation

[180] HEIDEGGER, M., ibid.

rencontrée, le joueur est ainsi amené à bricoler, c'est-à-dire à constituer des synthèses faites de bric et de broc ne venant s'ajuster qu'imparfaitement (c'est-à-dire sans exactitude) à la situation, et n'offrant au mieux qu'un répit, en raison de la précarité de leur *maintien*. En d'autres termes, les solutions constituées ne peuvent fonctionner comme un là-devant que de manière tout à fait temporaire.

Voilà donc pour une première description de ce qu'est un challenge, épreuve consistant à devoir *faire-avec* pour surmonter un obstacle. Pour rendre plus apparente encore la proximité entre *challenge* et rencontre avec un étant se refusant à opérer comme prévu, il convient de reprendre dans le détail chacun des situations à problème évoquée par Heidegger et présenter l'équivalent ludique qui y correspond.

3.3.1 Challenge : Ce qui est cassé

Dans la vie quotidienne, il arrive donc de tomber sur un objet qui se refuse soudainement à fonctionner, soit qu'il nous échappe des mains, soit qu'il se présente tout à coup comme grippé. Dans la vie quotidienne, ce type de situation est fui, en ce qu'il brise le climat d'*insurprenance* pour introduire de la surprise, c'est-à-dire une forme de déstabilisation. La manière la plus courante, pour le *Dasein*, de fuir ce qu'une telle situation a de déstabilisant étant de *s'en faire une raison*. L'objet prend alors sa place dans le système de renvoi comme problème bien identifié, qu'on s'y intéresse alors comme travail à mener (pour le réparer) ou comme ce qui traîne là-devant nous sans qu'on ne puisse rien en faire :

> « Il s'ensuit que ce qui gît simplement là – il ne se montre plus que comme chose-outil ayant tel ou tel aspect et il se révèle qu'à l'état d'utilisabilité la chose étant non moins là-devant et présentait constamment l'aspect qu'on lui voit maintenant. Visible à l'œil nu, l'être-là-devant attire l'attention à même l'util mais pour bientôt s'effacer de nouveau derrière l'utilisabilité de ce qui résorbera la préoccupation, c'est-à-dire de ce qui se trouve à remettre en état. »[181]

Dans le jeu aussi, de telles situations peuvent être rencontrées. Il en existe de deux types. La première, qui y correspond totalement, est cette situation où tombant sur une chose cassée, nous voyons notre jeu ruiné, et toute possibilité de s'amuser dilapidée avec elle. Ainsi en va-t-il de

[181] HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Gallimard, Paris, 1986, § 16, p. 109-110.

cette situation où l'enfant ayant démantelé sa poupée, il la rencontre comme n'étant plus qu'un amas de pièces dont il ne sait plus quoi faire et dont, en conséquence, il n'a plus rien à faire (au sens où il s'en désintéresse). C'est aussi le cas lorsque, jouant à un jeu vidéo, un bug survient, qui nous met dans l'incapacité de pouvoir continuer à jouer. Dans ces deux cas, les étants sont rencontrés comme indisponibles et le jeu devenu en conséquence impossible. Ce n'est pas ce dont il s'agit ici.
Il existe dans le jeu une autre manière de se confronter à l'étant cassé qui ne conduit nullement à la ruine du jeu, mais au contraire, à son déploiement. Cette situation est le *puzzle*. Dans un *puzzle*, le joueur fait face à un ensemble de pièces éparses. Le principe consiste à trouver la manière dont les pièces peuvent s'agencer les unes les autres, de manière à reconstituer une image ou un objet.

Ce qui interpelle, pour qui vient de lire la description heideggérienne de la rencontre avec l'objet cassé, c'est la ressemblance entre ces deux situations. Nous ne pouvons pleinement nous en rendre compte tant que nous continuons à voir le jeu de *puzzle* du point de vue d'un joueur. Du sien, la situation que propose le *puzzle* est attendue. Plus encore l'est-elle lorsque nous abordons la situation en ayant d'emblée présumé l'existence d'un objectif à accomplir, reconstituer l'image. Mais si nous mettons entre parenthèse ce savoir, alors l'objet nous apparaît comme n'étant rien d'autre qu'un document coupé en morceaux. Le puzzle, approché de la sorte, n'est rien d'autre qu'un objet cassé, tout à fait identique à ce que peut être une tasse brisée sur le sol ou une carte postale déchirée. A vrai dire, une fois cette homologie repérée, nous nous rendons compte combien l'observation inverse est valide. D'une tasse brisée ou d'une carte postale déchirée nous pourrions, au lieu d'y voir quelque chose d'ennuyeux, une occasion d'amusement, et non une source d'embarras ne pouvant être au mieux résolu qu'en recollant laborieusement les morceaux un par un.

Le bénéfice de ce rapprochement est double. Il aide à déceler que dans de tels jeux, nous ne faisons en définitive que nous confronter à des objets cassés. Ce qui pousse à se demander pourquoi dans un cas, la situation peut nous apparaître comme pénible, quand dans l'autre elle suscite l'enthousiasme. Pour le comprendre, il faut reprendre l'analyse : la réponse est sous nos yeux. Quand au quotidien, l'on fait face à un objet brisé, nous pouvons soit laisser l'objet à cet état d'éparpillement et l'évacuer de nos préoccupations. L'objet passe alors en arrière-plan, il s'inscrit dans le décor ambiant. Ou nous pouvons nous résoudre à le reconstituer. Nous nous attelons alors à la tâche de recoller les morceaux uns par uns, jusqu'à disposer d'un objet qui

correspond à nouveau à l'usage qu'on lui prescrit. Dans les deux cas, il est clair qu'une telle activité ne laisse aucune place à l'exercice de l'imagination. Dans les deux cas, l'affaire est entendue, il suffit de faire « ce qu'il y a à faire ». Dans le premier cas, nous menons les gestes nécessaires pour s'en débarrasser, ce qu'on pourrait réaliser « sans même y penser », tant nous les connaissons par cœur. Dans le deuxième cas, nous nous préparons à la tâche laborieuse qui nous attend, puis nous y attelons. Si l'on peut parler d'attelage, c'est qu'une telle activité ne fait pas grand mystère : il suffit de prendre, méthodiquement, de trier les morceaux, pour retrouver la structure de l'objet perdu, puis de procéder à leur collage successif.

Contrairement aux apparences, jouer à un *puzzle* diffère du tout au tout d'une telle situation. Contrairement au cas précédent, dans un *puzzle*, le joueur ne dispose d'aucune procédure (ou au mieux, que de morceaux de procédures) pour reconstituer l'objet. S'il en disposait d'un, s'il savait d'emblée comment s'y prendre, alors précisément n'y aurait-il pas jeu. C'est pourquoi jouer à un *puzzle*, c'est toujours y aller à tâtons, se confronter aux pièces comme à un fatras dans lequel on peine à se repérer. Face au *puzzle*, le joueur est d'emblée désarmé, et cela se repère par cela qu'il ne sait pas, de prime abord, par quelle pièce commencer. La quantité d'éléments épars qui se présentent à lui entre en conflit avec le besoin de repérer celui qui pourra servir de point de départ. Face à cette situation, on peut bien sûr, ce qui est déjà un début de réponse, accepter de reconstituer l'objet en menant plusieurs fronts en même temps. Mais cette approche pose elle-même des problèmes, la démultiplication des fronts produisant la démultiplication des assemblages avec lesquels il faut rapporter les pièces (sans compter que le nombre maximum de fronts possibles est équivalent au nombre total de pièces !). Ce qui fait problème disions-nous, c'est la difficulté à trouver un point de repère. Mais qu'est-ce qui, dans un *puzzle*, rend cette tâche si difficile ? C'est d'une part la quantité des éléments à assembler et d'autre part la non-correspondance entre le schéma de découpe et le motif à reconstituer. Mieux encore, le choix de l'image est généralement déterminé par la présence de motifs analogues à des endroits éloignés de l'image, induisant ainsi le joueur en erreur, dans ses tentatives pour trouver de la régularité et de la cohérence. Ajoutons qu'à l'inverse, un *puzzle* est également travaillé de manière à ce qu'un tel assemblage soit néanmoins possible. Le paramètre fondamental, pour préserver la possibilité que l'image puisse être reconstituée, c'est la maîtrise du ratio - les pièces ne doivent être ni trop petites, ni trop nombreuses et le choix d'une image qui comprennent néanmoins suffisamment de disparité pour offrir au joueur des prises.

Face au *puzzle*, le joueur ne peut s'appuyer, au mieux, que sur des morceaux de procédures, sans qu'il puisse avec assurance déterminer par quel bout s'y prendre. Bien sûr, la pratique du

puzzle permet de progressivement dégager des manières de faire qui vont tendre à résorber cette problématicité. Un joueur expérimenté commencera par exemple à isoler les pièces correspondant aux bords de l'image, plus facilement repérables, en raison de la régularité de leurs angles. Mais cette possibilité ne fait à vrai dire qu'aller dans le sens de notre analyse. Avec l'identification de cette procédure, c'est le jeu lui-même qui se trouve mis à mal, commençant dès lors à perdre ce qui faisait son caractère déstabilisant. Quand est découvert l'existence d'une procédure permettant de répéter la résolution d'un problème, alors faut-il annoncer la mort du jeu. Il n'y a jeu que là où une situation est rencontrée comme un problème dont la solution n'est pas connue, ou dont l'application est soumise à l'incertitude.

3.3.2 Challenge : Ce qui manque

Mais reprenons notre exercice comparatif au point où nous l'avions laissé. Si la comparaison entre situations problématiques de la vie quotidienne et jeu peut être menée, c'est ensuite pour la ressemblance qu'il y a entre le fait d'être confronté à l'absence d'un objet dont nous avons besoin et ces jeux consistant à trouver quelque chose qui a disparu ou qui ne se laisse pas repérer d'emblée.

Partons d'un exemple classique de la vie quotidienne : soit le fait d'arriver dans une chambre d'hôtel et de ne pas parvenir à trouver où se trouve l'interrupteur permettant d'allumer la lumière. L'ironie d'une telle situation, c'est qu'elle peut advenir alors que l'objet est bel et bien présent. Le problème ici rencontré peut fort bien découler, non pas de son absence ou d'un défaut de mise en avant, mais du caractère optimal de son intégration dans le *design* de la pièce. Une tendance en *design* est en effet d'aller vers des objets ne faisant qu'un avec le contexte auquel on les destine, si bien qu'ils s'en trouvent indiscernables. De cet arrangement maximal peut alors résulter une difficulté à repérer l'objet. Mais une telle difficulté n'est elle-même pas nécessairement à rabattre sur un problème de perception, au sens où la différence entre le bouton et le mur serait difficile à voir par exemple, mais en cela qu'il s'y insert si bien que sa présence interdit au regard de s'y arrêter.

Dans une telle situation, nous retrouvons cette expérience de l'*importunance* qui caractérise le rapport aux outils, en tant qu'ils se refusent de répondre à l'appel. La modification drastique du rapport à l'espace qui en découle est remarquable. D'un coup, la chambre d'hôtel n'est plus un lieu où dormir, mais est devenu un système de cache, une « planque ». Chaque objet, chaque

paroi, est désormais approché comme susceptible de nous dissimuler quelque chose. Nous scrutons les rideaux, nous regardons sous la table. En quelques instants, l'allant-de-soi et la banalité de la chambre a disparu. Ce qui domine, c'est un rapport aux choses en tant que dissimulation et privation d'information. Mieux, ce qui domine, c'est un sentiment d'incertitude quant à la quiddité des objets. Avons-nous en face de nous quelque chose qui vient préserver notre intimité ou bien un masque nous empêchant de repérer ce qui se refuse à répondre à l'appel ?

Dans cette situation, nous aurons reconnu une proposition bien connue de tous les joueurs : le jeu de cache-cache – lorsque pour Pâques par exemple, des œufs sont (supposément) cachés dans le jardin, mis en attente d'être découverts. La situation diffère bien peu de la précédente et pourtant dans un cas, c'est le malaise qui domine, tandis que dans l'autre, c'est à nouveau l'amusement. Dans les deux cas, le point remarquable est la manière dont il y a remise en jeu de la lecture que nous faisons des choses, lesquelles cessent de se présenter comme des supports serviles, pour devenir suspects et complices. C'est que le doute s'est immiscé dans notre rapport aux choses. Nous découvrons à cette occasion la duplicité des objets de la vie quotidienne. La face souriante qu'ils nous présentent le plus souvent se dévoile comme une manière de mieux cacher leur « double-fond » si l'on peut dire, une capacité à ne jamais être seulement ce qui est attendu d'eux. Au quotidien, nous refoulons le plus souvent cette duplicité des objets, cette différence entre le rôle qu'ils peuvent remplir et les rôles possibles qu'ils peuvent occuper. On comprend que dans le jeu de cache-cache (mais cela vaut pour bien d'autres propositions, par exemple pour les énigmes), le joueur se trouve confronté à la nécessité de remettre en question ses habitudes, ce qui passe par une mise à mal des repères sur lesquels on s'appuie le plus souvent pour s'orienter.

3.3.3 Challenge : Ce qui encombre

Il faut enfin noter la proximité des situations d'encombrement à ce qu'on pourrait appeler les jeux de contrainte, soit ces jeux dont le principe consiste à confronter le joueur à des choses dont il ne peut se débarrasser. Un des exemples les plus remarquables est le jeu de la course en sac. Dans ce jeu populaire, chaque joueur se trouve « équipé » d'un sac venant entraver le mouvement des jambes. Le but du jeu est simple : arriver à la ligne d'arrivée en premier *malgré* la contrainte posée par l'objet. Là encore, faisons abstraction pour quelques instants du caractère supposément ludique de cette situation et regardons-la avec le filtre de la vie quotidienne. Une telle situation nous apparaîtra comme tout sauf amusante. Si elle devait

rappeler quelque chose, ce serait cette situation de handicap où, n'ayant plus qu'une seule jambe pour se déplacer, nous n'avons d'autre choix que d'avancer en sautillant. C'est d'ailleurs afin de compenser cette gêne que l'on se dote usuellement de béquilles. Dans le jeu de la course en sac, l'objet technique est au contraire rencontré, non comme le support sur lequel on va s'appuyer, mais comme ce qui va provoquer la situation problématique.

Ce qui est retrouvé, dans ce type de dispositif ludique, c'est au fond le caractère paradoxal sur lequel repose tout déplacement, en particulier chez les bipèdes. D'un côté, nous devons nous déplacer. De l'autre, se déplacer est le meilleur moyen de s'exposer au risque de la chute et de perdre l'avantage que représentait la station debout. Dans la course en sac, le joueur passe son temps à devoir négocier avec une configuration qui n'est pas appropriée. C'est pourquoi la manière dont il procède relève de la tactique : il lui faut en permanence s'ajuster à une situation qui n'est jamais optimale. La marche, chose si bien assimilée dans la vie quotidienne que nous l'exécutons sans même y penser (ou plus précisément faut-il ne plus y penser pour pouvoir l'exécuter correctement), cesse dans un tel jeu d'être acquise, tant et si bien qu'elle finit par occuper, comme problème, l'essentiel de notre attention.
On voit bien que dans cette situation, l'objet technique n'est donc pas rencontré comme disponible : en permanence, nous butons sur lui comme ce qui ne devrait pas être là, comme ce qui se refuse à faire obstacle à la libre circulation des jambes, jambes qui en retour, cessent de se faire oublier et se présentent comme des supports maladroits dont il faut bien s'accommoder. Dans une telle situation, c'est au final le rapport à l'espace qui redevient problématique : nous sommes alors bien loin du climat routinier de la vie quotidienne, tant la route s'est depuis transformée en véritable chemin de croix. S'approcher ou s'éloigner, voilà qui désormais a perdu toute forme d'évidence, au vu d'une configuration dans laquelle on ne sait plus vraiment « sur quel pied danser ». Quelle différence avec les situations d'encombrement dans la vie quotidienne ? C'est que tant qu'il y a jeu dans ce type de situation, il est impossible de se ménager un accès à ce qui nous préoccuper sans que cela se présente comme un risque. Dans ce type de jeu, la technique n'est pas rencontrée comme cette béquille venant nous donner une stabilité supplémentaire, mais comme ce qui vient au contraire ébranler notre assurance, nous obligeant à réinventer en permanence nos manières de faire.

3.4. Le jouer-avec

Ces premiers développements nous ont permis d'opérer un rapprochement entre expérience du dysfonctionnement et expérience de jeu. Il nous faut maintenant caractériser avec plus de précision la manière dont les objets techniques sont rencontrés quand il y a jeu.

3.4.1 Limites de l'avoir-sous-la-main et de l'avoir-devant-la-main

L'analytique existentiale propose deux concepts pour qualifier le mode de rapport du *Dasein* aux outils. L'avoir-sous-la-main et l'avoir-devant-la-main. Comme nous l'avons déjà expliqué, l'avoir-sous-la-main correspond au rapport d'usage qu'entretient le plus souvent le *Dasein* aux étants rencontrés dans la vie quotidienne, étants rencontrés en leur disponibilité pour l'usage. C'est par exemple le marteau que nous empoignons en vue du martellement, ce sont les lunettes au travers desquels nous regardons telle ou telle chose. Ce sont les inscriptions que nous lisons pour accéder à quelque connaissance. Dans ces différentes situations, l'objet technique est rencontré de telle sorte qu'il se fait oublier. Il disparaît du champ d'attention immédiat, ce qui permet précisément de se rapporter à ce à quoi il donne accès. Si l'on peut faire cette expérience avec n'importe quel objet, le cas des lunettes est sans doute le plus parlant : pour pouvoir voir, il faut d'une certaine manière que les lunettes se mettent en retrait, de manière à éviter tout effet de parasitage qui compromettrait justement la vision. C'est pourquoi les lunettes sont généralement travaillées pour se faire oublier de leur porteur, bien qu'à l'inverse, elles peuvent par leur armature, attirer l'attention d'autrui (c'est pourquoi les lunettes sont aussi une parure). L'avoir-devant-la-main est un mode dérivé de l'avoir-sous-la-main. Approcher les choses comme des ob-jets, c'est les avoir devant soi, en tant qu'on les y maintient. En tant que tel, il ne diffère pas fondamentalement de l'avoir-sous-la-main, dont il n'est qu'une variante.

Dans les situations où l'étant est rencontré comme faisant problème, celui-ci ressurgit. L'étant cesse de se faire oublier, s'affichant dans un écart vis-à-vis de la place qui lui a été assigné. De manière assez surprenante, Heidegger continue pourtant de mobiliser les concepts de l'avoir-sous-la-main et d'avoir-devant-la-main pour qualifier la manière dont les étants sont alors rencontrés. Ce choix nous apparaît contestable, le propre de ces situations résidant dans le dérangement qu'elles provoquent, l'émergence d'une « faille dans le réseau de renvois[182] ».
C'est que pour Heidegger, aussi important soit ce moment où peut se constater un écart entre l'étant et ce pour quoi on le prend, la tendance du *Dasein*, au vu de ce qui le caractérise, est d'en résorber aussitôt la trace :

[182] HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Gallimard, Paris, 1986, § 16, p. 111.

> « < L'utilisabilité > ne disparaît pas simplement, au contraire, sitôt que l'util impropre à l'emploi se met à surprendre, elle en prend congé, pour ainsi dire. L'utilisabilité se montre une dernière fois et c'est à ce moment précis que se montre aussi l'appartenance au monde de l'utilisable[183]. »

On comprend, à la lecture de ce passage, pourquoi il n'y a pas, chez Heidegger, de pertinence à vouloir qualifier le mode de rapport aux étants qui dérangent à l'aide d'un vocable spécifique : pour cela qu'il ne s'agit justement pas d'un mode de rapport, mais d'une mise à mal de celui-ci, comme désagencement. Le *Dasein*, fondamentalement ouvert-au-monde, a pour propre de s'enquérir aussitôt de ce qui n'irait pas, de telle sorte qu'une nouvelle place lui est assigné. Pour Heidegger, cet évènement n'est donc jamais un mode de rapport, mais une mise en défaut que le *Dasein* vient corriger, dès lors qu'il s'en inquiète. Remarquer le défaut, noter l'écart, c'est déjà d'une certaine manière faire un sort à ce qui surgit.

Si cette prise de position nous semble problématique, c'est qu'elle est tributaire du type de situation choisie pour illustrer le faire problème. Que ce soit dans l'insurprenance, l'importunance ou la récalcitrance, le *Dasein* est à chaque fois confronté à des situations qui certes, viennent le déstabiliser, mais qui au fond, rentrent aussitôt « dans le rang ». C'est ce qui fait leur différence avec des situations de jeu. On peut s'étonner, qu'au lieu de choisir l'exemple d'une chose cassée, manquante ou encombrante, Heidegger n'ait pas privilégié ces situations où quelque chose de tel qu'une accoutumance est précisément impossible. Mais c'est que l'on tomberait alors sur des situations qui ressembleraient trait pour trait à des situations de divertissement : le voyage, où le passage d'un pays à l'autre interdit toute acclimatation ; la fête, qui repose sur l'ivresse des changements d'ambiance permanent ; etc Dans ces différentes situations, parler d'avoir-sous-la-main ou d'avoir-devant-la-main est bien peu approprié, tant ce qui domine, c'est au contraire le sentiment de ne jamais totalement s'y faire, que quelque chose est sur le point de nous échapper.

3.4.2 Qu'est-ce que jouer avec ?

Au fond, la question ici posée est fort simple. Est demandé si l'avoir-sous-la-main et l'avoir-devant-la-main sont des concepts pertinents pour qualifier le « commerce » que le joueur a avec

[183] HEIDEGGER, M., *Ibid.*

ce avec quoi il joue, dans son jeu. Notre position est qu'il faut répondre à cette question par la négative. Jouer avec, ce n'est jamais rencontrer l'étant de telle sorte qu'il puisse se faire oublier. Si tel était le cas, alors il n'y aurait justement plus jeu, c'est-à-dire d'écart, par quoi il n'y aurait plus, pour le *Dasein*, de déstabilisation possible, de sortie hors des schémas établis. C'est pourquoi il faut admettre l'irréductibilité du *jouer-avec*. Cette irréductibilité du *jouer-avec* à l'avoir-sous-la-main et à l'avoir-devant-la-main est déjà transparu au cours des descriptions phénoménologiques précédentes. On a pu le voir avec la figure du *puzzle*, où la confrontation à un ensemble de pièces éparses n'est amusant qu'à condition de ne pas savoir exactement quoi en faire, de quelle manière les imbriquer les unes avec les autres. On a pu le voir avec la figure du cache-cache, où le caractère ludique de la situation est intimement lié à la persistance d'un doute quant au statut de ce à quoi on se rapporte. Enfin, le jeu de la course en sac nous a montré l'étroite connexion qui liait l'impossibilité de s'accoutumer à quelque chose qui ne cesse d'encombrer et l'amusement qui découle du fait de devoir négocier et renégocier en permanence une posture, sans jamais vraiment pouvoir « tenir debout ». Dans chacune de ces situations, l'objet technique est rencontré sous le mode du désajustement et de la non-coïncidence. Il n'est pas seulement ce qui n'est pas à sa place, mais ce qui persiste à en différer, y compris quand nous cherchons à nous en faire une raison. Jouer avec la technique, ce n'est ni rencontrer la technique comme disponible, ni comme indisponible, mais comme sur le-point-de-ne-plus-l'être ou comme susceptible-de-ne-plus-l'être. Dans ce mode de rapport à la technique, ce qui prime c'est la possibilité, entendue dans sa connexion avec l'incertitude et le défaut d'assurance. Dans le jeu, la technique est rencontrée comme un support bancal, un outil souffrant d'un défaut d'ajustement patent.

3.4.3 Jouer avec un ballon

Si l'on suit les préceptes des théories du *Play*, ce n'est pas à partir de l'objet que le propre du ludique peut être inféré, mais à partir du sens que le joueur lui transfert. Quant aux théories du *Game*, elles consistent à faire du jeu un problème de fonctionnement et d'adéquation. Dans ces deux approches, l'objet ludique est déjà une affaire entendue. D'une manière ou d'une autre, il sera ce qu'on attend de lui. Et s'il ne l'est pas, il faudra en conclure à son caractère impropre. A aucun moment, ces théories n'envisagent le jeu comme un rapport non pas arrangé et convenu, mais dérangé et déconvenu, un conflit entre une tentative de prise et une tendance à la déprise. C'est pourtant en cela que consiste le *jouer-avec*. *Jouer-avec*, c'est rencontrer la technique en tant qu'elle fait problème, c'est-à-dire nous provoque, nous poussant à sortir de

nous-mêmes, à inventer de nouvelles manières de faire, pour faire tenir ce qui met en défaut les stratégies établies. Dans le jouer-avec, l'objet technique n'est ni rencontré comme disponible, ni comme indisponible, mais comme présentant un jeu, un écart, un défaut d'ajustement. Pour illustrer cette caractéristique, on peut faire la description phénoménologique d'une des activités ludiques les plus élémentaires qui soit, jouer *avec* un ballon.

Jouer avec un ballon, ce n'est pas s'en servir. Ce n'est ni poser le ballon, là-devant-nous, ni l'avoir-sous-la-main. Si l'on peut faire cette affirmation, ce n'est pas par quelque pétition de principe. C'est qu'à vrai dire, le propre d'un ballon est précisément de mettre en défaut pareille tentative. On peut essayer, pour commencer, de simplement poser un ballon quelque part. Pour cela, nous devons déjà supposer l'avoir en main. Mais pour ce faire, il faudra s'en saisir. D'où qu'on prenne le ballon, des mains de quelqu'un d'autre ou de quelque endroit où il traînait, pareille action relève de la tentative. Dans l'approche du ballon, nous anticipons la possibilité qu'il nous file entre les doigts. A mesure que se réduit la proximité avec le ballon, la possibilité qu'il nous échappe grandit. Pour limiter le risque, nous pouvons nous y prendre à deux mains, une manière de sécuriser la prise. Admettons la tentative réussie. Il nous faut alors la maintenir, c'est-à-dire préserver la précarité de l'arrangement obtenu. Contrairement à un marteau, la saisie d'un ballon ne se laisse jamais oublier comme main-mise. Il faut toujours veiller à ne pas en desserrer la prise. Pareille sécurisation ne suffit d'ailleurs pas toujours. Il suffit d'un à-coup, et voilà le ballon qui nous échappe pour aller rebondir « on ne sait où », nous amenant à courir après, cherchant à anticiper la trajectoire qu'il prendra. L'entreprise de saisie, dans cette nouvelle configuration, présente des difficultés nouvelles. Il ne s'agit désormais plus de le prendre, mais d'attraper ce qui ne cesse de se jouer de nous. L'ensemble de la pièce, entre-temps, a changé de statut. Nous n'y sommes plus comme à un appartement bien rangé, mais comme à un parcours d'obstacles. Le canapé, les chaises, la table basse, tout cela n'apparaît plus comme des invitations au repos, mais comme des éléments encombrants, venant s'interposer entre nous et notre proie. Mais gageons que l'on finisse malgré tout par attraper et conserver le ballon – il nous reste alors à le poser. Mais où ? Voilà un nouveau problème. Il nous faudrait pour cela quelque support capable de caler l'objet, c'est-à-dire de neutraliser sa tendance à ne pas rester en place. Le ballon n'est pas un outil, si l'on entend par là un objet technique disponible pour l'usage. Bien au contraire vaut-il comme ce qui ne cesse de rendre problématique toute pratique impliquant de s'y rapporter. Jouer avec un ballon, c'est y être sous le mode de ce qui est toujours sur le point de nous échapper des mains. C'est pourquoi y avoir affaire rend particulièrement difficile l'établissement d'un projet, tant le ballon exige de nous toute notre attention. Oublions-le quelques instants, et le voilà qui s'échappe.

Si les théories du *Play* tendent à mettre jeu et technique en opposition, c'est qu'elles ne voient de la technique que sa face la plus arrangeante, celle qui garantit, en sa rétentionalité propre, le maintien des schémas établis. Mais la technique dispose d'un autre visage : lorsqu'elle nous échappe, la technique est pro-vocation. Cette tendance de la technique se présente le plus souvent comme un phénomène passager, dont ne résulte au mieux qu'une brève désorientation. Le jeu est cette situation (ou plutôt cette absence de situation) qui y fait exception. Fait jeu toute situation où la technique est rencontrée en tant qu'elle ne peut être oubliée en son caractère provocant. Jouer avec, c'est maintenir avec la technique un rapport conflictuel.

3.4.4 Récapitulatif

Le *jouer-avec* est ce mode de rapport où la technique est rencontrée en sa problématicité propre. Les déstabilisations qui en découlent ne sont jamais simplement des déstabilisations *reales*. Bien au contraire ont-elles toujours-déjà commencé à ébranler le joueur dans ses certitudes, *ce dont il se réjouit*. La possibilité que puisse s'instaurer un tel mode de rapport ne vient pas de nulle part. D'une certaine manière, il a toujours court, la quotidienneté n'étant en quelque sorte que le refoulement du jeu par la non-remise de ce qui a été obtenu. Nous faisons ici référence aux gains et aux pertes qui découlent de toute activité ludique, qui comme procès de l'imagination, finit par aboutir à la réalisation d'une synthèse ou à son délitement. Peut être préservé un gain ou une perte à partir du moment où un arrangement est trouvé avec la technique, de telle sorte qu'une trace des résultats obtenus soit conservée et survive à l'activité imaginative elle-même. De ce point de vue, la quotidienneté peut être comprise comme ce moment de pause, entre deux sessions de jeu, où la remise en question d'un résultat se trouve différé. Pareille pause ne peut être qu'un interlude, dans la mesure où elle repose sur un mensonge fondamental : l'occultation de la différence entre l'homme et la technique, de leur caractère irréconciliable.

Cette caractérisation du jeu comme non-occultation du problème homme / technique exige, pour être complète, l'élaboration d'une typologie des jeux, c'est-à-dire des manières par lesquelles un jouer-avec peut se déployer. Tel sera l'objet de la section suivante.

4. Typologies de jeu

Sur la base des clarifications précédentes, une typologie des jeux peut être proposée. Pour l'élaborer, il est possible de s'inspirer de la division classique entre l'outil, l'instrument et le

contenu. Nous nous appuierons plus précisément sur l'analyse qu'en propose le philosophe des techniques Bruno Bachimont. De même qu'il est possible d'utiliser l'outil, l'instrument et le contenu, il est possible de jouer avec. A la différence de ce qui advient dans l'usage, ces objets sont alors rencontrés comme des facteurs de déstabilisation, participant d'une remise en question de nos modes d'action, de perception et de pensée. Parmi les objets utilisés pour jouer, on verra en quoi et pourquoi objets dysfonctionnels et nouvelles technologies présentent une efficacité particulière. On s'intéressera également à ce type d'objet technique particulier que sont les jouets : à la différence des cas précédents, les jouets ne sont pas des objets techniques détournés. Un enjeu sera de comprendre pourquoi ils peuvent malgré tout faire tension et entraîner une déstabilisation de notre rapport au monde. Puis sera abordé le cas des dispositifs de jeu. Nous verrons en quoi ces dispositifs peuvent se comprendre comme des *dispositifs d'indisposition*, c'est-à-dire des programmes à déprogrammer.

4.1 Trois types d'objets techniques

« La technique < nous dit Bachimont > opère en temporalisant l'humain, en lui donnant un passé en héritage et un futur à anticiper. La technique déborde le cadre immanent de la situation en introduisant une médiation qui excède l'action immédiate, en offrant d'une part l'héritage des situations passées pour lesquelles elle a été conçue et d'autre part l'horizon des futurs usages qu'elle rend possible[184] ». Avoir un passé en héritage et un futur à anticiper ne doivent pas se comprendre comme des enjeux que l'humain pourrait rencontrer dans un deuxième temps, une fois engagé dans un rapport au monde. Au contraire, la technique est ce *quoi* qui précède toujours-déjà l'humain, qui l'interpelle et dont il doit répondre. D'une certaine manière, la technique nous « attend » toujours, et c'est depuis son interpellation que la possibilité d'un écart peut s'éprouver, écart venant fonder la spatialité et la temporalité d'un monde. Mais si cela est possible, c'est parce que la technique est dans le même temps ce *quoi* que nous ne sommes pas mais que nous laissons comme ce *qui* nous survit, par où quelque chose comme un leg peut être transmis et un héritage fructifier. Sur la base de cette conception de la technique, indissociable comme on voit d'une certaine entente de l'humain, il est possible de reprendre la division classique des objets techniques en outil, instrument et contenu, pour dégager comment chacun de ces objets peut se découvrir comme une condition de possibilité technique d'un être-au-monde. Quand le propre de l'outil est l'accompagnement de l'action et celui de l'instrument

[184]BACHIMONT. B., *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Encre Marine, Paris, 2010, p. 32.

l'accompagnement de la perception, le contenu est à comprendre comme cet objet technique qui donne à penser. Nous reprenons ci-dessous l'essentiel des propositions énoncées par Bruno Bachimont dans « Le sens de la technique : le numérique et le calcul », à propos du statut de ces trois types d'objet. Ces définitions nous serviront ensuite de point d'appui pour élaborer une typologie des jeux.

4.1.1 L'outil

Le propre de l'outil, c'est d'accompagner l'action. L'outil permet d'assurer, d'amplifier ou encore de prolonger le geste, dans l'espace ou dans la durée. Le premier outil, ce n'est pas l'objet configuré pour exercer une action donnée, mais l'objet trouvé au bord du chemin, que l'on utilise pour produire telle ou telle modification dans l'ordre des choses. Un galet employé pour planter des clous est tout autant un outil qu'un marteau utilisé pour obtenir le même résultat. Il convient d'ailleurs de ne pas trop forcer la distinction entre outil improvisé et outil conçu de la main de l'homme. Au fond, un marteau n'est par exemple que le résultat d'une pratique prolongée du martèlement, par où une certaine configuration finit par s'imposer et prescrire certaines manières de faire (en cela, le manche et le maillet d'un marteau sont l'expression d'une spécification fonctionnelle). Comme tout objet technique, un outil est un objet éminemment temporel[185]. L'outil porte la mémoire d'une pratique passée, dont il permet la répétition au présent. Ce rapport à la répétition n'est pas seulement une manière de reconvoquer le passé. Il permet aussi d'arraisonner le futur, en offrant la garantie d'une conformité de ce qui adviendra à ce qui a déjà eu lieu[186].

4.1.2 L'instrument

L'instrument est à la perception ce que l'outil est au geste. Une règle, une balance, une horloge, un thermostat ou encore un stéthoscope sont autant d'exemples d'instrument. Ce qui distingue l'instrument, c'est la prise qu'il permet sur ce qui se laisse dès lors apprécier et estimer. L'instrument offre une « médiation de la perception[187] », dont dérive la possibilité d'une nouvelle connaissance du monde. A l'instar de l'outil, l'instrument est un objet matériel qui ouvre une perspective temporelle[188]. L'instrument permet d'approcher un phénomène présent

[185] BACHIMONT. B., *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Encre Marine, Paris, 2010, p. 36.
[186] BACHIMONT. B., ibid.
[187] BACHIMONT. B., ibid.
[188] BACHIMONT. B., ibid.

par le filtre d'un modèle passé. En conséquence, l'instrument introduit de la commensurabilité entre les choses et offre en cela des perspectives nouvelles en matière d'orientation. Comme l'outil, l'instrument permet de s'appuyer sur le passé pour s'ouvrir à l'avenir. Leur rapport au temps n'est cependant pas équivalent : « L'instrument structure temporellement le monde alors que l'outil projetait temporellement notre action dans le monde »[189].

4.1.3 Le contenu

Le contenu est un troisième type d'objet technique. L'affaire du contenu, c'est la question du sens. Un contenu est un élément dont il est possible de tirer une signification à l'issue d'un effort d'interprétation. Les documents (un livre, une peinture, un morceau de musique) sont des objets spécialement travaillés pour recueillir des contenus. Cependant, tout objet peut être approché comme un contenu. Ainsi la forme d'une table porte-elle le témoignage d'une certaine méthode de conception, de l'âge du bois employé et des pratiques qu'elle a supporté. Là où l'outil accompagne l'action et l'instrument l'orientation, le contenu suscite la pensée. Comme tout objet technique, le contenu entretient un double rapport au temps. C'est un support d'enregistrement, un objet-témoin permettant d'avoir accès à ce qui est révolu. Mais c'est aussi un « outil de programmation de la pensée »[190], grâce auquel des théories, des méthodes et des modèles permettant d'interpréter et de comprendre le futur peuvent être élaborés.

4.1.4 Jouer avec l'outil, l'instrument, le contenu

De même qu'il est possible d'utiliser outil, instrument et contenu, de même est-il possible de jouer avec. Lorsque le joueur joue avec ces objets, ces derniers cessent de se présenter sous le mode de l'avoir-sous-la-main. Ils perdent leur caractère de disponibilité, pour devenir des objets problématiques, dont le rapport cesse d'aller de soi. En conséquence, de tels objets deviennent le centre de l'attention du joueur : faisant problème, ils cessent de pouvoir être oublier. Pour qu'un tel rapport soit possible, il faut qu'une tension puisse être construire. Là où le rapport utilitariste à l'objet technique garantit la mémoire (par la rétention des traces du passé) et l'anticipation (par la programmation du futur, c'est-à-dire l'écriture de ce qui va avoir lieu), le jeu rencontre la technique comme ce qui provoque au contraire une irruption de l'incertitude par la déstabilisation des supports. Le paradoxe est que la technique, lorsqu'elle est rencontrée

[189] BACHIMONT. B., ibid., p. 38.
[190] BACHIMONT. B., ibid.

de la sorte, n'en entretient pas moins un rapport à la mémoire. Elle reste ce qui peut être légué et reçu en héritage. Mais ce qui est alors inscrit et conservé, ne permet plus une domestication du temps, mais la provocation du devenir en son caractère incertain. Cette manière pour la technique de venir perturber la stabilité d'un rapport arrangé au monde peut se décliner là aussi en trois axes : jouer avec les outils, jouer avec les instruments, jouer avec les contenus.

4.2 La remise en jeu de l'action

Dans la vie quotidienne, l'outil est rencontré comme ce support qui offre l'assurance du geste. Jouer avec un outil, c'est au contraire s'y rapporter en tant qu'il provoque une perte d'assurance, un retour de la maladresse. Jouer avec un outil, c'est se mettre dans une situation où l'obtention du résultat prévu n'est plus garantie, pour cela que le support sur lequel on s'appuie provoque une instabilité. En cela, l'outil de jeu est une sorte d'anti-béquille. Pour comprendre comment un outil peut provoquer la mal-adresse, rendre gauche et non droit, il convient de ne pas oublier qu'un outil est toujours appelé à s'insérer dans un certain contexte. L'outil, à lui seul, ne peut rien. Pour aboutir à un résultat maîtrisé, il doit s'accompagner des bons gestes, dont on a gardé la mémoire, et s'appliquer en vue de ce pour quoi il est conformé. L'outil provoque au contraire la maladresse quand il se trouve mobilisé pour obtenir un résultat entrant en contradiction avec ce qu'il tend à produire. Pour qu'il y ait jeu, il faut que l'outil soit mobilisé de manière inappropriée, de telle sorte qu'il en résulte une tension.

Pour qu'il y ait jeu, il faut qu'il y ait tension, conflit entre la tendance de l'outil et l'état qu'on cherche à produire par sa mobilisation. C'est pourquoi le premier outil avec lequel on joue, c'est l'outil que l'on détourne de sa fonction initiale pour produire le contraire de ce pour quoi il est fait. Ainsi du principe de jongler avec des œufs. La pratique du jonglage est ludique en général, pour cela qu'elle consiste à maintenir en mouvement ce qui tend à s'arrêter, et à maintenir en l'air ce qui tend à tomber. En permanence, il y a donc tension entre la tendance de l'objet et l'état auquel on cherche à l'amener. C'est la raison pour laquelle le résultat obtenu ne peut être que précaire : aussitôt constituée, la synthèse se délite. Une telle proposition repose sur un principe contradictoire, dont ne peut découler qu'un résultat bancal. Le fait de jongler avec des œufs plutôt qu'avec des balles renforce la tension caractéristique de cette pratique. Il est clair qu'un œuf n'est pas un objet fait pour être lancé, en raison de la fragilité qui le caractérise, ce qui donne à la pratique une coloration absurde. En outre, mais on quitte alors le seul rapport au geste, une telle pratique est transgressive en ce qu'elle consiste à jouer avec du comestible, entrant en contradiction avec cet interdit : « on ne joue pas avec la nourriture ».

Le détournement d'un outil pour jouer avec présente une difficulté. Il implique de savoir repérer la tendance d'un outil, pour ensuite le mobiliser dans le sens contraire de ce pour quoi il est fait. C'est là chose peu évidente. Cela implique de savoir mettre en suspens l'idée que nous nous faisons des choses : il faut savoir remettre en jeu la compréhension que l'on en a, de telle sorte que de nouvelles manières de faire puissent être identifiées. Mais il ne suffit pas de parvenir à dissocier l'objet de l'utilité qu'on lui prête. Encore faut-il pouvoir trouver la configuration qui rendra son usage paradoxal.

C'est pourquoi il est souvent plus facile de jouer avec des outils de nouvelle technologie. L'avantage d'un nouvel outil tient à ce que nous n'y sommes pas habitués. Le nouvel objet technique, lorsqu'il s'invite, dérange avant toute autre chose. Son utilité n'a le plus souvent rien d'évident et c'est pourquoi on peut le comprendre comme n'étant qu'un gadget. Le gadget, c'est cet objet technologique dont l'utilité fait débat, la vraie raison d'en avoir un ne tenant pas à ce qu'il permet de faire, mais à son caractère intrinsèquement nouveau : c'est un truc, dont on ne sait pas vraiment quoi faire, mais qui *au fond*, nous amuse. Là où le potentiel ludique d'un objet du quotidien peut être difficile à *desceller* en raison des habitudes qui s'y collent, l'outil *high tech*, c'est-à-dire l'outil qui vient tout juste de sortir, dérange au contraire. N'ayant pas de véritable raison de nous en servir, son usage est par définition source de déstabilisation. C'est la raison pour laquelle il existe une connexion entre culture *geek* et jeu : l'attrait du *geek* pour la technologie ne repose pas sur une recherche de ce qui est utile, mais du potentiel déstabilisateur que possède toute invention dernier cri. Les drones sont un bon exemple d'outil technologique dernier cri dont l'usage s'impose d'abord comme jeu, la déstabilisation du rapport au geste (comme à la perception) qu'il produit valant comme raison première de leur acquisition.

Mais le plus simple reste la mobilisation des outils déficients. Nous avons déjà largement évoqué la proximité qu'il existe entre jouer avec et utilisation d'un objet dysfonctionnel. Il faut ici appuyer sur l'avantage que représente la mobilisation d'un objet dysfonctionnel dans le déploiement d'une pratique ludique. A la différence des pratiques précitées (jouer avec un objet détourné, jouer avec un objet de nouvelle technologie), l'outil déficient ne demande pas à être placé dans un contexte paradoxal pour qu'une tension en émerge : il y ait d'emblée. Traversé par une faille, le propre de l'objet déficient est de ne pas tenir en place. Il ne colle pas avec l'usage qu'on veut en faire, si bien qu'il ne cesse en permanence de faire problème. C'est la raison pour laquelle le commerce avec un objet déficient peut fort vite se muer en pratique de jeu. Un bon exemple de cela, c'est la chaise bancale. Être assis sur une chaise bancale est

quelque chose de dérangeant non seulement parce qu'il est impossible de trouver une position stable, mais parce que chaque tentative de stabilisation vaut comme provocation d'une nouvelle déstabilisation. Nous appuyons sur un pied, puis sur l'autre, nous nous retrouvons rapidement dans un jeu de bascule. Les adolescents le savent bien, eux qui exploitent ce principe pour transformer le fait d'être assis sur une chaise en expérience du funambulisme.

En nous appuyant sur les développements précédents, il devient alors possible de comprendre ce que c'est qu'un jouet. En allemand, un jouet se dit *Spielzeug*, ce qu'on peut traduire par outil de jeu. Le propre d'un jouet, c'est d'être un outil fait pour jouer. On notera tout de suite en quoi un tel objet est traversé d'une contradiction apparente. S'il y a jeu là où il y a paradoxe, tension entre ce pour quoi un objet est fait et ce pour quoi on le mobilise, comment un objet fait pour le jeu pourrait-il lui-même permettre le jeu ? Ce reproche est souvent fait aux objets faits pour qu'on joue avec, dans l'idée qu'ils neutralisent le principe transgressif sur lequel repose le jouer. Une première réponse nous est donnée par l'outil dysfonctionnel. D'un point de vue normatif, un outil dysfonctionnel est un objet auquel il manque quelque chose. Nous le voyons comme un objet imparfait, qui souffrirait d'un défaut de complétion ou d'une altération de son état initial. Formellement, un tel objet n'est pourtant pas différent d'un autre : il est ce qu'il est. Ce que nous voyons comme des défauts pourraient très bien être abordés comme des propriétés. En ce sens, l'outil « déficient » ne porte pas moins qu'un outil « normal » la mémoire des pratiques passées. La fêlure qui est la sienne vaut comme trace d'un passé révolu qui n'en continue pas moins à se maintenir, comme tel, dans un état présent. Si la manipulation de ce type d'outil peut ensuite poser problème, c'est que sa tendance ne correspond plus à la pratique dans laquelle on l'inscrit. Mais de ce point de vue, on comprend qu'un outil considéré comme fonctionnel ne l'est lui-même que tant qu'il est ainsi maintenu dans une configuration qui « l'arrange ». Qu'il soit employé dans un contexte impropre, et voilà que l'outil se révèlera comme un support à provoquer non pas la répétition, mais la différence.

A la différence d'un outil usuel, un jouet a pour particularité d'incorporer une tension, ce qu'on pourrait aussi nommer incohérence. Bien sûr, dire cela est d'une certaine manière un non-sens, la tension n'étant pas un état. Comment donc un objet technique pourrait-il engrammer quelque chose dont le propre est de ne pas tenir ? La réponse est à chercher non pas du côté de la tension elle-même, mais de ce qui permet de la produire : la mise en relation de deux états contradictoires. Pour le comprendre, on peut donner l'exemple de la toupie. Si la toupie est un jouet, c'est que sa manipulation implique de se confronter à une contradiction, celle de la

stabilité et du mouvement. Une toupie c'est, fondamentalement, la synthèse d'un disque et d'une pointe. C'est cette cohabitation des contraires qui permet de comprendre pourquoi la tendance d'une toupie à l'arrêt est d'être de travers. La seule manière pour une toupie d'être droite sur une surface plane, c'est d'être en mouvement. En imprimant à la toupie un mouvement de rotation, la toupie se redresse. Ce qui fait de sa manipulation une expérience ludique, c'est que le fait de la mettre en mouvement est découvert comme la manière optimale de la rendre stable. Mais cette stabilité est elle-même précaire, dans la mesure où elle repose sur l'exercice d'une force qui tend en permanence à diminuer. Si l'objet est fascinant, c'est qu'à mesure que sa rotation ralentit, son déplacement accélère, déplacement qui modifiant le centre de gravité de la toupie, tend à faire pencher l'objet jusqu'à provoquer son immobilisation. La toupie illustre fort bien ce qui est au cœur de tout jouet : la coexistence de principes opposés qui reposent pourtant l'un sur l'autre. Voilà pourquoi de manière plus générale, on peut dire du jouet qu'il est une configuration engrammée de manière à provoquer un jeu, une tension entre des tendances contraires. Le paradoxe de tels objets, c'est qu'ils garantissent la non-répétition du même, la certitude de l'incertitude. Nous verrons que ce principe, repéré ici à l'endroit du geste, se retrouve au niveau de la perception et de la pensée.

4.3 La remise en jeu de la perception

Contrairement à ce que le commerce quotidien suggère, un instrument n'amène pas nécessairement un affermissement de nos capacités perceptives. Un instrument peut au contraire valoir comme une médiation venant entraîner un trouble de la perception. C'est le cas lorsque le signal se coupe en pleine visioconférence, nous rendant comme sourd et aveugle. C'est le cas lorsque la corde de piano saute en plein concert, compromettant la qualité de la performance. Et c'est le cas lorsque l'horloge retarde, introduisant un décalage dans l'organisation de la journée. Dans ces différentes situations, tout se passe comme si l'instrument nous trahissait. Au lieu de se présenter comme un intermédiaire diligent soucieux de se faire oublier, l'instrument apparaît comme ce qui vient distordre, amputer ou parasiter notre rapport au monde. L'instrument ne se présente alors plus comme un support permettant de se repérer, mais comme un facteur de désorientation. L'instrument s'impose alors comme ce qui vient mettre à mal la certitude des repères établis. Nombre de pratiques ludiques s'appuient sur ce caractère déstabilisateur de l'instrument pour en faire leur jeu.

On retrouve à nouveau ce privilège des pratiques de détournement dans l'instauration d'un jeu. Un des meilleurs exemples de cette possibilité est le fait de jouer avec des lunettes. Dans la vie quotidienne, les lunettes sont rencontrées comme une médiation correctrice permettant d'assurer la netteté de la vue. Mais c'est une chose que les enfants découvrent bien vite, aux qui n'en ont bien souvent pas besoin : si les lunettes permettent aux mal-voyants de mieux voir, elles permettent donc à ceux qui n'ont aucun problème de vue d'en avoir. Porter des lunettes, quand on n'en a pas besoin, c'est remettre en question l'image arrêtée que nous nous faisons des choses. Par la médiation des verres, les choses nous apparaissent soudainement disproportionnées, grotesques, démesurées. Ce qui se joue, c'est l'expérience d'une distorsion. Dans une telle situation, le joueur est bousculé dans ses repères. Une chose peut désormais sembler proche et s'avérer hors de portée, une autre l'inverse. Qu'on essaie alors de se déplacer, et l'on se découvrira inapte à marcher droit. La maladresse, que nous évoquions à l'endroit de l'outil, se retrouve ici. L'introduction d'un jeu à l'endroit de la perception produit, par effet de réaction, une mise à mal des schèmes synesthétiques. Ajoutons qu'une telle expérience n'est jamais réductible au seul plan perceptif. Porter des lunettes déformantes, c'est découvrir le caractère fondamentalement étranger des choses les plus familières. Soudain, la banalité des choses se découvre comme étant au fond, une affaire de point de vue, une illusion d'optique.

Parmi les différents instruments existants, les instruments technologiques sont ceux dont le potentiel ludique se laisse le plus facilement repérer, pour cette raison déjà évoquée à l'endroit de l'outil, que nous n'y sommes pas acclimatés. Lorsque nous découvrons un nouvel instrument, celui-ci interpelle. Sa nouveauté bousculer les habitudes. Les talkies-walkies sont une bonne illustration du potentiel ludique dont dispose tout instrument technologique. En quoi un tel instrument est-il amusant ? C'est qu'il entre en conflit avec l'idée, inscrite dès le plus jeune âge, d'une correspondance entre proximité spatiale et audibilité. Pouvoir communiquer ainsi avec autrui a quelque chose d'oxymorique : autrui est à la fois présent et absent. Bien sûr, nous pouvons dans un deuxième temps introduire une explication et nous faire une raison de cette possibilité. Mais d'emblée, une telle expérience s'inscrit en porte-à-faux du bon sens. Cette capacité des objets techniques à faire cohabiter présence et absence, c'est-à-dire à convoquer des fantômes, explique sans doute pourquoi la technologie est souvent la complice des expériences consistant à jouer à côtoyer le surnaturel. Plus généralement, la question d'une connexion entre jeu, magie et technologie qui pourrait ici être explorée. Dans un registre plus contemporain, les calculatrices, les pointeurs laser et les casques de réalité virtuelle illustrent bien l'attrait ludique que présente la technologie, pour qui n'y est pas accoutumé.

Comme pour les outils, certains instruments sont spécifiquement conçus pour le jeu. Ces instruments-jouets fonctionnent comme de remarquables leviers pour l'imagination, mettant celle-ci au défi de pouvoir constituer la moindre synthèse stable. Le kaléidoscope en est un bon exemple. Son efficacité ludique repose sur le jeu sensoriel qu'il produit, lorsqu'on regarde un endroit par son prisme. D'une part, un kaléidoscope a pour propre de générer non pas une image, mais un agencement instable de formes et de couleur. En manipulant l'objet, le joueur fait émerger de nouveaux motifs, tout en faisant disparaître les précédents. D'autre part, l'objet repose sur une logique de transfiguration. Si le kaléidoscope émerveille, c'est que l'expérience esthétique qu'il offre repose sur l'écart entre ce qui se donne à voir sans l'instrument et ce qui apparaît par sa médiation. Au lieu de nous offrir une prise sur les phénomènes, le kaléidoscope provoque la remise en jeu permanente de la manière dont on peut les prendre. L'exemple montre en quoi jouer avec un jouet permet de se laisser à nouveau interpeler par la phénoménalité des phénomènes.

Sans être l'élément de tension central du dispositif, un instrument peut être mobilisé de manière à renforcer l'instabilité d'un jeu donné. C'est l'effet que produit la mobilisation du minuteur aux échecs, dans cette variante qu'on nomme le « blitz ». Dans une partie de blitz, chaque joueur se voit disposé d'un capital de temps, qu'il ne doit pas épuiser sous peine de perdre la partie. Le minuteur n'est donc pas là pour indiquer l'heure, mais pour construire une situation de tension artificielle. Le joueur doit à la fois se confronter aux problèmes logiques propres au jeu d'échecs et réfléchir le moins de temps possible lors de son tour de jeu, ce qui relève de l'injonction paradoxale. Cette situation absurde pousse les joueurs non seulement à jouer rapidement, mais à inventer de nouvelles manières de jouer, par exemple à dissocier le temps de la décision (pendant le tour de l'adversaire) et le temps de l'action (pendant son propre tour).

4.4 La remise en jeu de la pensée

Reste à évoquer le cas des contenus avec lesquels on joue. A nouveau, le meilleur moyen d'en avoir la compréhension passe par l'examen de ces situations où le support est rencontré comme ce qui vient jeter un trouble dans la pensée. Un document que l'on peine à déchiffrer, des paroles pleines de sous-entendus, une photographie déchirée en morceaux, un morceau de musique joué à la mauvaise vitesse, une empreinte d'animal à moitié effacée, voilà autant d'exemples de contenus qui par leur incomplétude, leur manque de précision ou leur caractère désorganisé, mettent à mal la pensée. Il faut souligner combien dans une telle mise à mal, les contenus ne

sont pas simplement indisponibles. Ils posent problème, parce que d'un côté ils nous interpellent, mais de l'autre nous empêchent d'avoir d'emblée accès à un message ayant une cohérence. Confronté à ce type de contenus, la pensée se découvre comme perdue au milieu du brouillard, entrevoyant des formes qui pourraient bien se prêter à telle interprétation, mais aussi à une autre. Ce qui s'impose, en pareille circonstance, est un règne de l'équivocité, c'est-à-dire un dédoublement du sens. Là où le contenu fiable se présente comme un support permettant de trouver un sens, c'est-à-dire une direction (dont découle la possibilité de toute entente[191] possible), les contenus marqués d'un jeu produisent une désorientation de la pensée, dans la mesure où ils autorisent des interprétations contradictoires, nous renvoyant à des directions opposées. Ce qui domine, lorsque de tels contenus servent de médiation, c'est un rapport au monde appréhendé comme une énigme, c'est-à-dire un message dont le sens fait mystère.

Il convient, quand on parle de contenus, de ne pas se restreindre à ces cas les plus évidents que sont les textes, les images ou les contenus audio. Les vêtements sont un exemple tout aussi intéressant, et fournissent une bonne illustration de ce que détourner un contenu à des fins ludiques peut signifier. On fait ici bien sûr référence à la pratique du déguisement. Se déguiser peut sans doute être compris comme une manière de jouer avec la perception, au sens où tout vêtement vaut comme une instruction du regard, orientant cela qui peut ou non être vu, et comment cela peut ou non être vu. Mais les vêtements sont tout autant des marqueurs d'identité, qui renvoient au rôle que nous prétendons tenir dans la société. Se déguiser, c'est renouer avec cette caractéristique de tout vêtement et de tout rôle, d'être au fond toujours en décalage avec celui qui l'endosse. Dans la vie quotidienne, nous prétendons en permanence coller au statut, à l'étiquette (dans les deux sens que possède ce mot), au personnage qui nous incombe. Au fond, nous prétendons être ceci ou cela, et cette prétention passe par la tentative permanente de se fondre dans les vêtements que l'on porte. Le déguisement, de ce point de vue, n'est que cette manière d'afficher de manière assumée le caractère impropre de tout vêtement, de rappeler qu'au fond, un vêtement n'est jamais qu'un costume dégingandé dont le port ne nous convient jamais totalement. Les déguisements les plus amusants sont ceux qui assument pleinement cette tension de principe. C'est le fait de s'habiller sciemment avec des vêtements trop grands pour soi ou au contraire trop étriqués, de porter une barbe quand on est âgé d'à peine cinq ans ou un hochet quand on en a soixante. C'est aussi le fait de s'habiller dans une tenue qui ne correspond manifestement pas au contexte où l'on se trouve – en cosmonaute dans un parc, en homme des cavernes au présent. De même comprend-t-on le succès des déguisements d'animaux ou de

[191] HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Gallimard, Paris, 1986, §31-32, p. 187.

robots. Dans chacune de ces situations, il y a quelque chose qui *n'imprime pas*, un défaut de fixation, une tension entre ce qui, dans notre propre apparence et comportement, rappelle ce ne nous ne pouvons pas ne pas être, et ce pour qui ou quoi nous prétendons nous faire passer. C'est pourquoi le paradoxe de tout déguisement est d'être un dévoilement de l'imposture de la vie quotidienne, comme tentative permanente de s'en tenir à une identité, quand le propre même d'un *qui* est de différer de lui-même : jouer des identités. Cette question, qui est aussi celle du masque, appellerait un commentaire approfondi du rapport visage / technique, à partir d'une relecture des textes de Levinas[192] et Goffman[193].

Un mot sur les contenus technologiques : il s'agit là de formidables supports de déstabilisations intellectuels, dans la mesure où le recours à leur médiation produit, tant que nous n'y sommes pas accoutumés, une perte des repères pour la pensée. Face à de nouveaux objets technologiques, nous redevenons idiots, nous sommes dans l'incompréhension. Mais l'incompréhension n'est pas simplement la négation du comprendre, mais la déstabilisation d'un sens qui était jusque-là entendu et pris pour acquis. Celui qui ne comprend pas retourne à l'interrogation et au questionnement, faute de disposer d'un paysage intellectuel bien arrangé. Chaque invention technologique est en vérité un jeu, tant que ce qui prime dans son contenu est la nouveauté, le choc des esprits qu'elle provoque. Mais sitôt que nous parvenons à en faire la synthèse, sitôt qu'elle cesse de nous déstabiliser, alors la technologie disparaît, comme contenu, derrière la connaissance à laquelle elle permet d'accéder. Parmi les différents contenus technologiques avec lesquels il est coutumier de s'amuser, citons le cas remarquable des chatbots. A défaut d'être utile, un chatbot est un formidable dispositif de désorientation de la pensée, le principe de pouvoir parler avec un *quoi* comme avec un *qui* étant une expérience suffisamment déstabilisante pour qu'on puisse vouloir la répéter en boucle, sans autre finalité que de s'y confronter[194].

De même qu'un objet peut être conçu pour provoquer un trouble du geste ou de la perception, un objet peut être conçu pour provoquer une déstabilisation de la pensée. La pensée est déstabilisée quand elle ne dispose plus de points d'appui stables lui permettant de s'orienter. Quatre principes de mise en tension peuvent être identifiés. Pour provoquer la déstabilisation de la pensée, il est possible d'introduire un jeu au niveau du support matériel, de l'inscription,

[192] LEVINAS, E., *Ethique et Infini*, Biblio Essais Le Livre de Poche, 1984.
[193] GOFFMAN, E., *Les rites d'interaction*, traduction Alain Kihm, Les Éditions de Minuit, 1974.
[194] Á ce sujet, voir NOVA. N., *Futurs ? : La panne des imaginaires technologiques*, Moutons Electriques, Montélimar, 2014.

de l'interprétation et du sens auquel l'inscription peut renvoyer. Concernant le premier cas, nous en avons déjà évoqué un exemple plus en amont : c'est sur ce principe que repose le *puzzle*. En règle générale, un *puzzle* ne pose pas problème par ce qu'il représente ou la manière dont il le représente, mais par la désorganisation du support matériel. Le démantèlement de l'image en pièces, selon un découpage qui n'épouse pas le motif de l'image elle-même, provoque une désorientation de la pensée. Confronté à une pluralité de combinaisons concurrentes, la pensée est perdue dans un nuage de possibilités, au milieu duquel elle peine à trouver un fil directeur. Un jouet peut ensuite être configuré de telle sorte qu'il en résulte un jeu des inscriptions elles-mêmes. Les inscriptions peuvent faire problème quand elles sont parcellaires (le jeu du pendu) ou organisées de manière à désorienter la lecture (les mots-mêlés). Enfin, un contenu peut offrir un jeu en raison de l'équivocité de ce qui est écrit (jeu interprétatif) ou du sens qui en découle (problèmes logiques). Nous aurons l'occasion de développer ce point dans le chapitre dédié au rapport entre jeu et écriture.

5. Dispositifs d'indisposition

Une autre manière d'aborder la question du jeu et de la technique consiste à passer par la notion de dispositif. Un dispositif est « une organisation spatiale et temporelle capable de produire et déterminer un devenir »[195]. C'est la raison pour laquelle les dispositifs techniques peuvent être compris comme des dispositifs d'arraisonnement. Mais si le propre d'un dispositif est bien de programmer un déroulement temporel depuis une inscription spatiale, il est faux de considérer ce déroulement comme nécessairement prévisible. Un dispositif, au lieu de rendre l'avenir plus certain, peut tout au contraire participer à le rendre plus incertain. Les dispositifs ludiques sont de tels dispositifs. Nous proposons de les définir comme des *dispositifs d'indisposition*. Naturellement, le propre d'un dispositif est d'arranger un certain ordre des choses, de manière à provoquer un résultat. Mais rien n'interdit qu'un tel dispositif, au lieu d'aboutir à l'installation d'un monde plus arrangé, en déclenche au contraire le dérèglement. Déclencher le dérèglement, ce n'est en effet nullement le contrôler, mais le provoquer de telle sorte qu'il finisse par nous échapper.

Quand on aborde la question du jeu et du dispositif, il est nécessaire de distingue deux figures : le jeu avec les dispositifs d'une part ; les dispositifs de jeu d'autre part. Ces deux figures ne sont pas réductibles l'une à l'autre. Jouer avec les dispositifs désigne le rapport de tension qui peut

[195] BACHIMONT. B., *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Encre Marine, Paris, 2010, p. 42.

s'installer dans le commerce avec un dispositif. Qu'il y ait du jeu dans cette relation ne signifie pas que le dispositif soit lui-même traversé d'une tension. Un dispositif de jeu, à l'inverse, est un dispositif dont le propre est d'être traversé par un jeu, bien que cela ne suppose pas que l'on joue avec. On réservera ici notre attention à tout ce qui, dans le commerce avec un dispositif (qu'il soit ou non lui-même traversé par un jeu) implique le jeu du joueur. C'est pourquoi nous reprenons le même ordre d'analyse que précédemment.

Nous l'évoquions déjà dans le chapitre 2 : un dispositif peut bien lui-même valoir comme dispositif d'arraisonnement, pour le qualifier comme tel, encore faut-il que le rapport qu'on y entretient consiste à s'aligner sur ses prescriptions. Si l'on peut bien s'aligner sur les disciplines que prescrivent les dispositifs, la force prescriptive de ces dispositifs peut tout aussi bien inciter à inventer toute sorte de tactiques pour les détourner. Jouer avec les dispositifs, c'est le détournement de telle sorte qu'il en résulte une problématisation du rapport au monde. Les exemples de telles pratiques ne manquent pas : faire la course dans un supermarché, organiser une session de parkour sur les toits d'un immeuble, jouer à cache-cache dans un champ de maïs. On retrouve à nouveau ce principe de tension, consistant en l'occurrence à adopter une pratique qui ne peut qu'entrer en conflit avec les prescriptions du dispositif. De manière remarquable, ce type de détournement provoque la mise en visibilité de facettes du dispositif qui étaient jusque-là latentes, comme en attente d'être découvertes ou réactivées. C'est le cas dans la course de supermarché par exemple, où les caddies des autres clients apparaissent soudainement comme des obstacles mobiles dont le comportement doit être anticipé, le débordement des marchandises dans les étalages comme des murs friables à faire tomber sur ses concurrents et le tracé des allées comme le parcours d'une piste à mémoriser.

A nouveau, ce sont bien les dispositifs technologiques dont le potentiel ludique est le plus facile à identifier. Tapis roulants, tourniquets, portes tambours : autant de dispositifs qui, dès qu'on les pratique sans conserver l'attention requise, deviennent de véritables dispositifs de déstabilisation. Les enfants à nouveau sont les premiers à s'emparer de ces opportunités pour en faire leurs jeux : courir en sens inverse, s'accrocher aux portes pour se laisser porter, etc. Le film *Playtime*[196] de Jacques Tati rend particulièrement visible cette connexion entre dispositifs technologiques et jeu : où comment du dérèglement du *Gestell* découle une remise en jeu de

[196] *Playtime* [film], realisé par Jacques Tati, 1967, Specta Films.

tous les rapports, à l'espace, au temps et à autrui. Dans un registre semblable, le film *Les Temps Modernes* de Charlie Chaplin mériterait une analyse approfondie.

Les dispositifs de jeu ne font qu'engrammer en leur sein cette tendance au dérèglement que tout joueur peut provoquer au sein d'un système, dès lors qu'il s'y comporte *a contrario* des tendances que celui-ci prescrit. On peut diviser ces dispositifs en deux catégories. La première comprend tous les dispositifs où les opérations de déstabilisation sont prises en charge par le système, de telle sorte qu'il n'y a plus pour le joueur qu'à se laisser porter. C'est le cas par exemple avec les manèges, qu'ils demander une propulsion initiale ou qu'ils soient entièrement automatisés. Dans un carrousel ou dans une montagne russe par exemple, les déstabilisations sont essentiellement subies par le joueur et non pas provoqués. En tant que tels, ces dispositifs relèvent d'une dialectique originale entre spectacle et jeu. La deuxième catégorie de dispositif se distingue en ce que la délégation des opérations de déstabilisation n'est jamais totalement achevée. On peut les diviser eux-mêmes en deux sous-catégories : d'un côté, les dispositifs où la déstabilisation est provoquée par le joueur (c'est le cas au bowling par exemple) de l'autre, les dispositifs où la déstabilisation est provoquée par le système, en réponse aux actions du joueur, lequel y répond à nouveau, entraînant une autre réponse du système, etc (le flipper).
En *game design*, il existe deux grandes manières de constituer un dispositif marqué par une tension interne. La première consiste à configurer un dispositif autour d'un jouet, valant dès lors comme noyau. La deuxième procède d'une mise en relation d'éléments stables en eux-mêmes, mais devenant problématiques dès qu'on les associe.

Le football est un jeu dont la structure relève de la première catégorie. Nous avons déjà parlé de ce qui fait le propre du ballon, comme objet dont la tendance est de « ne pas tenir en place ». Si l'on analyse ce qu'est le football, on s'aperçoit qu'il s'agit d'un dispositif où chaque élément vaut comme une manière d'exploiter la tension propre à l'objet ballon, de sorte à ce qu'il en résulte une mise en tension paroxystique. Tel est d'abord le sens de jouer avec un ballon avec les pieds. Une telle règle ne vise pas simplement à ajouter une contrainte (la contrainte n'aboutissant pas nécessairement à l'augmentation de la tension), mais à favoriser la tendance du ballon à échapper. Devoir se déplacer tout en gardant le contrôle de la balle, voilà qui relève bel et bien du principe de l'injonction paradoxale caractéristique de tout jeu. Sensibilisé à cet enjeu de mise en tension, on comprend également le véritable sens d'avoir des limites au terrain. Celles-ci ne viennent pas seulement circonscrire un espace de possible, comme on le dit souvent, elles entrent en conflit avec la tendance du ballon à partir dans n'importe quelle

direction. C'est la raison pour laquelle de telles délimitations ne sont jamais des obstacles mais des tracés : nous avons là un système dont la tendance favorise en permanence le hors-jeu. L'ajout d'autres joueurs, valant à la fois comme obstacles et comme agents susceptibles de nous déposséder de la balle, renforce la tension du dispositif, poussant à devoir se passer la balle, c'est-à-dire à en perdre momentanément le contrôle. Enfin, l'obligation d'emmener la balle dans une zone située à l'opposé de celle qu'on doit défendre, en déjouant qui plus est la présence d'un gardien, finit de construire le dispositif, entièrement configuré comme on voit sur la tendance du ballon à « ne pas tenir en place ».

Le labyrinthe, à l'inverse, est un formidable dispositif de désorientation, dont on peinerait à isoler le moindre noyau. Pris isolément, chacun des éléments qui le compose est un exemple de stabilité (tant qu'on s'en tient à un labyrinthe classique bien entendu). Ce qui fait problème, ce n'est pas tel ou tel élément, mais la configuration d'ensemble. Ce n'est pas tel ou tel mur, mais leur association, qui forme un motif complexe dont la mémoire ne pourra mémoriser que des bribes, à fortiori si elle ne dispose jamais d'une vision d'ensemble, mais seulement de parcelles d'une telle vision, vues depuis différentes perspectives. Ce n'est pas la possibilité de tourner en rond, mais l'intrication des parcours produisant progressivement le sentiment d'être déboussolé, c'est-à-dire de ne plus savoir où est le nord. Ce n'est pas tel ou tel motif présent dans l'espace, mais leur uniformité, qui met à mal l'identification de repères permettant de savoir si l'on vient de répéter ou non le même parcours.

5.1 Ce qui doit être mis en débat

Le plus souvent, les dispositifs sont rencontrés comme des systèmes à produire du prévisible. Pro-duire, comme le rappelle Bruno Bachimont, c'est mettre devant ce qui nous conduit[197]. C'est pourquoi l'on parle si souvent de dispositifs routiniers. Au terme des développements précédents, il devrait cependant apparaître que ce que peut produire un dispositif est tout autant une configuration venant garantir le déroulement conforme d'un dispositif à ce qui était prévu, qu'un déroulement non-conforme à ce qui était prévu. Entendons-nous bien : un tel procédé reste encore bel et bien une manière de garantir et d'assurer. Mais ce qui est alors garanti et assuré, c'est la garantie que rien ne sera comme avant. A cette idée, on peut bien sûr répondre en disant qu'au mieux, pareille promesse ne peut être qu'un subterfuge. Le propre du dispositif étant le calcul, aussi variées soient les possibilités qu'il offre, celles-ci ne seront jamais que le

[197] BACHIMONT. B., *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Encre Marine, Paris, 2010, p. 44.

résultat d'une combinatoire, un nombre fini de cas. Cette remarque nous semble peu convaincante pour trois raisons.

Tout d'abord, c'est là une vision de concepteur et non de joueur, de théoricien et non de praticien. Approcher les choses ainsi, c'est conférer une priorité à la connaissance, en oubliant que pour le joueur, ce qui compte, c'est la déstabilisation, soit le fait de ne pas s'y attendre. Un bon exemple de ce principe est le jeu vidéo *The Stanley Parable*[198]. Dans ce jeu créé par Davey Wreden et William Pugh, le joueur incarne un employé de bureau se retrouvant un beau jour au travail sans tâche à accomplir. De prime abord, le jeu se présente comme n'étant qu'une suite de couloirs. Quant au but du jeu, il semble être d'atteindre la sortie. Rapidement, le joueur comprend cependant qu'il ne s'agit pas, dans un tel jeu, de trouver la sortie mais la bonne. Là encore, une telle proposition semble pourvue d'un intérêt limité : il s'agira donc d'effectuer méthodiquement chaque parcours. Mais à tester l'une après l'autre chacune des voies disponibles, le joueur finit par s'apercevoir que d'une certaine manière, on joue avec lui, que l'existence même d'une telle sortie n'est peut-être qu'un leurre, un appât destiné à pousser le joueur à continuer à jouer. Dont découle la question suivante : mais si tel est bien le cas, pourquoi faire en sorte que le joueur le comprenne ? Cette question, que tout joueur finit par se poser au bout d'un certain temps, ou que le narrateur finit par lui poser, amène alors à se demander quel est le véritable statut du dispositif pratiqué. Et ainsi pourrait-on poursuivre, à énumérer les hypothèses suscitées par ce jeu, poussant ainsi à jouer afin d'en avoir le cœur net. Ce qui peut être dit de The Stanley Parable peut être dit de bien des jeux : seul celui qui ne joue pas peut vouloir réduire cette question à un problème de connaissance.

Le deuxième problème de cette critique, c'est qu'elle repose sur l'idée que l'intérêt d'un jeu repose sur la richesse et la diversité des possibilités qu'il offre. C'est là un jugement aussi problématique que celui qui dirait d'une toile que sa pertinence artistique réside dans le nombre de pigments dont elle est composée, ou encore dans la complexité des motifs qu'elle propose. Mais de même que la plus pauvre des peintures peut nous mettre dans l'incapacité d'en faire le tour, de même le plus pauvre des gameplays peut offrir la plus déstabilisante des expériences. A ce titre, les jeux qui se laisssent les moins épuisés sont souvent ceux qui reposent sur les principes les plus limités (ainsi en est-il du fameux Pierre, Feuille, Ciseau). Gardons-nous en

[198] PUGH, W., WREDEN, D. (Galactic Café), *Stanley Parable* [jeu vidéo], 2011.

outre de tout rapport normatif : faudra-t-il expliquer à un enfant de six ans qu'il a tort de s'amuser à lancer et relancer le même dé, parce qu'il s'enthousiasme du résultat qu'il obtient ? Enfin, faut-il à nouveau rappelé cette leçon que nous offrent les nouvelles technologies, dans leur capacité à produire des effets qui, dans le meilleur des cas, ne nous apparaît prévisible que rétroactivement ? De même en va-t-il des jeux, et cela non seulement pour les joueurs, mais pour les concepteurs eux-mêmes. Cela est si vrai que bien souvent, créer un jeu ne consiste pas du tout à concevoir un système conforme à ce qu'on avait pensé, mais à mettre en place une configuration propice au surgissement de l'inattendu. C'est en tout cas la manière dont nous travaillons nous-mêmes, quand nous élaborons un jeu : est considérée comme réussi un travail de design, lorsque l'instabilité provoquée par le système se présente comme non-conforme à ce qui pouvait être anticipé, ou plus précisément comme plus intéressante que ce qui était anticipé. Ajoutons que les jeux ne sont pas des systèmes finis mais ouverts, en perpétuelle évolution. Ainsi en est-il des Echecs par exemple, une configuration résultante de siècles de pratiques, et dont on ne voit pas pourquoi elle ne pourrait pas continuer à évoluer.

5.2 Reproduction, planification, temporalité, manipulation

Les dispositifs de jeux permettent de comprendre que le propre de la technique, comme dispositif, n'est pas de garantir la certitude, à moins de considérer que garantir la certitude de l'incertitude tombe dans cette catégorie (ce qu'on pourrait alors accepter). C'est pourquoi il convient de mettre en débat l'idée que la technique repose sur ces quatre principes : la reproductibilité, la planification, la temporalité et la manipulation[199].

5.2.1 Reproductibilité

Tant que le dispositif est compris comme ce qui permet de produire et de déterminer le devenir, en est attendu qu'il soit capable de répéter la même suite d'évènements à partir de conditions initiales données[200] ». Le dispositif est assimilé à « ce que l'on fait pour que « ça marche », « ça marche comme prévu » et en fait essentiellement, « ça marche comme avant »[201] ». Ce que garantit un dispositif de jeu est précisément le contraire : produire la garantie que cela ne marche pas comme prévu, et surtout pas comme avant. C'est la raison pour laquelle les dispositifs de jeu les moins rejouables sont généralement les jeux scénarisés : de tels jeux ne peuvent déstabiliser qu'une fois, au moment de les découvrir. Tel est aussi le propre des pochettes

[199] BACHIMONT. B., *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Encre Marine, Paris, 2010, p. 47.
[200] BACHIMONT. B., ibid.
[201] BACHIMONT. B., ibid.

surprise. On peut bien remballer le contenu à l'intérieur, ce qui en fait une expérience ludique, c'est le fait de les découvrir pour la première fois. A l'inverse, si des jeux comme les Echecs ou les jeux de tir sur ordinateur se laissent rejouer et rejouer, c'est qu'ils valent comme des systèmes dont on n'arrive pas à faire le tour. Nous avons beau les pratiquer encore et encore, connaître par cœur leurs règles, ce qui se déroule diffère à chaque fois de ce qui était prévu : de tels jeux sont des dispositifs à assurer que « cela ne marche pas comme prévu » et « cela ne marche pas comme avant ».

5.2.2 Planification

L'homme est rapport à l'avenir. Mais cet avenir est chargé d'incertitude. Pour Bachimont, la technique est rencontrée comme ce qui nous aide non pas simplement à résorber l'incertitude de l'avenir, mais à nous y préparer. C'est la planification. « Il y a un futur, ce futur est ouvert, incertain, et c'est pour résorber cette incertitude, pallier l'indétermination du devenir que la technique intervient pour construire l'à-venir de manière contrôlée, reproductible[202] ». Là encore, cette idée semble contestable. D'abord parce que, comme nous l'avons déjà souligné, la technique est à l'origine du surgissement de nombreuses incertitudes. Source d'accidents, la technique rend à certains égards l'existence imprévisible. Nombre de dispositifs de jeu sont construits sur ce principe et consistent à nous mettre dans des situations impossibles à planifier, nous contraignant à ne vivre que dans l'instant. Les jeux de hasard reposent très largement sur ce principe, et en particulier les jeux de pari. C'est la raison pour laquelle dans de tels jeux, il est interdit de faire appel aux calculs de probabilité et plus généralement à tout dispositif permettant de résorber l'incertitude (comme le fait d'arranger un match à l'avance pour le rendre prévisible).

5.2.3 Temporalité

Le dispositif, nous dit Bachimont, « a pour fonction de convertir en rapport dans l'espace un rapport au temps ; la technique est à ce niveau une dé-temporalisation du devenir[203] ». Dans cette logique, le futur se trouve mis à disposition au présent. Une partition ou un programme informatique peuvent être compris ainsi : on peut considérer ce qui est écrit comme l'annonce de ce qui aura lieu. Ce principe n'est pas en soi contestable, mais fait abstraction de la place du

[202] BACHIMONT. B., ibid.
[203] BACHIMONT. B., ibid.

joueur dans le dispositif. L'erreur ici est d'objectiver le dispositif, en faisant comme s'il s'agissait d'une chose qui existerait par elle-même, indépendamment d'un joueur qui viendrait s'y rapporter. Pour pouvoir assimiler le devenir à ce qui est écrit, il faut que ce qui est écrit produise une mise en conformité des comportements futurs à ces inscriptions. Mais le propre d'un dispositif de jeu est précisément de provoquer non pas un ajustement des comportements futurs, mais leur désajustement, c'est-à-dire leur invention.

5.2.4 Manipulation

C'est à raison qu'il faut enfin assimiler le dispositif à un système. Mais que les règles qui le structurent garantisse la reproductibilité d'un fonctionnement et la garantie d'un résultat, voilà qui fait question. Là où on attend d'un dispositif qu'il ne soit pas « le **jouet** des variations du contexte ni des caprices de ses utilisateurs[204] », un dispositif avec lequel on joue doit l'être au contraire : jouet des variations du contexte et des caprices de ses utilisateurs, lesquels se trouvent ramenés en retour à leur propre irrésolution.

5.3 Conclusion

Nous voilà arrivé au terme de notre caractérisation du rapport entre jeu et technique. Profitons des clarifications dégagées et revenons un instant sur la question du rapport entre jeu et quotidienneté, dont on peut désormais espérer avoir une compréhension plus affinée.

6. Retour sur l'opposition du jeu à la quotidienneté

Au terme de ces développements, l'opposition du jeu à la quotidienneté devrait nous apparaître comme étant d'autant plus marquée qu'elle ne se résume donc pas à une question d'attitude, mais concerne également la manière dont la technique y est rencontrée. Là où dans la quotidienneté, les objets techniques sont rencontrés comme disponibles, que ce soit sous le registre de l'avoir-sous-la-main ou de l'avoir-devant-la-main, jouer avec implique de rencontrer la technique comme ce qui est sur-le-point-de-nous échapper-des-mains. Le succès des objets dysfonctionnels, des objets détournés de leur fonction initiale et des objets de nouvelles technologies s'explique parce qu'ils se présentent comme venant d'emblée produire un

[204] BACHIMONT. B., *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Encre Marine, Paris, 2010, p. 48.

dérangement dans le système de renvoi, une déstabilisation à laquelle le joueur peut répondre par des tentatives de stabilisations propres, dont résultent de nouvelles déstabilisations. A l'inverse, la quotidienneté fait retour dès qu'au sein d'un jeu donné, quelque chose de tel qu'un rapport arrangé advient. Le jeu cesse alors de divertir, l'incertitude caractéristique des étants d'instabilité ayant cédé la place à la certitude de ce qui sait d'avance « comment cela va finir ». Avec ce retour de l'ennui, c'est déjà la quotidienneté qui signe son retour. Déjà, nous n'y sommes plus vraiment, pour cela que la situation se présente à nouveau comme routine. Là où la quotidienneté est inscription du *Dasein* dans des schémas routiniers, soit un accord des pratiques aux prescriptions des supports, règles et dispositifs dans lesquels elle s'insère, le jeu est avant tout un désagencement, une sortie hors des schémas préétablis impliquant une sortie hors de soi-même. Il est donc évident que jeu et quotidienneté sont deux figures antagonistes.

6.1 Une menace réciproque

Cette opposition du jeu et de la quotidienneté implique qu'ils valent l'un pour l'autre comme leur négation réciproque. Nous l'avons vu avec le faire-problème : là où surgissent les problèmes, c'est déjà une certaine remise en jeu de la stabilité du monde qui point. A l'inverse, là où il y a constitution, dans un jeu donné, d'un rapport arrangé aux choses, qu'il soit en notre faveur ou en notre défaveur, c'est déjà le retour de la quotidienneté qui s'annonce. Cette observation permet de comprendre le sens de la séparation entre jeu et quotidienneté (généralement énoncée comme séparation entre jeu et réalité, dont découle cette idée fausse que le propre du jeu serait la fiction – alors que la quotidienneté elle-même est bien sûr une fiction, une fiction à laquelle on croit). Que jeu et quotidienneté évoluent dans des sphères séparées, voilà qui a été largement commenté. On pense par exemple aux célèbres analyses de Huizinga :

> « Parmi les traits formels du jeu, la séparation locale de l'action par rapport à la vie courante en constituant le plus important. Un espace fermé, est isolé, soit matériellement soit idéalement, séparé de l'entourage quotidien[205] ».

. Cela est le plus souvent compris comme un indicateur qui nous renseignerait sur le propre du jeu et non sur la vie quotidienne, comme si le jeu pouvait en être séparé, sans qu'il faille attribuer, à l'inverse, ce même attribut à celle-ci. Quant à nous, on posera désormais que cette

[205] HUIZINGA J., *Homo Ludens*. Essai sur la function sociale du jeu, Tel Gallimard, Paris, 1951, p. 40.

séparation, qui se laisse en effet souvent observer, ne nous renseigne pas tant sur ce qui ferait le propre du jeu, que sur l'existence d'une incompatibilité fondamentale et même d'un antagonisme. Au lieu de voir dans ce principe de séparation la marque d'une irréalité du jeu, on proposera de voir ce principe de séparation comme manière de préserver l'intégrité réciproque de ces deux régimes d'existence.

6.2 Le jeu, menace pour la quotidienneté

Que le jeu puisse être une menace pour la quotidienneté, voilà qui est, au fond, toujours-déjà su. C'est la raison pour laquelle il ne va pas de soi de jouer « n'importe où et n'importe quand », mais dans des lieux et des temps dédiés. La circonscription du jeu à un cadre limité est avant tout à comprendre comme la meilleure manière de préserver la vie quotidienne de ce qui viendrait la nier en son caractère propre, la stabilité. On remarquera d'ailleurs à quel point cette limitation du jeu, ce qui est compris, du point de vue de la quotidienneté, comme une marginalisation, concerne en priorité les lieux de mémoire. On pense aux bibliothèques, aux musées, aux lieux de commémoration religieuse. Là où la préservation de la mémoire s'impose comme un impératif, le jeu n'a pas sa place[206].

Cette menace que représente le jeu pour la stabilité de l'ordre établi était chose déjà repérée par les situationnistes, ce courant artistique, politique et philosophique porté par Guy Debord, qui entendait mobiliser les armes du jeu pour lutter contre la banalité, la misère et l'ennui de la vie moderne[207]. Précisons aussitôt que ce contre quoi les situationnistes se proposent de lutter n'est pas la quotidienneté en général, mais une certaine manière pour la quotidienneté de se trouver réduite, appauvrie, réduite à un utilitarisme rationalisé – et sans doute pourrait-on y voir là la trace d'un romantisme persistant, qui comme chez Heidegger, prétendrait pouvoir opposer tradition et modernité[208]. Mais à la différence d'Heidegger, pareille entreprise vise bel et bien à lutter contre toutes les formes d'habitude, d'évidence et d'ennui. La dérive sera la pratique ludique privilégiée par laquelle des ruptures pourront être provoquées dans l'ordre établi des choses. Comme le résume fort bien Bruce Bégout :

---

[206] Sauf à rapprocher le jeu du rite, comme le propose LÉVI-STRAUSS, C., *La pensée sauvage*, Pocket, Édition : Revised, 1990.

[207] DEBORD, G., *Internationale situationniste*, Libraire Arthème Fayard, 1997.

[208] Voir à ce sujet BÉGOUT, B., *Dériville : Les situationnistes et la question urbaine*, Inculte/Barnum, 2017, p. 14

> « Avec la dérive, les lettristes pratiquent donc un dépaysement total, à savoir une *déquotidianisation*, une rupture radicale des gestes, des attitudes, des jugements de la vie courante. La dérive, « mode de comportement expérimental dans une société urbaine », défait ce qui est rivé, attaché à la solidité et à la fixité des normes[209] ».

Plus généralement, c'est bien le jeu qui se trouve identifié comme cette pratique grâce à laquelle un tel dépaysement peut être provoqué. Il en résulte chez les situationnistes le projet d'un décloisonnement. Briser la séparation habituelle entre jeu et quotidienneté, c'est briser la digue grâce à laquelle la quotidienneté, dans son caractère banal et insurprenant, peut être préservée des déstabilisations du jeu. C'est pourquoi le projet situationniste consiste à mobiliser les armes du jeu au cœur même de la quotidienneté. Plus spécifiquement, la ville moderne sera le super-dispositif qu'il s'agira de remettre en jeu, c'est-à-dire de transformer en terrain de jeu, impliquant de jouer *dans la ville* et *avec la ville*[210]. En cela, le projet situationniste peut se comprendre comme une lutte contre la tendance de la quotidienneté, en sa normativité propre, à refouler toute activité ludique, c'est-à-dire au fond toute tentative de déstabilisation. Mais quel est alors le meilleur moyen pour y parvenir ? Non pas l'élimination de tout jeu, mais sa délimitation, son cloisonnement dans quelque espace-temps étanche.

6.3 La quotidienneté, menace pour le jeu

Si le principe d'une séparation peut se comprendre comme un moyen de protéger le quotidien des assauts déstabilisateurs du jeu, on peut à l'inverse la considérer comme une manière de préserver le jeu des effets normalisateurs du quotidien. En maintenant une séparation nette, c'est la tendance régulatrice du quotidien qui se trouve empêchée, laquelle vient butter sur du surstabilisé : un là-devant rencontré, un mur, un fossé, une barrière, de l'impraticable. En cela, le cloisonnement qu'on retrouve dans les formes de jeu les plus communes, à commencer par les jeux de divertissement, vaut comme condition de possibilité des déstabilisations les plus radicales. On peut bien sûr le regretter, tant un tel cloisonnement est une neutralisation, ce qui fait que le jeu est le plus souvent l'activité la plus vaine qui soit. Mais cette absence de conséquence, à laquelle est condamné le joueur lorsqu'il opère dans un espace-temps circonscrit, est aussi ce qui lui permet d'être inconséquent, c'est-à-dire de ne pas avoir à se

[209] BÉGOUT, B., ibid., p. 29.
[210] BÉGOUT, B., ibid., p. 57.

préoccuper des conséquences qui pourraient découler de ses actes. Ce principe de clôture libère de la préoccupation, par où l'à-venir peut à nouveau être accueilli en son caractère incertain, n'ayant plus à s'inquiéter. C'est donc la garantie, par l'installation d'un certain type de dispositif, de l'inconséquence de l'à-venir, qui permet d'en embrasser le caractère le plus incertain. Faut-il y voir la marque ultime des dispositifs, capable non seulement d'assurer la répétition du même et la planification de l'incertain, mais aussi l'assurance que l'incertain soit sans conséquence ? Ou faut-il au contraire une manière radicale de provoquer le retour de ce que le quotidien tend en permanence à refouler ? On voit bien la limite de ce questionnement, la réponse étant fonction de la position qu'on occupe : dans ou hors d'un jeu.

On comprend en outre que cette question est avant tout d'ordre technologique. On ne peut aborder le problème de la séparation entre jeu et quotidienneté en faisant abstraction du régime de technicité que cela présuppose. La chose est particulièrement patente chez des théoriciens du jeu comme Huizinga ou Caillois : en proposant de définir le jeu comme une activité circonscrite, séparée, ou encore située dans le cadre des limites posées par des règles, ce qui domine, c'est un vocabulaire caractéristique d'une époque dominée par la pratique de l'écriture. C'est pourquoi ces théories ne proposent jamais une définition du jeu, mais du jeu tel qu'il se pratique et se comprend lorsqu'il s'appuie sur un type de technologie bien particulier.

Cette réflexion peut être enrichie d'un niveau supplémentaire, quand on cesse de considérer jeu et quotidienneté non pas comme des figures antinomiques, mais comme compossibles. Là encore, les situationnistes font office de précurseurs en la matière : au lieu de considérer le jeu comme une simple menace pour la quotidienneté, il est possible de s'intéresser à la manière dont le jeu vaut, comme espace dédié à l'instabilité, comme sa « soupape de sécurité » si l'on peut dire. Espace cathartique, le jeu devient d'une certaine manière le lieu vers lequel peuvent être expurgés toutes les tendances déstabilisatrices qui peuvent s'exprimer au cœur de la quotidienneté. Mieux encore, on comprend que le jeu, et plus généralement le divertissement, peuvent se comprendre comme cet en-dehors fonctionnant dès lors comme espace désiré, ce désir d'amusement pouvant lui-même être reversé dans la quotidienneté comme marchandise. A moins bien sûr que la perspective inverse ne soit adoptée, et que l'on considère la quotidienneté comme l'alibi du jeu : le caractère insupportable de la quotidienneté se présente alors comme ce qui pousse à la constitution d'espaces de remises en question radicaux.

6.4 Qu’est-ce qu’un support de jeu

A cette première manière d’affiner notre compréhension du rapport entre jeu et quotidienneté, on peut en ajouter une deuxième. On l’a dit, le propre du quotidien, c’est le commerce avec l’étant rencontré sous le mode de l’avoir-sous-la-main, tandis que dans le jeu, l’étant est rencontré comme ce qui tend à échapper-des-mains. Ce découpage, il faut bien l’avouer maintenant, relève d’une simplification. A dire vrai, on peut d’ailleurs se demander pourquoi il n’est pas plus souvent perçu, pourquoi le plus souvent, quand la question du rapport entre jeu et technique est posé, la technique est comprise comme ce qui se présente comme disponible. C’est qu’à vrai dire, c’est bien là la manière où, dans un jeu, la technique est rencontrée *le plus souvent*. Que le lecteur se rassure : il ne s’agit pas ici de se contredire, mais d’apporter un point de complément à une description qui s’était autorisé jusque-là une certaine simplification.

Le plus souvent, les pratiques de jeu s’accompagnent de rapports à la technique qui ne relèvent nullement du faire problème, mais bien de l’avoir-sous-la-main ou de l’avoir-devant-la-main. Mieux encore : un tel mode de rapport est le plus souvent, dans un jeu, dominant ! C’est la raison pour laquelle il est si difficile d’identifier le propre du jeu : ce qui fait problème, au cœur d’un jeu donné, est souvent occulté par de tels rapports. A quoi fait-on référence ? A l’ensemble de ces techniques dont un joueur peut se servir, comme des points d’appui grâce auxquels son jeu devient lui-même possible. Si jouer-avec implique une déstabilisation, jouer-avec n’en reste pas moins une pratique, qui comme telle requiert des supports conformes à ce qu’on attend d’eux. Un support de jeu est à comprendre comme un objet auquel a été délégué ce dont le joueur n’a pas à se préoccuper, c’est-à-dire ce qui *ne doit pas faire jeu*.

Le matériel de jeu d’échecs est un bon exemple de tels supports. Plateau et pièces permettent de se délivrer de la nécessité de se souvenir de l’état actuel de la partie. Le matériel vaut comme cette béquille mémorielle grâce à laquelle il est possible de se concentrer sur les défis logiques provoqués par les règles. C’est pourquoi il importe que les pièces soient bien différenciées, faciles à prendre en main et stables. Quant à la position qu’elles occupent sur le plateau, cela ne doit laisser place à la moindre ambiguïté. Un tel support ne fait pas jeu lui-même, mais vient donc en faciliter le déploiement. Facteur de stabilité, il permet aux situations de jeu d’exercer à plein leur effet déstabilisateur.

Pour bien comprendre la différence entre ce mode de rapport et le jouer-avec, on peut s'intéresser aux détournements du matériel de jeu d'échecs imaginé par l'artiste japonaise Takako Saito[211], membre du mouvement *Fluxus*. On pense en particulier aux *Smell Chess* et aux *Spice Chess*, deux variations du jeu d'échecs où les pièces sont identifiables non par leur apparence, mais par leur odeur. Dans ce type de situation, le joueur cesse de se rapporter aux supports matériels comme à des éléments disponibles, dont l'identification irait de soi, mais doit les « sentir » pour tenter de les identifier. L'entreprise est bien évidemment problématique, et c'est ce qui la rend ludique : d'une part parce que l'apparence visuelle des pièces (elles sont toutes identiques) entre en conflit avec leur odeur, mais parce qu'à la différence du visuel, le propre de l'odeur est de se mélanger. En résulte une désorientation, où le joueur se retrouve à manipuler des pièces sont avoir la certitude de leur statut. Dans une telle situation, on comprend que l'objectif initial du jeu, mettre l'adversaire *Mat*, passe au second plan, le joueur ne cessant de buter sur des pièces qu'il peine à reconnaître. En d'autres termes, le retour d'un jeu à l'endroit du matériel empêche la problématique posée par les règles du jeu d'Echecs d'opérer à plein.

La mention de ce double exemple permet de comprendre en quoi il existe une forme d'interdépendance entre jeu et non-jeu. Pour qu'il y ait jeu, il faut que soit stabilisé tout ce avec quoi il ne s'agit pas de jouer. Ce qui veut dire que plus la remise en jeu sera radicale, plus il faudra, en retour, que soit surstabilisé ce qui ne doit pas faire problème. Les Echecs, ainsi que tous les jeux formels, l'illustrent fort bien : ils impliquent pour se déployer un refoulement de la matière, qui pourtant rend possible le déploiement même de ce qui en fait des jeux abstraits. En cela, il existe une forme d'effet de vases communiquant, phénomène qu'on pourrait rapprocher des réflexions de Husserl sur le rapport entre matérialité et objets géométriques. De manière plus générale, il semblerait en tout cas que le corrélat de la remise en jeu soit l'appareillage, toute déstabilisation appelant une sur-stabilisation.

Une des difficultés posées par le jeu tient en effet à ce que la plupart des objets techniques qu'on y trouve valent comme des supports avec lesquels on ne joue pas. Le théoricien, lorsqu'il cherche à identifier la particularité des dispositifs de jeu, repèrera d'abord ces éléments, dans la mesure où ils sont les plus nombreux et les plus visibles. C'est pourquoi la présence d'objets techniques dans les pratiques de jeu est assimilée à une détermination du jeu. Conscient que le jeu ne saurait se résumer à s'ajuster aux prescriptions des dispositifs techniques, un théoricien

[211] SHARP, J., *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, MIT Press, London, 2015, p. 21.

comme Henriot en conclura que le seul rapport véritablement ludique aux objets techniques relève de la transgression. Et cela est précisément exact, au sens où dans la transgression, la technique est rencontrée comme un problème. L'erreur est de ne pas vérifier ensuite si un tel rapport problématique n'est pas toujours présent au cœur des dispositifs de jeu, non pas au niveau des supports, mais de ce qu'on pourrait appeler le noyau du jeu, l'endroit précis où il y a tension. Que se passe-t-il quand on détourne un support de jeu ? On se met précisément à jouer avec. Toute la force du mouvement *Fluxus* est d'avoir travaillé à la remise en jeu de ce avec quoi, dans un jeu, on ne joue pas[212].

6.5 Ambivalence du jeu et du non-jeu

Disponible pour l'usage, un support technique a pour propre de ne pas poser problème. Mais en conséquence, il n'est donc jamais seulement cela, mais aussi le premier objet avec lequel le joueur ne joue pas. Devant s'appuyer dessus, le joueur ne peut le déstabiliser. Ou plutôt : s'il le faisait, un tel élément cesserait de valoir comme support, pour devenir jouet. En cela, identifier ce sur quoi l'on s'appuie dans son jeu, c'est esquisser le périmètre du jeu lui-même, repérer sa limite. Pouvoir nommer ce qui dans un jeu est disponible, c'est différencier ce qui peut être déstabilisé et ce qui ne peut pas l'être. Les supports de jeu sont donc les premiers éléments venant circonscrire l'activité de jeu.

Cette différence entre jeu et non-jeu n'est cependant jamais totalement acquise. L'équivocité du jeu est telle, qu'on ne sait jamais totalement où celui-ci débute, et où celui-ci s'arrête. Cette difficulté tient à la nature même de ce qu'est l'instabilité. Remettre en jeu une situation établie, ce n'est jamais simplement porter atteinte à une chose établie, mais porter atteinte à un complexe d'interdépendances, dont le joueur est lui-même partie prenante. C'est pourquoi le propre de tout jeu est de pouvoir dégénérer : lorsque celui-ci, partant d'une situation localisée, en vient à s'étendre dans des proportions inattendues. Les jeux de négociation offrent une belle illustration de cette tendance : l'absence de critère assuré, permettant de distinguer ce qui est dit à des fins ludiques et ce qui ne l'est pas, explique pourquoi de tels jeux finissent régulièrement par des vexations. Rien n'interdit en outre qu'en cours de jeu, cela sur quoi l'on s'appuyait jusque-là fasse soudainement défaut, enclenchant le même processus de déstabilisation que celui qui, de la quotidienneté, peut nous mener au jeu. On trouve d'ailleurs là une explication, permettant de comprendre pourquoi les enfants, d'un jeu donné, en font un

[212] Voir notamment *Fluxus dixit : une anthologie vol.1* sous la direction de FEUILLIE, N., Les Presses du réel, Dijon, 2002.

autre. Ainsi d'une poupée, qui au lieu de faire jeu à partir de la tension objet matériel / figure humaine, interpelle l'enfant par sa structure matériel, en faisant dès lors un jeu de déconstruction.

6.6 Vers la question du jeu numérique

La distinction entre avoir-sous-la-main et jouer-avec fournit les matériaux intellectuels permettant d'accéder à une compréhension du jeu comme rapport à la technique rencontrée comme problème. Fait jeu toute situation où la technique, loin d'être rencontrée comme support ajusté sur lequel on s'appuie et oublié en tant que tel, vient poser problème, c'est-à-dire introduire un désajustement, un dérangement. Ce dérangement peut concerner différents axes comme on l'a vu : notre capacité d'action, la manière dont nous percevons ou encore la manière dont nous comprenons le monde, dont nous nous comprenons nous-mêmes et dont nous comprenons autrui. Cette caractérisation reste cependant générale et abstraite, tant qu'elle n'en vient pas à s'enquérir de ce qui fait *différer* le jeu lui-même, lorsque l'on passe d'un régime technologique à un autre. Joue-t-on de la même manière *sur* et *avec* l'écriture ou le numérique ? Voilà une question qui explique aussi pourquoi prendre ses distances avec les théories du jeu les plus connues s'impose : c'est que pour la plupart, celles-ci confondent le jeu avec l'un de ses types. Définir le jeu comme système de règles est par exemple une définition normée par une trop grande fréquentation des jeux basés sur l'écriture. De même en va-t-il des critères de séparation ou encore d'incertitude : on retient comme caractéristique du jeu ce qui vaut plutôt comme tendance amenée par un régime technique, dès lors qu'il se trouve mobilisé dans un jeu. La plupart des théoriciens, croyant définir le jeu, ne font que le réduire au régime technique dominant du moment. Mais de même qu'on ne saurait penser de la même manière à l'oral, à l'écriture ou avec du numérique, de même ne saurait-on être déstabilisé de la même manière. C'est de cette question qui doit maintenant nous préoccuper.

CHAPITRE 5 – JEU ET NUMERIQUE

La question du jeu ne revêt pas le même sens, selon qu'on l'aborde à partir de l'oralité, de l'écriture ou du numérique. Dire cela, ce n'est pas simplement souligner qu'on ne joue pas de la même manière selon le régime technique dans lequel on se situe. Il est clair que le numérique offre par exemple des possibilités distinctes pour faire des jeux et pour jouer avec ces jeux. Dire cela, c'est prendre en compte que l'idée qu'on se fait du jeu est tributaire de l'horizon technique dans lequel s'inscrit *et* le jeu examiné, *et* celui qui l'examine. L'un ne correspondant pas nécessairement à l'autre. A ces deux difficultés, il faut en ajouter une troisième. Le jeu, on l'a vu, se distingue des pratiques quotidiennes en ce qu'il rencontre la technique comme un problème et non comme une solution, comme une provocation et non comme une sécurisation, comme un vecteur de désorientation et non d'orientation.

Dans ce dernier chapitre, nous proposons d'aborder ces questions en privilégiant l'angle du jeu numérique. Le numérique étant lui-même un type d'écriture, on consacrera cependant la première section de ce chapitre à la question du rapport entre jeu et écriture. Prenant appui sur les propositions de Bruno Bachimont, nous rappellerons ensuite les principaux traits du numérique. Ces développements nous permettront de comprendre la vraie originalité du jeu numérique.

Reposant sur le principe de la discrétisation et de la manipulation, le numérique est une technologie sans mémoire, dépourvue en tant que telle de fiabilité. Source de désorientation et de déstabilisation, c'est une technologie qui fait problème, et cela bien avant que l'on joue avec. C'est même plutôt l'inverse. Si le numérique occupe une place particulière dans le champ du ludique, c'est qu'il y a du jeu *dans* le numérique. A ce titre, un jeu vidéo n'est qu'une machine à exacerber les problèmes que provoque cette technologie. Bien sûr, le numérique est rencontré comme un support de délégation, sur lequel le *game designer* s'appuie pour constituer ses jeux. Mais plus fondamentalement, c'est d'abord comme vecteur de tension et d'indisposition que le numérique trouve à s'exprimer. C'est pourquoi il s'agira de mettre en visibilité la manière dont le numérique nourrit la problématicité intrinsèque des dispositifs vidéoludiques.

1. L'écriture et la règle

1.1 L'écriture

Parmi les différentes techniques existantes, l'écriture occupe une place particulière en raison du privilège qu'elle entretient avec le monde de la pensée. En faire mention est nécessaire, dans l'économie du raisonnement, à la fois en raison de son importance et du jalon qu'elle représente pour qui entend penser les particularités du jeu vidéo, numérique en particulier. On comprend habituellement l'écriture comme une technique permettant l'expression et la conservation des connaissances sur des supports tangibles. Plus précisément, ce que l'écriture permet d'apposer, ce ne sont pas les connaissances elles-mêmes, mais leur trace sous forme d'inscriptions. Il convient de souligner que les inscriptions ainsi constituées ne veulent jamais rien dire en elles-mêmes. C'est pourquoi la compréhension d'un document écrit n'est jamais donné de soi, mais exige du lecteur un effort interprétatif, lui-même soumis au risque du quiproquo ou du contre-sens. Comme toutes les techniques, l'écriture est installation d'un agencement offrant une prise sur ce qui a eu lieu et sur ce qui advient. Elle permet de garder la mémoire du passé et fournit des modèles pour appréhender l'avenir.

A l'instar de tout dispositif, l'écriture peut être abordée sous trois angles différents[213]. Du point de vue de la cohérence interne, l'écriture se ramène aux règles qui commandent la manière dont les inscriptions doivent être déposées et reprises. On fait ici référence aux règles de syntaxe et de grammaire, grâce auxquelles une communauté d'écrivains et de lecteurs peuvent adresser et recevoir des messages. En d'autres termes, le partage d'un même ensemble de règles y garantit une *publicité* de la pensée[214]. Du point de vue de la cohérence concrète, l'écriture renvoie aux manières par lesquelles supports et inscriptions s'élaborent, se partagent et se consultent. L'écriture n'est en effet jamais simplement un système de codes et de règles, mais une pratique qui s'invente. Cette inventivité concerne aussi bien les supports que les procédés d'inscription, de diffusion ou de lecture. Chacune innovation en la matière est à comprendre comme renouvellement des manières de penser qui y sont concomitantes. Enfin, on peut approcher l'écriture à partir du contexte dans lequel elle s'élabore et se reçoit (cohérence externe). Par exemple, un contenu ne fait sens qu'au regard des contenus qui l'ont précédé et de la manière

[213] Nous reprenons ici BACHIMONT. B., *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Encre Marine, Paris, 2010, p.50-59.
[214] STIEGLER, B., *La Technique et le temps, tome 2 : La désorientation*, Galilée, Paris, 1996, p.71.

dont ils ont été reçus, discutés, critiqués. En cela, un document écrit n'est jamais seul, mais participe plus généralement à un certain exercice délibératif de la constitution du sens.

1.2 Raison graphique

Un piège intellectuel est de considérer les supports d'écriture comme neutres pour l'élaboration des connaissances. Mais les supports en sont les éléments constitutifs, sans lesquels ces dernières ne seraient pas possibles. L'écriture, on l'a dit, est fondamentalement spatiale. Ecrire, c'est apposer sur une surface des inscriptions, lesquels correspondent à ce qui est pensé, c'est-à-dire à ce qui se déploie dans le temps. Si l'écriture ne permet pas une fixation *de* la pensée (l'écriture est procès temporel), elle permet de garder les traces de son parcours, traces qui peuvent alors être parcourues de manière répétée. Dans l'exercice d'écriture et de lecture, la pensée rencontre supports et inscriptions comme des contraintes. Si ce rôle de l'écriture dans l'élaboration du *qui* a déjà été souligné, on peut lui adjoindre un deuxième niveau d'analyse. On s'appuiera ici sur les analyses de l'anthropologue Jack Goody, à qui l'on doit de pouvoir comprendre le rôle constitutif des supports d'écriture dans l'émergence de la rationalité – explicitée dès lors en son caractère graphique. Trois procédés propres à l'écriture sont identifiés l'anthropologue britannique : la liste, le tableau, la formule.

La liste[215], c'est ce qu'est tout document écrit, à partir du moment où il comporte plus d'une annotation. On peut la comparer à l'énumération orale, mais elle s'en différencie en un point crucial : comme document écrit, la liste implique la coexistence simultanée de l'ensemble des inscriptions qui y ont été apposées. Cette particularité permet de faire retour sur la liste en la parcourant de multiples manières. Si les inscriptions peuvent être lues dans un ordre qui correspond à celui de leur production, ce n'est en rien une nécessité. Elles peuvent être parcourues à l'envers, aléatoirement, en s'appuyant sur leur ressemblance formelle, etc. En d'autres termes, la permanence des inscriptions permet de s'émanciper de leur « ordre d'arrivée » initial. Ce qui s'ouvre avec la liste est la possibilité d'une délinéarisation de la pensée. La possibilité d'approcher les contenus selon des critères logiques et non chronologiques est l'un des meilleurs acquis de cet apport.

[215] GOODY, J., *La raison graphique. La domestication de la pensée sauvage*, traduction Jean Bazin et Alban Bensa, Editions de minuit, 1979, p. 140.

Si écrire, c'est apposer des traces sur une surface, alors il s'agit d'une opération destinée à se confronter à des problématiques de place. Ces questions, déjà présentes avec la liste, prennent un tour inédit avec le tableau. Le tableau[216], ce n'est d'abord rien d'autre qu'une table : une surface plane sur laquelle il est possible de déposer des choses. Poser des objets sur une table, c'est progressivement en remplir la surface, jusqu'à ne plus pouvoir rien y mettre. S'appuyer sur une table pour penser, c'est se retrouver confronté à deux types de problématiques inédites : qu'a-t-on mis en trop ? que manque-t-il ? La table favorise l'émergence d'une économie et d'une complétude de la pensée (approche encyclopédique). La convergence de ces deux tendances amène la pensée à se faire systématique, le corrélat de cette bascule étant le passage de la table au tableau (dont la structuration par case commande une organisation logique des contenus).

La formule[217] est le troisième type d'opération que la technique permet de mettre en œuvre. Constituer des formules, c'est manipuler les écritures sans se préoccuper de leur contenu, pour s'en tenir aux relations formelles qui les sous-tendent. Ce principe est déjà amené par le tableau, qui autorise à se préoccuper uniquement de la relation entre les cases et de leur état (vide ou plein), en faisant abstraction de ce qui est employé pour les remplir. Pour comprendre le lien entre formule et écriture, il faut se souvenir qu'une inscription ne signifie jamais rien en elle-même. Pour faire sens, il faut l'interpréter. Or cette possibilité implique de pouvoir se rapporter aux inscriptions en s'interdisant de considérer autre chose que la manière dont elles se renvoient les unes aux autres. Ce principe est à la base des mathématiques ou encore de la logique formelle.

1.3 La règle

Reste à évoquer le cas de la règle. Le propre de la règle est de prescrire et proscrire. Elle peut indiquer ce qui doit être fait ou ne doit pas être fait, peut ou ne peut pas être fait. La règle est donc affaire d'obligations et d'interdits. Une règle peut s'accompagner de diverses consignes, visant à compléter ce qui est énoncé par celle-ci. Ces consignes peuvent concerner le degré de permissivité en vigueur, spécifier ses conditions d'application (une règle ne s'applique pas nécessairement de manière universelle) ou renseigner sur les conséquences qui découlent de son respect ou non-respect.

[216] GOODY, J., ibid., p. 108.
[217] GOODY, J., ibid., p. 197.

La règle, étymologiquement, c'est la *regula*, le bâton droit. Le bâton droit permet la rectitude du geste, qui sans son support, en viendrait à trembler. La règle, c'est d'abord cela, ce qui empêche le membre de flancher, en offrant à la fois soutien et contrainte. Déposée dans un espace, la règle est ensuite ce que l'on peut suivre ou ne pas suivre, enjamber ou ne pas enjamber. Par effet métonymique, la règle peut alors désigner non pas l'objet lui-même, mais ce qu'il en reste : une ligne tracée sur le sol. Le souvenir de l'instrument nourrit la possibilité de se rapporter au tracé comme à ce qui prescrit ou proscrit. On comprend donc que l'autorité et la normativité de la notion de règle est indissociable d'une certaine dimension graphique.
La règle n'est pas la mémoire d'un résultat passé, mais d'une manière de tenir sa conduite. En cela, elle offre une solution originale au problème posé par toute action. Comme nous l'avons déjà évoqué, le propre de la technique est de conserver la trace sur un objet matériel d'un résultat passé. Mais comme tel, la technique est impuissante à conserver l'activité elle-même, dans la mesure où son propre est de s'écouler. La règle offre une solution intéressante, en fournissant non pas la mémoire de ce qui a été fait, mais de la direction à suivre pour y parvenir (ou des limites dans lesquelles se tenir). Elle fonctionne donc comme un point de repère. Un système de règles vaut quant à lui comme un ensemble de principes directeurs organisées de manière à fournir un cadre pour l'action.

Ajoutons que la règle entretient un double rapport à l'écriture. D'une part, la règle est une connaissance qui vient prescrire la manière dont une action doit être menée. Comme tel, une règle a pour corrélat un support d'inscription. D'autre part, l'écriture est une technologie dont l'usage requiert le respect d'un ensemble de règles précises.

Le corrélat matériel de la règle, c'est le support de règle. Comme pour tout support de connaissance, il convient de distinguer le support d'inscription et le support qui permet d'y avoir accès. Le support d'inscription est l'objet matériel sur lequel les inscriptions sont apposées. Le support d'accès, c'est cela par quoi l'on passe pour pouvoir consulter les inscriptions. Quand un livre est à la fois un support d'inscription et d'accès, une cassette VHS est un support d'inscription et le dispositif comprenant le lecteur et l'écran un dispositif d'accès.

2. Jeu et règle

Dans un jeu, l'écriture peut être rencontrée de deux manières : comme ce sur quoi l'on peut prendre appui ou comme ce *avec quoi* l'on va directement jouer. Le premier cas est le plus facilement reconnaissable. La plupart des jeux de société reposent sur cette relation à l'écriture. On fait ici référence aux jeux à règle. L'écriture y est rencontrée comme cette technique qui permet de conserver la mémoire des pratiques de jeu passées, en vue d'orienter la conduite des pratiques de jeu futures. Le deuxième cas correspond à toutes ces situations de jeu où l'écriture est rencontrée comme un facteur de déstabilisation, que ce soit au niveau de la matérialité du support, de l'inscription elle-même, de sa signification ou enfin de sa mise en œuvre. L'écriture, ce n'est alors plus cette technique qui permet d'éviter les problèmes, mais qui les provoque. On traitera ces deux axes successivement.

2.1 L'écriture comme support de jeu

Nous l'avons déjà souligné : si la problématicité est la condition du jeu, elle en est aussi la limite. Là où les choses ne cessent d'être remises en jeu, là se rencontre l'impossibilité de jouer avec ce qui, du même coup, se trouve hors de portée – il nous manque un supplément pour l'atteindre. Ainsi en est-il des jeux, lorsqu'ils se pratiquent à l'oral, ce qu'on appelle confusément jeux « libres ». De ces jeux, le théoricien s'étonne qu'ils soient dépourvus de règles. Ou bien il en souligne le caractère changeant. Ce qui est manqué dans les deux cas, c'est cette corrélation entre caractère fluctuant du jeu et absence de supports écrits. Jouant sans règles écrites, on joue sans règle du tout. Dans un tel ordre des choses, les propositions des uns entrent en concurrences avec celles des autres, tandis qu'au sein d'une même personne, les visions du monde se succèdent. Ajoutons de l'écriture et voyons ce qui en découle.

Premièrement, il convient de souligner combien l'usage de règles écrites dans un jeu oblige à distinguer jeu et création de jeu. Dans un jeu oral, le seul moyen de savoir quelles sont les « règles » du jeu, est de s'en référer à celui qui les connaît. De cela découle un conflit d'autorité. Entre plusieurs joueurs, qui faudra-t-il en effet écouter, quand il s'agira de décider la manière dont le jeu doit être mené ? Chacun a pu faire l'expérience d'une situation approchante lorsque, voulant jouer à un jeu de société donné, on ne peut remettre la main sur le livret de règles. Un tel dira que le jeu se joue comme ceci, un tel dira que le jeu se joue comme cela. Pire encore, le doute pourra s'installer, poussant les joueurs à changer les règles en cours de partie. La règle écrite évacue ces différentes difficultés. Désormais, c'est la consultation du support de règles et son interprétation qui permettront de savoir comment le jeu doit être joué. La conséquence, on le comprend, est double. D'une part, la règle écrite introduit dans la pratique de jeu de l'invariabilité : la règle écrite, c'est ce qui, étant fixé, sert de repère pour la conduite de la

pratique, qu'il s'agisse de s'aligner dessus (c'est-à-dire de respecter son autorité) ou de la transgresser. D'autre part, la règle écrite force le distinguo entre joueur et créateur. La règle étant écrite sur un support, ce support se laisse désormais consulter en l'absence de celui qui en est l'auteur et s'énonce, identique à elle-même, en toute circonstance. Les manières de jouer ne pouvant plus être remises en jeu, l'activité de jeu résidera désormais dans le fait de faire avec les contraintes posées par celles-ci. Ajoutons à cela que les règles pouvant désormais être énoncées en l'absence de leur auteur, la clarté de leur énonciation pourra être identifiée comme un *requisit*.

Deuxièmement, il apparaît que la règle écrite favorise l'augmentation tendancielle du nombre de règles qu'on y trouve. Une fois les règles écrites, il suffit de les consulter pour pouvoir les retrouver. En conséquence, il n'est plus nécessaire de toutes les mémoriser pour les conserver. De cette possibilité découle une tendance à voir le nombre de règles augmenter. N'étant plus freiné par la nécessité de se souvenir, il est possible de proposer bien plus de consignes à tenir que ce qu'un jeu « libre » pourrait proposer. Cette augmentation tendancielle du nombre de règles n'est pas neutre. Si l'écriture libère la mémoire, la particularité d'une règle est d'exiger sa mise en application ou son respect. Plus un jeu comprend de règles, plus il devient nécessaire d'allouer de temps à ce qui cesse d'être considéré comme relevant directement du jeu : on parle ici des procédures à appliquer pour que le jeu fonctionne comme dispositif au sein duquel des actions de jeu sont possibles. Le jeu Dune, inspiré du célèbre roman éponyme, est un bon exemple des conséquences qu'entraîne l'augmentation du nombre de règles. Si le jeu dure entre 5 et 10 heures, c'est qu'il se trouve « ralentit » en permanence par la nécessité de devoir consulter le manuel (dans lequel il est aisé de se perdre), pour interpréter un point de règle précis (sujet à équivoque en raison du grand nombre de cas particuliers) et mettre en œuvre ce que la règle prescrit (un processus qui peut être long au vu de la quantité de matériel mobilisé). En permanence, on comprend que l'augmentation du nombre de règles est donc une menace pour la jouabilité. La dominante des jeux à système et des jeux formels, dans les jeux à règle, peut se comprendre comme la réponse « naturelle » à ces contraintes. Cette montée en systématicité et en formalisme provoque à son tour une modification de la pratique de jeu : plus les règles montent en systématicité, plus la marge interprétative se réduit, le jeu du joueur se trouvant comme concentré à l'endroit de ce qu'il s'agit de faire, au vu des règles donné, et non dans la manière de les comprendre ou de les appliquer.

Troisièmement, et c'est là une conséquence des deux points précédents, la règle écrite favorise l'apparition de ce qu'on appellera un opérateur de jeu. Par opérateur, on entend tout participant

dont le rôle est de prendre en charge le bon fonctionnement du système. Plus un jeu comprend de règles, plus l'apparition d'opérateurs dédiés à en assurer le fonctionnement se trouve favorisée. Un opérateur peut être chargé de différents rôles : interpréter les règles, appliquer les règles, vérifier la conformité des actions menées par les joueurs en regard des règles en vigueur. Un croupier, un arbitre, un maître de jeu de rôle (nous reviendrons sur ce dernier cas dans la troisième section de ce chapitre), sont autant d'exemples d'opérateur. Chacun à leur manière, ils sont les garants du bon déroulement du jeu et des règles qui sont en vigueur. On notera que n'importe quel joueur, à partir du moment où il dédie son temps à l'exécution de tâches qui *doivent* être menées à bien, fait office d'opérateur. C'est le cas par exemple lorsqu'un joueur consulte le livret de règles pour vérifier de la conformité de ce qui est fait à ce qui doit être fait. C'est le cas également lorsque, au Monopoly, un joueur se dévoue à la distribution des billets de banque. Et c'est le cas lorsqu'un joueur dénonce une action de triche – *a fortiori* lorsqu'il n'en tire pas un intérêt propre. A ce propos, soulignons la porosité qui peut subsister entre joueur et opérateur : ainsi du rôle du banquier au Monopoly, une position dont un joueur peu scrupuleux saura tirer profit.

2.2 Jouer avec l'écriture

Dans un jeu, l'écriture peut être rencontrée comme une source de déstabilisation de quatre manières : au niveau du support matériel, des inscriptions, du sens de ces inscriptions et enfin au niveau de leur applicabilité (cas spécifique de la règle). Nous les reprenons successivement.

2.2.1 Jouer avec les supports

Dans la vie quotidienne, est attendu d'un support matériel qu'il se mette en retrait au profit des inscriptions qu'il contient. L'invisibilité du support, sa capacité à se faire oublier comme tel, est la condition de possibilité de la lisibilité des écritures. Cette idée du support ne va pourtant pas de soi. Dans un jeu, il n'est pas rare qu'il soit au contraire rencontré comme problématique, mettant du même coup le joueur dans un rapport d'indisposition au texte.

Le bon support, c'est d'abord celui qui garantit la persistance des inscriptions. C'est aussi celui qui préserve les inscriptions sans les trahir ni les déformer. Mais que se passe-t-il, quand une telle capacité à conserver et préserver les écrits avec fidélité fait défaut ? Nous nous retrouvons face à un texte lacunaire ou déformé. Cette situation appelle alors à devoir compenser par la mémoire ou le raisonnement le défaut de fiabilité du support. De nombreux jeux relèvent de

cette catégorie. C'est par exemple le cas du pendu ou des mots croisés : l'absence d'une partie des lettres contraint le joueur à devoir les déduire.

Le bon support, c'est ensuite celui qui se maintient dans une unité, permettant d'appréhender les écrits de manière synoptique. Porter atteinte à l'unité du support matériel provoque une désorientation du lecteur. Désormais permutables, les fragments du support matériel provoquent une démultiplication des significations possibles. On retrouve ici le principe du *puzzle*, déjà évoqué plus haut.

Le bon support, c'est enfin celui qui reste consultable à tout moment. Nombre de jeux s'appuient sur la remise en question de ce principe. C'est par exemple le cas des jeux de cartes. La carte à jouer est un objet matériel remarquable, en raison de son caractère biface. Regarder l'une de ses faces, s'est forcément dissimuler l'autre. La carte à jouer s'appuie sur ce principe pour faire cohabiter en un seul objet identité et différence. Si chaque carte est différente au vu du motif qui lui est propre, elle apparaît comme la même que les autres du point de vue de son dos. Jouer avec des cartes, ce n'est jamais simplement s'en servir, mais se retrouver confronté à cette problématique d'accès. Dans cette configuration, ce qui déstabilise ne tient pas à un défaut d'inscription, mais à la manière dont le document se refuse à la consultation.

2.2.2 Jouer avec les inscriptions

L'écriture peut faire jeu à cet autre endroit que sont les inscriptions. Pour illustrer ce point, on peut revenir sur ces opérations caractéristiques de l'invention de l'écriture que sont la liste, le tableau et la formule. A première vue, il est difficile de voir en quoi de telles opérations peuvent faire jeu. C'est que le plus souvent, nous approchons de telles opérations depuis les avantages que nous les savons capables d'offrir. Mais ces opérations ne se sont pas toujours présentées comme dotées d'une quelconque évidence, et encore moins d'une utilité identifiable. Cette connexion au jeu est soulignée à de nombreuses reprises par Goody :

- à propos de la liste : « La liste apparaît comme une forme caractéristique des premiers usages de l'écriture ; l'importance prise par ces listes est l'effet en partie des besoins d'une économie et d'une organisation étatique complexes, en partie des méthodes de formation des scribes, en partie aussi d'une sorte de jeu intellectuel […] »[218].

[218] GOODY, J., *La raison graphique. La domestication de la pensée sauvage*, traduction Jean Bazin et Alban Bensa, Editions de minuit, 1979, p. 191.

- à propos du tableau : l'idée d'une connexion entre jeu et tableau est suggérée par le choix du titre du chapitre 4 : « écriture et classification ou l'art de jouer sur les tableaux ». On pourra également s'intéresser à la deuxième définition de la table (ou du tableau) proposée dans ce même chapitre, où les jeux de table se trouvent mentionnés[219].

- à propos de la formule, approchée depuis la pratique de la récitation : « la récitation elle-même fait partie d'un processus de création continue qui implique des réagencements et des déplacements d'éléments, non pas dans un sens mécanique […] mais au sens d'une activité de l'imagination qui laisse place à une liberté, à une autonomie de création, à une certaine forme de « jeu »[220] ».

Avant d'être des techniques utiles, la liste, le tableau et la formule sont d'abord rencontrés comme des exercices intellectuels, en tant qu'ils permettent de se confronter à des problèmes de mémorisation ou de logique. On a beaucoup insisté sur l'avantage que représentait la liste, au vu de la délinéarisation qu'elle provoque. Mais si la liste permet de se rapporter aux inscriptions dans un ordre qui ne correspond pas à celui de leur production, il faut bien admettre que cette libération est d'abord une désorientation. De prime abord, la constitution d'une liste ne suit aucune logique. Les inscriptions peuvent être apposées en n'importe quel endroit du support et occuper une place qui ne correspond pas nécessairement à leur importance. Tant que la production d'une liste n'est pas encadrée par une méthode, le résultat que l'on obtient est un mélange d'inscriptions déployées de manière désordonnée, dans lequel il sera bien difficile de s'y retrouver. De même, la possibilité de se rapporter aux inscriptions selon des critères autres que l'ordre de leur production ne produit pas de prime abord un gain, mais une perte en intelligibilité. Ce principe est bien connu des *game designers*, qui s'en servent pour constituer des énigmes. C'est sur ce principe que repose par exemple le principe le jeu du Meli Melo : dans un tel dispositif, les mots se présentent comme enchevêtrés, allant jusqu'à partager certaines lettres. Le joueur doit tenter de les identifier, malgré la tendance du dispositif à « noyer » les mots dans la masse de lettres ainsi déployées.
A l'instar de la liste, le tableau est de prime abord approché à partir des avantages que nous lui connaissons : situer les choses les unes par rapport aux autres, favoriser une approche encyclopédique du savoir, pousser à la systématicité. Ces bénéfices ne seraient pourtant pas

[219] GOODY, J., ibid., p. 110. p110
[220] GOODY, J., ibid., p. 204.

envisageables, si le tableau n'était pas d'abord un dispositif coercitif. Être à gauche ou à droite, en haut ou en bas, avoir rempli chaque case d'un type d'objet différent et selon un ordre logique, voilà autant de contraintes qui permettent avant tout de constituer des situations à dilemme. Les tableaux, une fois constitués, ne sont d'ailleurs que la résolution de ce qui posait d'abord des difficultés inutiles. La table périodique des éléments en est un bon exemple : avant d'être utile, elle fonctionne d'abord comme un dispositif de contrainte qui empêchent de pouvoir se satisfaire d'une simple juxtaposition. Les jeux de plateau à confrontation, comme les Echecs ou les Dames, sont le prolongement de ce principe. On pourrait aussi donner l'exemple du jeu de taquin, où la translation d'un contenu vers une autre case exige l'évacuation préalable du contenu qui le précède. C'est cette dimension coercitive du tableau, véritable dispositif à empêcher la coexistence, qui explique pourquoi nombre de jeux de logique impliquent de jouer avec.

Quant à la formule, il s'agit peut-être l'opération dont le caractère ludique est le plus explicite. Constituer des formules, n'est-ce pas se confronter à la difficulté de devoir ramener le complexe au simple, le singulier au général, le concret à l'abstrait ? C'est en ce sens qu'on peut parler de jeux logiques ou de jeux mathématiques.

2.2.3 Jouer avec l'interprétation

Si l'écriture se prête si facilement au jeu, c'est en raison de l'écart qui existe toujours entre une inscription et l'interprétation qu'on peut en faire. De l'inscription à ce qu'on en tire, il y a un jeu. Pour le comprendre, il faut commencer à rappeler que le propre de l'écriture, c'est le code. Pour accéder au sens d'un énoncé, il faut en avoir les clefs. En ce sens, tout langage est un matériau propice à la constitution d'énigmes. C'est une chose dont chacun peut faire l'expérience en se rendant dans un pays dont il ne connaît pas la langue, et plus encore s'il n'en connaît pas l'alphabet. Il aura alors l'impression d'évoluer dans un étrange parcours, peuplé de panneaux à la signification mystérieuse. Une des manières de jouer avec l'écriture consiste à renouer avec cette dimension cryptique, pour l'assumer à plein. Plus précisément, il convient de distinguer la manière dont une inscription peut résister au décryptage, pour cela qu'on ne dispose pas de toutes les règles nécessaires à sa compréhension. C'est en ce sens que l'on peut constituer des énigmes en morse ou en mélangeant mots et images, ou en jouant sur l'ambivalence de la phonétique (rébus).

Une autre approche consiste à s'appuyer sur l'ambivalence du langage. Ce qui fait problème, ce n'est alors plus le décryptage en tant que tel, que le fait de s'accorder sur la signification qu'un énoncé peut avoir. Là encore, on trouvera sans peine bon nombre de jeux d'énigmes pour l'illustrer, mais c'est sans doute du côté de la poésie qu'on en trouvera les meilleurs exemples. A ce titre, citons en particulier le cas de Francis Ponge[221], dont le travail sur la langue se présente comme une entreprise de remise en jeu du langage et des choses du quotidien (objeu). On comprend que dans le cas de la poésie, ce jeu avec le langage est remis en jeu du langage lui-même, entreprise qui peut finir par retourner au niveau des inscriptions (jeu avec l'espace de la page chez Apollinaire) ou avec la matérialité des supports (le célèbre *Water Yam* de George Brecht par exemple).

2.2.4 Jouer avec l'application des règles

Mais la manière la plus connue de jouer avec l'écriture, c'est le jeu avec la règle. Ce rapport à la règle est si banalisé que le plus souvent, nous échouons à le percevoir. Il n'est nul besoin d'aller chercher dans quelque cas particulier : jouer avec les règles, c'est ce que l'on fait en permanence, lorsqu'on joue à un jeu de société. Nous ne le voyons pas, car on confond alors les règles sur lesquelles on s'appuie pour se délivrer de la nécessité de se préoccuper de telle ou telle tâche, et les règles dont l'application, le respect ou au contraire la transgression pose précisément problème. La difficulté est comparable à celle qu'on peut rencontrer lorsque dans un jeu, il faut parvenir à isoler l'outil avec lequel on joue des outils dont on se sert.

Pour s'exercer à faire ce distinguo, prenons un jeu aux règles fort simples : le pierre-feuille-ciseau (Jan-Ken-Pon en japonais). L'avantage de choisir un tel jeu, c'est qu'il comprend fort peu de règles. Les voici : chaque participant met sa main derrière son dos, choisit une posture - poing fermé (pierre), paume ouverte (feuille), doigts écartés (ciseau), compte jusqu'à trois et révèle sa main en même temps que son adversaire. Le gagnant est déterminé en fonction de la chaîne hiérarchique suivante : la feuille domine la pierre qui domine le ciseau qui domine la feuille. La question est alors de savoir si de tels règles servent de point d'appui aux joueurs, ou si elles posent problème. A un premier niveau, il est clair qu'elles servent de point d'appui, au sens où s'en souvenir permet de conduire sa pratique de jeu en conformité avec un modèle jugé robuste. Mais il est clair que de telles règles sont tout sauf utiles. Bien au contraire, elles s'associent de manière à mettre le joueur dans une situation insoluble : tenu de devoir choisir

[221] PONGE, F., *Proêmes*, dans Le Parti pris des choses / Proêmes / Douze petits écrits, Gallimard, 1967.

entre trois postures, quand aucune ne le met à l'abri de la défaite et qu'il est impossible d'avoir accès, du fait de l'interdit énoncé par la règle, au type de posture choisi par l'adversaire.

Dans la plupart des jeux, l'identification des règles qui font problème est rendu difficile par ceci qu'elles se trouvent mêlées à d'autres dont l'application ne fait que garantir la bonne marche du système. Un autre facteur qui rend l'analyse difficile est ceci que deux règles données, prises séparément, ne feront pas nécessairement problème, quand leur mise en relation ou leur association à des contraintes matérielles spécifiques y mènera. Une méthode pour identifier les règles avec lesquelles on joue consiste à vérifier si leur application est chose aisée ou implique de se retrouver dans une situation problématique.

Un mot sur cette règle particulière qu'est l'objectif de jeu : nombre de jeux exigent du joueur qu'il réalise des conditions précises pour gagner. L'analyse de ces conditions permet de repérer qu'il s'agit systématiquement (du moins si le jeu est bien conçu) d'atteindre l'état du système le plus difficile à produire ou à conserver. A ce titre, les objectifs de jeu valent comme des moyens artificiels de renforcer la situation de tension dans laquelle se trouve le joueur, en le poussant à aller dans la direction exactement opposée à celle auquel le système tend.

Comme on sait, il est tout à fait possible de rencontrer la règle non pas comme quelque chose que l'on s'efforce de suivre ou de respecter, mais au contraire de transgresser. Mais à bien y regarder, une telle approche ne comporte aucune spécificité. Ce qui compte, c'est de pouvoir vérifier si le fait de suivre une règle donnée pose ou non problème. La particularité de la transgression tient à ce qu'elle reste toujours ludique, quand bien même elle aboutirait à une résorption des problèmes, pour cela qu'elle implique de s'opposer à l'autorité de la règle.

2.3 Jeu de rôle

En guise de récapitulatif, terminons cette section par l'évocation du jeu de rôle. Le jeu de rôle illustre bien les limites qu'il peut y avoir à distinguer jeu avec les règles et règles de jeu : l'augmentation du nombre de règles oblige à déléguer leur application à un tiers, délégation dont résulte l'émergence de problèmes inédits, lesquels finissent par constituer le moteur même de l'expérience ludique.

2.3.1 Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Proche du théâtre, le jeu de rôle est une activité ludique dans laquelle chaque joueur endosse le rôle d'un personnage et évolue au sein d'un monde fictionnel. Le jeu de rôle est un ancêtre des jeux de guerre avec figurines et en particulier d'une variante imaginée par *David Wesely* en 1967, où les joueurs incarnent les habitants emblématiques de la ville de Braunstein. Le jeu de rôle sera popularisé par *Gary Gygax* et *David Arneson* avec le jeu *Chainmail*[222] et surtout le célèbre *Dungeons & Dragons*, dont la particularité est de se dérouler dans un univers proche de celui du *Seigneur des Anneaux*.

L'intérêt du jeu de rôle pour les questions qui nous préoccupent réside d'abord dans son exemplarité. Le jeu de rôle illustre mieux que nul autre cette tendance des règles écrites à augmenter en nombre. Dans un jeu de rôle, il n'est pas rare de disposer de livrets de règles comprenant des centaines de pages. Cela est si vrai que de tels livrets se présentent souvent en plusieurs tomes. La question est alors de comprendre comment cela est possible. Comme on l'a vu avec des exemples plus classiques, l'augmentation quantitative des règles écrites est une tendance qui dans les jeux, entre en conflit avec la nécessité de pouvoir les appliquer. En d'autres termes, la nécessité qu'un jeu reste jouable vient contraindre la quantité de règles qu'on peut lui adjoindre.

La solution trouvée par le jeu de rôle consiste à dédier la prise en charge des règles à ce qu'on appelle un maître de jeu. A la fois opérateur et dramaturge, le maître de jeu est la réponse logique au problème posé par la montée tendancielle du nombre de règles de jeu. Cette tendance n'attend d'ailleurs pas le jeu de rôle pour s'engager. On la repère dans de nombreux jeux, en la figure du croupier (au *blackjack* par exemple), du banquier au *Monopoly* (chargé de distribuer les billets de banque) ou de l'arbitre (tenu de vérifier du bon respect des règles). Le maître de jeu s'inscrit dans cette logique en la radicalisant – le qualificatif de « maître » est là pour le rappeler.

2.3.2 Des conséquences de la délégation

Si le maître de jeu ne se réduit pas à ce rôle, on peut le comprendre comme un opérateur chargé de l'application des règles du jeu, venant en ce sens libérer les joueurs de la nécessité d'avoir à s'en préoccuper. N'ayant plus à diviser leur temps entre procédure d'application des règles et

[222] RAUSCH, A., Gary Cygax interview – Part I. Publie sur le site Gamespy, 2004, [en ligne] http://pc.gamespy.com/articles/538/538817p1.html, consulté le 25 février 2019.

actions de jeu, les joueurs peuvent désormais se concentrer sur le rôle qu'ils ont à tenir. Si le jeu de rôle se distingue par la quantité de règles qu'il comprend le plus souvent, cette quantité doit être comprise comme la conséquence de cette délégation. En chargeant un participant de s'assurer du bon respect des règles, l'augmentation tendancielle du nombre de règles se trouve en effet à nouveau favorisée.

Mais il faut alors noter en quoi cette augmentation tendancielle a une conséquence remarquable. Dans un jeu de société classique, la prise en charge des règles doit être assurée par les joueurs. Pour ce faire, ces derniers doivent donc fréquenter le livret de règle, interpréter correctement les inscriptions pour pouvoir accéder aux connaissances qui y correspondent, pour enfin espérer pouvoir les appliquer de manière cohérente. Dans un jeu de rôle, l'impératif de devoir appliquer les règles tombe, et avec lui la nécessité de consulter, interpréter et comprendre les règles du jeu. N'ayant plus à appliquer les règles par eux-mêmes, puisque celles-ci sont prises en charge par un opérateur extérieur, les joueurs en viennent à ne plus consulter les règles, se retrouvant ainsi à jouer à un jeu dont ils ne connaissent plus les principes, ou seulement les éléments les plus nécessaires.

Cette disparition de la nécessité de connaître les règles pour voir le jeu fonctionner s'accorde en outre avec la tendance préalablement identifiée à l'augmentation de leur nombre. D'une part, il n'est plus nécessaire de connaître les règles pour qu'elles soient appliquées. D'autre part, il est de plus en plus difficile de les connaître toutes, en raison de leur nombre. Il en résulte ceci que le jeu de rôle devient ainsi un jeu auquel on joue sans en connaître (toutes) les règles.

Cette tendance devient alors un levier ludique à part entière. A partir du moment où les joueurs jouent à un jeu sans en connaître les règles, c'est le sens même de leur activité qui s'en trouve modifié. A l'opposé du stéréotype qui veut que pour pouvoir jouer, il faille connaître les règles, jouer à un jeu de rôle devient une pratique consistant à évoluer à l'aveugle, au sein d'un système dont on ne dispose que d'une connaissance limitée et approximative. Cette situation serait, dans n'importe quel autre contexte, vu comme un problème. Dans un jeu de rôle, cette possibilité devient un principe ludique à part entière.

2.3.3 Jouer à un jeu que l'on ne connaît pas

Bientôt, ne pas connaître les règles devient une règle en soi. C'est ainsi qu'on se retrouve avec des jeux de rôle dont une partie conséquente des contenus (quand ce n'est pas l'intégralité) sont

non seulement généralement méconnus des joueurs, mais interdits d'accès à ces derniers. On pense par exemple à la fameuse division entre manuel du joueur, guide du maître, bestiaire et livret de scénario dans Dungeons & Dragons. De ces quatre types de document, seul le premier peut être consulté par les joueurs en toute légalité.

En cela, les jeux de rôle sont parmi les premiers jeux où s'illustre le principe d'une déconnexion entre caractère écrit et publicité de la règle. Ecrire une règle sur un support implique une localisation du contenu qui dans ce cas précis, ouvre à la possibilité d'en réserver l'accès. Ecrire une règle n'est plus un moyen d'en garantir le partage mais d'en assurer la confidentialité. La règle (et plus généralement tout contenu écrit) devient l'objet d'un savoir privé, réservé à un ensemble limité d'ayants droit. Ce principe nourrit à son tour la tendance à l'augmentation du nombre de règles. Il permet en outre leur montée en complexité, les règles n'ayant plus besoin d'être comprises par tous pour pouvoir être appliquées, ce qui renforce à nouveau la tendance des joueurs à les méconnaître – cette méconnaissance dérivant alors aussi d'une mécompréhension.

A partir du moment où les joueurs jouent à un jeu dont ils connaissent de moins en moins les règles, auxquelles ils n'ont à vrai dire plus le droit de se référer entièrement et qu'ils comprennent de moins en moins, s'installe pour l'opérateur la possibilité de prendre des libertés avec lesdites règles en toute impunité. Le maître de jeu peut commencer à sélectionner les règles qui l'arrangent, les interpréter à sa guise et même changer leur contenu en cours de route. Dans tout autre contexte, une telle pratique serait encore considérée comme inacceptable (y compris dans un autre jeu). Dans un jeu de rôle, ce principe devient la norme.

L'usage des écrans vient renforcer cette tendance. La complexité et le nombre de règles favorisent la montée en abstraction et l'organisation en systèmes. Pour pouvoir conserver la main sur un jeu dans lequel il devient de plus en plus facile de se perdre en raison de sa complexité, des tables de calcul sont mises à disposition du maître de jeu, lesquelles peuvent être consultées à tout moment. La nécessité de les consulter en permanence favorise le déploiement de ces tables en paravent, configuration qui permet au maître de jeu de s'y référer en un coup d'œil sans avoir besoin de tourner les pages. Le maître de jeu garde ainsi les mains libres pour l'application des règles.

Mais on comprend que l'apparition de ces tables de calcul équivaut aussi à l'introduction d'un objet venant faire écran entre les joueurs et le maître de jeu. Les actions de ce dernier peuvent désormais être menées à l'abri des regards, à commencer par les jets de dés eux-mêmes, dont les résultats cessent d'être mécaniquement rendus publics. On comprend que cet usage du livret vient donc lui-même renforcer la tendance du maître de jeu à prendre des libertés, se faisant de

plus en plus auteur et de moins en moins opérateur. Dissimulé derrière son écran, le maître de jeu n'est désormais peut-être plus ce support externe grâce auquel les joueurs sont libérés de la nécessité d'appliquer les règles.

Il résulte de ces glissements successifs que le maître du jeu se présente alors comme une sorte d'oracle, dont on attend qu'il annonce le résultat des actions menées, sur la base des résultats obtenus en secret, sur la base de règles sibyllines. Ce schéma fait du jeu de rôle une expérience tendanciellement portée vers l'opacité et le mystère, confrontation à un dispositif pilotée par un agent capable de truquer les dés quand ça l'arrange, selon des critères qui au fond, ne sont connus que de lui. Le jeu, pourtant, n'en est pas moins jouable – au contraire. On verra comment le jeu vidéo s'inscrit dans des principes comparables – s'imposant à vrai dire comme son principal concurrent.

3. Le numérique : éléments définitionnels

L'évocation des jeux basés sur l'écriture et des jeux avec l'écriture permet d'aborder la question du jeu numérique avec le bon contexte. Le numérique est en effet un type d'écriture et c'est pour cette raison que les différences qu'il apporte sont d'autant plus remarquables. Comme on va le voir, le numérique interpelle autant par les avantages qu'il procure que par les problèmes qu'il pose. Le numérique est une technologie qui permet la temporalisation de ce qui était spatialisé, c'est-à-dire le déroulement comme programme de ce qui est inscrit sur un support. Mais ce principe suppose un double renoncement à l'orthothéticité : renoncement à la fiabilité des données manipulées, renoncement à la fiabilité des procédés de manipulation. C'est pourquoi le numérique aboutit à une mise en crise de la rationalité et peut-être plus fondamentalement, à une mise en crise du concept de vérité.

3.1 Discrétisation et manipulation

Le numérique est une technologie de la formalisation et de la codification[223]. Il se situe dans le double héritage du formalisme de Hilbert (logique formelle) et de la cybernétique. Le numérique repose d'un côté sur le principe d'une discrétisation des données :

> « un contenu est rapporté à des énoncés exprimés à l'aide d'un langage composé de symboles vides de sens, définis indépendamment les uns des

[223] BACHIMONT, B., *Ingénierie des connaissances et des contenus. Le numérique entre ontologies et documents*, Hermes Science Publications / Lavoisier, Paris, 2007, p. 30-31.

> autres, comme des primitives. Ces symboles sont en nombre fini ou dénombrable[224] ».

C'est en ce sens que l'on dit d'un programme informatique qu'il n'est composé que de 0 et de 1. Ce qui compte, c'est la possibilité de pouvoir différencier les unités traitées. Un traitement numérique ne se préoccupe jamais du sens de ce qu'il traite.

Le numérique repose d'un autre côté sur le principe de la manipulation des données. Manipuler, c'est comme le rappelle Bachimont, s'emparer d'une chose par les poignées. On comprend que la discrétisation des données est un traitement qui permet leur manipulation, la différenciation des données permettant de se saisir des unes et des autres. On comprend aussi qu'en tant que discrétisées, les données numériques sont donc toujours-déjà manipulées : elles ont fait l'objet d'un traitement, sans quoi il ne serait pas possible de s'en emparer. Discrétisation et manipulation sont donc deux principes qui s'appellent l'un l'autre[225].

Discrétisation et manipulation sont les deux principes qui font la spécificité du numérique comme technologie. De ces principes résulte la possibilité d'une mise en calcul des données. Ce traitement des données n'impliquant nulle décision, mais la simple application des procédures prescrites, sa mise en œuvre peut être déléguée à une machine. A partir du moment où le calcul peut être assuré par la machine, ce même traitement peut être automatisé. Un ordinateur est une telle machine, ce qu'on appelle également machine computationnelle.

3.2 Noème du numérique

Ces propriétés du numérique ne sont pas sans conséquence. A la différence d'une technologie comme l'électronique, basée sur l'analogie du signal, le numérique *implique* la perte de tout rapport à un évènement d'origine. En effet, le propre d'une donnée discrétisée est d'une part de résulter d'un traitement formel (manipulation) et d'autre part de ne plus renvoyer à autre chose qu'à elle-même (la donnée est traitée comme un symbole vide de sens). En cela, la donnée numérique présente un *défaut* de fiabilité, ou plutôt faudrait-il dire une absence d'authenticité. Pour expliciter ce point, Bachimont donne l'exemple de la photographie. Dans le cas d'une photographie sur pellicule argentique, l'image est la trace d'un évènement passé : la percussion du photon sur le photogramme. En d'autres termes, la photographie est toujours le témoin de ce qui a eu lieu, en tant qu'elle en est l'empreinte. C'est cet ancrage matériel de la photographie

[224] BACHIMONT, B., ibid. p. 32.
[225] BACHIMONT, B., ibid. p. 32-33.

argentique dans le passé qui autorise Barthes à faire du « ça a été » son noème[226]. La photographie numérique (et avec elle le numérique plus généralement) ne repose pas sur ce principe, non qu'un appareil numérique manquerait de quelque pellicule, mais pour cela que le signal lumineux s'y trouve interprété, c'est-à-dire rapporté à une suite de données dépourvues de signification propre. Dans un deuxième temps, ces données pourront à leur tour faire l'objet d'une mise en calcul, à l'issu duquel quelque rendu pourra être proposé. Un enjeu, pour l'ingénieur, est d'élaborer un programme qui pourra générer une image dont on retrouvera, *a posteriori*, une ressemblance avec ce qui a *pu* avoir lieu. Mais il faut bien comprendre que cela n'est qu'une possibilité. De données ainsi construites (il importe de comprendre qu'elles ne sont jamais captées), il serait tout aussi possible de générer des sons, une vidéo ou tout autre rendu. L'inverse est tout aussi possible : de même qu'il est possible de générer une image comme un autre contenu à l'aide des données générées au moment de la prise photographique, on pourrait tout autant – au moins à titre théorique – constituer par un simple hasard de probabilité une image ressemblant trait pour trait à une scène ayant déjà eu lieu sans l'avoir jamais vue.

En référence au « ça a été » barthésien, Bachimont propose de qualifié de « ça a été manipulé » ce principe fondamental du numérique[227]. Le ça a été manipulé renvoie à deux dimensions problématiques du numérique : l'absence d'authenticité des données, en tant que nécessairement manipulées (sans quoi elles ne seraient pas discrètes) ; l'absence de lien *traçable* entre ce qui est obtenu et le processus mené pour l'obtenir (dans la mesure où il repose sur une convention d'interprétation). En d'autres termes :

> « L'orthothèse numérique n'est pas possible pour deux raisons :
>
> - un contenu numérique est d'emblée falsifiable, car il ne porte pas trace de sa genèse et de sa constitution ; il pose exactement une effectivité calculatoire : il a été calculé, mais ne permet de rien dire sur l'éventuelle conformité du résultat calculé avec une extériorité qu'il poserait exactement ;
> - le calcul est autiste : il ne renvoie à rien d'autre que lui-même ; l'orthothèse se mue en autothèse[228]. »

[226] BARTHES, R., *La chambre claire – Note sur la photographie*, Éditions de l'Êtoile, Gallimard, Le Seuil, 1980, p 124.
[227] BACHIMONT, B., *Ingénierie des connaissances et des contenus. Le numérique entre ontologies et documents*, Hermes Science Publications / Lavoisier, Paris, 2007, p. 33.
[228] BACHIMONT, B., *Ingénierie des connaissances et des contenus. Le numérique entre ontologies et documents*, Hermes Science Publications / Lavoisier, Paris, 2007, p. 35.

3.3 Le document numérique

L'essence du numérique étant la manipulation, une telle technologie entretient plus de points communs avec la peinture ou le roman qu'avec la photographie et le cinéma argentique, ou encore avec l'électronique. Cette spécificité du numérique est lourde de conséquences. L'une des plus remarquables concerne le statut des documents.

Avec Bachimont, on peut définir un document comme l'inscription matérielle d'un contenu[229]. Plus précisément, un document se situe « au croisement d'une dimension matérielle, le support manifestant le contenu, et d'une dimension sémantique, le contenu manifesté[230] ». Concernant la couche matérielle du document, il est ensuite possible de distinguer le support d'inscription (là où sont contenues les inscriptions) et le support d'appropriation (par où sont consultées les inscriptions). Là où dans un livre, support d'inscription et support d'appropriation ne font qu'un, la plupart des documents audiovisuels reposent sur leur séparation (par exemple la cassette audio d'un côté, le lecteur de l'autre[231]). L'originalité du numérique est d'introduire un support intermédiaire entre support d'inscription et support d'accès. C'est ce qu'on peut nommer le support d'interprétation.

Dans un document numérique, les inscriptions ne signifient rien en elles-mêmes. Pour avoir accès à un contenu doté d'une signification, il faut que ces inscriptions soient préalablement interprétées, interprétation arbitraire qui ne repose sur rien d'autre que sur une convention. Il résulte de cette spécificité la ruine de ce qui permet d'établir l'authenticité d'un document : la traçabilité des sources. Le propre du numérique est en effet d'être sans origine : ni les données qu'on y trouve, ni le processus d'interprétation (lui-même numérique) ne permettent de remonter à un quelconque ça a été. En eux-mêmes, ils ne veulent rien dire, si bien que ce n'est que rétrospectivement qu'un lien peut être reconstruit[232]. C'est pourquoi le numérique est en dernier recours une technologie sans mémoire : le ça a été manipulé venant barrer la possibilité de remonter à des sources.

3.4 Raison computationnelle ?

[229] BACHIMONT, B., L'archive numérique : entre authenticité et interprétabilité, *Archives*, 2000-2001, VOLUME 32, NUMÉRO 1, p. 5.
[230] BACHIMONT, B., ibid., p. 6.
[231] BACHIMONT, B., ibid. p. 7.
[232] BACHIMONT, B., ibid., p.14.

Les observations précédentes ont des conséquences considérables. Elles impliquent de se demander non seulement ce que le numérique permet de faire, mais ce qu'il *nous* fait. Chez Bachimont, poser cette question, c'est se demander le sens qu'il peut y avoir à encore parler de rationalité. Passer d'une technologie qui permet la synthèse du temps dans l'espace (l'écriture) à une technologie permettant le déroulement temporel du spatialisé (le numérique). A s'en tenir à ce niveau d'analyse, on pourrait comprendre le numérique comme cette technologie permettant l'exploration systématique des possibles par l'exercice du calcul[233]. Quand l'écriture a pour propre la liste, le tableau et la formule, le numérique disposerait du programme, du réseau et de la formule. La maquette numérique serait quant à elle l'équivalent du schéma. Ces propositions sont séduisantes, dans la mesure où elles permettent d'envisager le numérique comme au principe d'une nouvelle forme de rationalité, qu'on pourrait nommer computationnelle. Mais il faut ici mobiliser Bachimont *contre* lui-même si l'on peut dire, et rappeler que le numérique a pour essence le *ça a été manipulé*. Ce qui permet au numérique la mise en calcul des données, dont découlent tous les avantages précités, c'est la ruine de la fiabilité des données et l'abandon de la traçabilité des opérations. En conséquence, on peut se demander si le numérique ne conduit pas tant à l'émergence d'une nouvelle forme de rationalité, qu'à une nouvelle forme d'irrationalité. Ces réserves semblent partagées par Bachimont lui-même, qui après avoir tenté de poser les bases de ce que pourrait être une rationalité computationnelle, conclut ainsi :

> « Le numérique repose sur l'exploration systématique, la combinatoire qu'implique la manipulabilité qu'il incarne. Or, cette combinatoire engendre une inintelligibilité, une incapacité à comprendre, et ce pour deux raisons. D'une part, le calcul repose sur des symboles vides de sens : cette ascèse du signe numérique implique qu'il est parfois très difficile de réinvestir après coup les méandres de la combinatoire pour leur conférer une intelligibilité et comprendre la genèse du résultat produit. D'autre part, les machines matérielles exécutant les calculs […] sont de plus en plus rapides […] et de plus en plus compliquées […]. Il est de fait impossible de comprendre le résultat, sauf à en saisir les principes globaux et à faire confiance au mécanisme pour les étapes locales. Si bien qu'on arrive à une mutation de

[233] BACHIMONT, B., *Ingénierie des connaissances et des contenus. Le numérique entre ontologies et documents*, Hermes Science Publications / Lavoisier, Paris, 2007, p. 74.

la raison qui doit apprendre à se saisir de résultats comme émanant d'oracles qu'il lui faut rationaliser[234]. »

[234] BACHIMONT. B., *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Encre Marine, Paris, 2010, p. 171-172.

4. Préalables à l'étude du jeu numérique

4.1 Le jeu du bac-à-sable

Qu'on nous permette ici une apparente digression. En ouverture de cette section, nous voudrions revenir sur cette autre forme de jeu traditionnelle qu'est le sable. Le jeu du bac-à-sable est un archétype remarquable, en ce qu'il se situe à mi-chemin entre les jeux sans écriture et les jeux à écriture, à moins qu'il ne se situe à mi-chemin de l'écriture et du numérique. Le sable est ce support qui permet de laisser des traces, mais qui en même temps, interdit de les conserver. Le sable permet d'apposer des inscriptions sur une surface qui dès lors, pourra être appréciée dans une synoptique. Mais il est aussi ce qui permet le remplacement d'une trace par une autre, c'est-à-dire la succession des pratiques en un même point. *En cela*, le sable est un matériau éminemment ludique. Il rappelle et annonce ce qu'est le numérique : un support où ce qui est posé n'est jamais fixé.

La première chose qu'il faut souligner à propos du jeu du bac-à-sable, c'est l'éminente disponibilité du matériau qu'il convoque. Le sable est une matière qui se prête à toute sorte de manipulations. Nous pouvons nous en emparer et le modeler pour obtenir les constructions les plus diverses. C'est en ce sens que l'on dit du sable qu'il se prête à toutes les fantaisies de l'imagination : il est possible de lui imprimer toute sorte de formes.

Mais le sable dispose d'une autre particularité : ce qui, à l'aide du sable, peut être maintenu ensemble, cela peut être tout aussi facilement défait. A vrai dire, ce n'est pas là une simple possibilité. Jouer à construire des châteaux de sable, c'est passer son temps à élaborer des constructions vouées à se défaire. Le sable se distingue par ce que l'on pourrait qualifier de défaut de rétentionalité : il s'agit d'un matériau dont la tendance est de retourner à l'état d'un amas désorganisé.

Cette tendance a une double signification. D'un côté, elle fait du sable un matériau condamné à ne jamais permettre une quelconque production viable. Jouer avec le sable est une activité improductive du fait même du matériau, dont il ne faut rien attendre d'autre qu'un perpétuel retour à l'informe. Au cœur même du sable est engrammé, si l'on peut dire, l'impossibilité de jamais rien construire de durable, signant par là sa limite. Mais d'un autre côté, il convient de souligner en quoi ce défaut est aussi ce qui fait du sable un matériau aussi éminemment ludique. Les synthèses constituées étant condamnées à ne pas tenir, leur délitement ouvre la possibilité de nouveaux jeux. Le défaut de rétentionalité propre au sable est aussi la condition de possibilité d'un jeu pérenne. Ainsi, on comprend que l'effacement des constructions passées est une condition de possibilité pour l'élaboration de constructions futures, elles-mêmes vouées à se

déliter. Ce qui permet de comprendre combien, inversement, la rétention des traces des synthèses passées vaut toujours comme mise à mort de ce jeu-là de l'imagination.

Le sable a une autre particularité : matériau éminemment disponible, il n'en reste pas moins voué à nous *filer entre les doigts*. Aussitôt pris en main, sa tendance est de nous échapper. A vrai dire, cela est si vrai que sans même nous en rendre compte, à peine approché, nous en avons entre les doigts : le sable s'infiltre partout. C'est pourquoi le sable n'est jamais simplement ni devant-la-main, ni sous-la-main. Le commerce avec le sable pose d'emblée problème, car il est ce sur quoi on ne peut avoir de prise assurée. Le sable présente en ce sens un paradoxe : c'est à la fois un matériau éminemment disponible, et en même temps le support le moins fiable qui soit – comme nous le rappelle l'expression « marcher sur du sable ». Le sable ne tient pas, nous ne pouvons jamais espérer bâtir quoique ce soit de viable avec lui. Et pourtant, c'est ce manque de viabilité qui en fait un matériau si prompt à susciter les pratiques les plus imaginatives.

On comprend que cette tendance du sable à ne jamais tenir en fait le matériau d'une activité sans mémoire et sans histoire. Les traces, aussitôt apposées, sont recouvertes par d'autres, elles-mêmes vouées à se déliter. Ce qui autorise la pratique d'un jeu sans fin est ce qui, dans le même temps, interdit le moindre progrès – tant il est vrai qu'il ne saurait y avoir de progression sans fixation.

A ce titre, le jeu du bac-à-sable est à l'image du Sisyphe : un éternel recommencement. L'imagination y découvre des possibilités d'invention sans cesse renouvelées. Non seulement en raison des innombrables configurations qu'il est possible d'élaborer, non seulement en raison de la possibilité, à tout moment, de recommencer, mais aussi parce que, ne gardant pas la trace du passé, ce lieu sans mémoire libère le joueur de la hantise du passé.

4.2 Défaut de fiabilité

Le numérique est un analogue du sable[235]. Comme lui, il repose sur un défaut de fiabilité et c'est ce défaut qui le différencie de l'écriture traditionnelle : il s'agit d'un matériau à l'aide duquel il est possible d'élaborer toute sorte de propositions, sans qu'aucune ne puisse valoir comme un support sur lequel on pourrait s'appuyer sans plus se poser de questions. Ce défaut de fiabilité concerne aussi bien les matériaux dont il se dote (au sens où il ne les trouve pas, mais les constitue) que les résultats qu'il obtient (lesquels ne portent pas la marque des

[235] L'installation vidéoludique *Jeux invertis* peut se comprendre comme une entreprise de mise en visibilité de cette proximité : ONE LIFE REMAINS, *Jeux invertis* [installation vidéoludique], 2017-2019, http://www.oneliferemains.com/jeuxinvertis

procédés qui les ont produits). Ce défaut de fiabilité, si problématique pour la rationalité, est un avantage pour le jeu.

Bien des usages du numérique refoulent cette caractéristique. La photographie, le cinéma, la littérature numérique font le plus souvent comme si le numérique garantissait la même fiabilité que l'écriture ou que l'argentique. Il n'en est pourtant rien. À tout moment, le numérique peut se rappeler à nous dans sa vraie particularité. C'est l'écran d'affichage qui ne répond plus, ce sont les données effacées, perdues, disséminées ou détériorées, c'est le moment où la machine ralentit ou au contraire accélère. Toutes ces situations sont considérées dans la vie quotidienne comme inacceptables. Nous les considérons comme des erreurs qui ne *devraient* pas arriver, comme si ces phénomènes n'étaient pas la manifestation la plus directe de ce qu'est le numérique. Le travail du *designer* ne consiste souvent en rien d'autre qu'à venir gommer ces aspérités, à nous faire oublier qu'une page *Word* n'est pas une page, que les touches du clavier ne reposent pas sur une convention arbitraire et instable, que la machine est en réalité bien plus rapide ou plus lente que nous-mêmes, que les données que l'on laisse n'ont jamais rien d'authentique.

A première vue, un jeu vidéo relève de la même logique. Après tout, n'est-il pas attendu d'un jeu vidéo qu'il fonctionne de manière parfaitement fluide, que la progression dans les niveaux soit bien sauvegardée et que la manette fonctionne de manière aussi réactive et précise que possible ?

On peut pourtant montrer que là n'est pas le propre du jeu vidéo. Ce qu'on vient de décrire est plutôt ce qui caractérise tout ce avec quoi, dans un jeu vidéo, on ne joue pas. A l'instar de tout dispositif ludique, un jeu vidéo est un dispositif d'indisposition, et cette particularité tire directement profit du défaut de fiabilité qui caractérise le numérique.

Car un jeu vidéo n'est qu'une seule chose : une machine à provoquer des problèmes. Le plus souvent, ces problèmes se trouvent mis en scène dans les simulations proposées. Encapsulées dans les simulations, nous ne le percevons plus comme des anomalies. Qu'un jeu fonctionne au ralenti ? Voilà qui sera accepté et même désiré, à partir du moment où cela est présenté comme une nouvelle mécanique de jeu (par exemple dans le jeu Max Payne[236]). Qu'un jeu nous dissimule certaines parties de l'écran ? Voilà qui sera identifié comme ce qu'on appelle le classique brouillard de guerre. Et de même en va-t-il de la perte des données elles-mêmes, identifiées comme une pénalité acceptable et même méritée, si cela vaut comme punition

[236] REMEDY Entertainement Inc., *Max Payne* [jeu vidéo], 2001

consécutive à un défaut d'adresse face à un *challenge* rencontré. Apprendre à voir que ce que nous prenons comme des fonctionnements normaux pour ce qu'ils sont, c'est-à-dire pour des défauts techniques, voilà l'objet des développements qui vont suivre.

4.3 Une approche centripète

Nous retiendrons neuf axes, c'est-à-dire neuf manières pour un jeu vidéo de faire problème. Pour chacun de ces axes, il s'agira de montrer la part jouée par la technologie dans ce faire-problème. Ces huit axes seront amenés selon une certaine logique : partant de la règle numérique, il s'agira d'opérer un mouvement centripète qui nous mènera progressivement au-delà des repères habituellement assignés au jeu vidéo.

Nous commencerons par aborder le jeu vidéo sous l'angle des délégations. Un jeu vidéo n'est en effet, d'un certain point de vue, qu'une machine à déléguer l'application des règles. Ce qui va ici nous intéresser, c'est l problématicité inhérente à une telle délégation. On verra comment nombre de jeux vidéo sont tributaires, dans le fond de leur *gameplay*, de ce principe de délégation et des problèmes qu'il engendre.

Un dispositif vidéoludique n'est jamais simplement un dispositif à déléguer l'application des règles. Ou plutôt : pour qu'il le soit, encore faut-il que quelque chose soit restitué. On verra là aussi quels problèmes sont impliqués dans ce principe de restitution et comment dans les jeux vidéo, de tels problèmes deviennent des vecteurs d'amusement à part entière.

Tout jeu vidéo repose sur l'usage d'un ordinateur. Un ordinateur, ce n'est rien d'autre qu'une machine à éxécuter automatiquement des calculs. Mais l'automatisation des calculs ne présente pas que des avantages. Son corrélat est l'émergence d'un temps machinique irréductible au temps humain. On verra combien les problèmes qui en dérivent peuvent *faire gameplay*.

Mais un jeu vidéo n'est jamais simplement un dispositif de délégation. C'est aussi et surtout un dispositif auquel on prend part. Un enjeu sera de clarifier le sens d'un tel agir. Nous verrons qu'un dispositif numérique n'est au fond jamais rien d'autre qu'un dispositif de chantage, principe refoulé dans la plupart des usages, à l'exception à nouveau des jeux vidéo.

A ce stade, nous aurons plus ou moins fait le tour de ce que la conception standard entend généralement par jeu vidéo : un dispositif de calcul automatisé permettant le déploiement d'une simulation interactive.

Nous proposerons de prolonger ces analyses en nous intéressant non plus au rôle joué par le numérique dans les manières par lesquelles un jeu vidéo fait usuellement problème, mais au

rôle que *peut* jouer le numérique dans la provocation de problèmes en des points avec lesquels, dans un jeu vidéo, on n'est pas censé joué. En d'autres termes, il s'agira de montrer en quoi l'idée même que l'on se fait du jeu vidéo peut être elle-même remise en jeu. Avec quoi, dans un jeu vidéo, n'est-on pas censé jouer ?

Sans doute avec les périphériques de contrôle tout d'abord. Dans la plupart des applications, le contrôleur, voilà qui est tenu de répondre au doigt et à l'œil, c'est-à-dire d'être fiable. On montrera que cette préconception n'est pourtant pas évidente, et qu'un contrôleur peut fort bien se présenter comme cela *avec quoi* on joue, et non pas dont on se sert. En connexion avec ce premier travail de déconstruction, on s'intéressera ensuite au statut du corps, d'abord celui de l'avatar, ensuite celui du joueur.

De là, nous gagnerons les dernières étapes de notre voyage, dont le caractère centripète sera alors clairement identifiable. Trois derniers thèmes nous intéresserons : le jeu avec l'espace, le jeu avec le temps et enfin, le jeu avec la vie.

Dans la menée de ces exercices, nous nous appuierons régulièrement sur des exemples de jeux précis, qu'il s'agisse de nos propres créations ou d'autres concepteurs.

5. Délégation des règles

Et si un jeu vidéo ce n'était, d'abord, qu'un dispositif de délégation des règles de jeu ? Cette approche est séduisante, en raison du principe d'économie de la pensée sur laquelle elle repose. Plutôt que d'envisager le jeu vidéo à partir du caractère singulier qu'il permettrait de vivre, on l'aborde à partir des services qu'il rend au joueur : l'alléger de la charge de devoir appliquer les règles lui-même. De même que l'écriture permet de déléguer la mémoire des conduites à tenir, le numérique permet de déléguer la charge de devoir les mettre en œuvre. Cette approche (penser le jeu vidéo comme dispositif de délégation des règles) a un autre avantage : elle permet de court-circuiter la question des images, thème exerçant une véritable tyrannie sur les théories du jeu vidéo – quand le numérique n'est pourtant pas d'abord image mais écriture et le jeu pratique plutôt que représentation.

Un programme numérique, qu'il ait ou non prétention à faire jeu, n'est d'abord jamais rien d'autre qu'un ensemble de règles appelées à s'exécuter. La vérité du numérique, c'est en ce sens le pro-gramme. Ecrire à l'avance un certain déroulement temporel. Le succès du jeu dans le monde du numérique s'explique d'abord en cela. L'hégémonie des jeux à règles conduit naturellement à l'essor des jeux numériques. Pour que le numérique prenne en charge l'application des règles, il faut cependant qu'elles soient formalisées, ou plus précisément rapportées à des contenus discrétisés. C'est la discrétisation des contenus qui assure en effet leur manipulabilité, dont dérive la possibilité d'un traitement mécanisé, traitement mécanique qui peut dès lors être assigné à une machine, celui-ci n'impliquant plus de décision. Cette délégation n'est cependant pas sans conséquences.

La première conséquence est comparable à celle que nous décrivions à l'endroit du jeu de rôle : à partir du moment où les joueurs cessent de devoir appliquer les règles eux-mêmes, il en résulte une augmentation tendancielle de leur nombre. Cette augmentation du nombre de règles est d'autant plus favorisée que là aussi, il n'est désormais plus nécessaire de comprendre toutes les règles pour les voir s'appliquer. Plus précisément : le programme prenant en charge les règles, il n'est plus nécessaire de les interpréter pour pouvoir les comprendre, et de les consulter pour pouvoir les interpréter. Or s'il n'est plus nécessaire de comprendre les règles pour que le système fonctionne, alors se trouve favorisée la tendance à les voir augmenter en nombre.

Ce raisonnement n'est-il pas factieux pour au moins une raison ? Faire fonctionner les règles du jeu n'est pas la seule raison de vouloir les comprendre. Faire l'effort de connaître et comprendre les règles, voilà qui est aussi commandé par la nécessité de pouvoir agir de manière

pertinente au sein du système. Cette remarque est tout à fait valide, mais se heurte à la difficulté de déterminer à partir de quel moment une règle cesse d'être utile pour jouer de manière pertinente.

Pour le comprendre, on peut prendre l'exemple du jeu Street Fighter II. Dans ce jeu de combat, les joueurs s'affrontent par personnages interposés. Chaque personnage dispose d'une panoplie de coups, dont il peut se servir pour faire perdre tous ses points de vue au personnage adverse. A première vue, la nature de ce qu'il faut connaître ne fait pas question : ce qu'il faut savoir, c'est la liste des coups dont dispose chaque personnage, ainsi que les commandes pour les déclencher. A s'investir dans le jeu, on s'aperçoit pourtant rapidement que ces connaissances sont insuffisantes. Ce qu'il faudrait aussi savoir, ce sont les dégâts des coups portés, mais aussi leur portée. Or la considération de ses deux aspects rend visible d'autres dimensions importantes pour pouvoir jouer de manière pertinente : connaître la vitesse d'exécution des coups. Mais à nouveau, la découverte de ces paramètres appelle de nouvelles questions. En particulier, le joueur investi comprendra qu'un coup se divise en réalité en trois étapes : le lancement du coup, la réalisation du coup et la récupération du coup. On réalise alors que deux coups aux dégâts et à la durée identiques ne sont pas équivalents. Par exemple, l'un peut être rapide au démarrage et lent en récupération, tandis qu'un autre peut avoir les propriétés inverses.

On comprend qu'il existe ainsi une vraie difficulté à pouvoir déterminer quelles règles un joueur a besoin de connaître. A vrai dire, plus un joueur connaître de règles sur le système qu'il pratique, plus il aura intérêt à en connaître d'autres. On voit donc bien qu'il ne suffit pas de disposer d'une technologie capable d'appliquer les règles à notre place pour pouvoir se dispenser de les consulter.

Il faut pourtant reconnaître qu'en libérant les joueurs de la nécessité d'appliquer les règles par eux-mêmes, le numérique semble bien avoir favorisé la tendance à l'augmentation du nombre de règles. Sans doute y a-t-il d'ailleurs un moment où les choses se renversent : au lieu de souligner le problème pour la compréhension que pose un système dans lequel les règles sont nombreuses, on peut considérer qu'un système, étant de toute façon d'emblée trop riche, au vu du nombre de règles qu'il comprend, pour pouvoir être entièrement connu des joueurs, peut se permettre d'en comporter en nombre encore plus important, et sans doute aussi en complexité.

Mais il existe un autre facteur déterminant à prendre en compte, pour comprendre en quoi le numérique favorise l'augmentation tendancielle du nombre de règles : c'est leur discrétisation. A la différence d'un maître de jeu ou d'un arbitre, un ordinateur traite des contenus discrétisés,

c'est-à-dire des données dépourvues de signification intrinsèque. Or il faut bien comprendre la barrière considérable que cela représente pour le joueur – pour la plupart, comprendre ce que peut bien vouloir dire une suite de 0 et de 1 relève de l'impossible. On peut bien souligner que la plupart des programmes sont formulés dans un langage de programmation objet ou même de plus haut niveau. On peut bien arguer de l'existence de manuels venant nous offrir une traduction de ce qui est écrit dans le programme. Dans les deux cas, il ne s'agit justement que d'une traduction : l'accès aux règles en tant que tel est perdu – il n'a d'ailleurs jamais été envisageable, les données ne devenant règles qu'au moment d'être manipulées, c'est-à-dire interprétées. Ainsi le numérique ajoute-t-il un deuxième frein à la connaissance des règles du jeu : non pas seulement la perte d'une raison de devoir les comprendre (l'application), mais de la possibilité d'accéder aux inscriptions. Ainsi se trouve favorisée une explosion en quantité et en complexité des règles, tant et si bien qu'on en arrive bientôt, dans un jeu vidéo, à jouer à un jeu dont on ne connaît ni ne comprend les règles.

Une telle situation, dans n'importe quel autre contexte, serait considérée comme inacceptable. Deux approches existent en la matière, deux cultures du *design* pourrait-on dire. La première, portée par les acteurs de l'*open source*, défend l'idée d'une ouverture maximale des programmes, de manière à garantir aux utilisateurs la possibilité de fréquenter non seulement les couches extérieures des programmes, mais aussi l'intimité du code. La limite de cette approche est qu'elle génère (paradoxalement) un sentiment d'incompréhension totale envers la technologie, chez ceux qui ne font pas l'effort de développer les compétences nécessaires à ce qui relève de l'engagement militant. La deuxième approche, dont *Apple* est l'un des plus éminents représentants, consiste au contraire à maximaliser le verrouillage des programmes, de manière à obstruer l'accès aux couches inférieures des programme. Cette approche favorise les systèmes fermés et les applications à usage dédié. Le paradoxe, c'est qu'il fournit aux utilisateurs le sentiment d'une maîtrise et d'une compréhension poussée, alors qu'il repose sur l'occultation totale de tout ce qui pourrait être source de perturbation.

Dans un jeu vidéo, une telle situation est au contraire plutôt la norme. C'est en tout cas la situation qui domine aujourd'hui, où le plus souvent, jouer à un jeu vidéo, c'est jouer à un jeu dont on ne connaît pas les règles. Bien sûr, il existe à ce principe quelques exceptions, mais dans l'immense majorité des cas, les jeux vidéo sont avant tout des boîtes noires qui jouent de l'impossibilité de jamais connaître avec certitude l'intégralité des règles d'un programme. Un des exemples les plus criants est le jeu *Super Mario Bros.* Quoi de plus évident à première vue qu'un tel jeu ? Pour se déplacer, il suffit d'appuyer sur les touches directionnelles, on peut

effectuer un saut en pressant une touche, et l'objectif est de retrouver la princesse *Peach*, qui se trouve dans le prochain château. A jouer quelques minutes, le joueur ira pourtant de surprise en surprise, découvrant la possibilité de changer de taille, de passer au travers des tuyaux et que la princesse n'est pas dans ce château, mais dans un autre, et un autre, et un autre, etc.

Pour comprendre l'importance de ce rapport à la règle, en tant que connaissance faisant défaut, il convient également de s'intéresser au statut du livret de règles dans les jeux vidéo. Dans la plupart des jeux vidéo contemporains, il n'existe plus de livrets de règles à proprement parler. Pourtant, il n'en a pas toujours été ainsi. A ses débuts, le numérique ne produit en effet pas la disparition du livret de règles, mais plutôt sa démultiplication. Pour le comprendre, il faut considérer plusieurs facteurs. Le premier, ce sont les limites mémoire des premières machines[237] : bien souvent, les jeux prenaient la forme de livres d'instruction imprimés, qu'il fallait recopier soi-même au clavier. C'est en effet un raccourci que l'on fait souvent : avant d'être une technologie de la mémoire, le numérique est une technologie de la manipulation. Il fallait donc avant chaque partie instruire la machine en recopiant, à la manière d'un scribe, les données appelées à être manipulées pour générer la simulation. Par un curieux paradoxe, le numérique n'amenait donc nullement la disparition des supports papiers. Bien plutôt amenait-il leur démultiplication, car il fallait alors disposer d'un autre livret offrant une traduction de ce que l'on recopiait sans (nécessairement) comprendre. S'il n'existe aujourd'hui presque plus de livrets, c'est le fait de deux processus : l'augmentation de la capacité de mémoire des machines, qui entraîne l'inscription des données sur les disques durs ; la numérisation des livrets de « traduction », communément appelés manuels de jeu. Ces derniers sont d'abord numérisés sous forme de livrets numériques ou de glossaires directement intégrés dans le logiciel. Mais ils disparaissent bientôt, pour laisser la place à des vidéo ou cinématiques explicatives, puis à ce qu'on appellera des tutoriels, c'est-à-dire des séquences d'apprentissage par la pratique. Mais on comprend alors qu'une étape est franchie : à partir du moment où l'explication des règles passe par la pratique, les explications tendent alors à être intégrées puis disséminées dans le jeu. Aujourd'hui, dans la plupart des jeux vidéo, jouer se découvre progressivement : si bien qu'à vrai dire, à jouer à un jeu, on ne sait plus trop quand débute et quand finit l'apprentissage.

Cette question elle-même n'a d'ailleurs pas grand sens, tant le propre du numérique est de permettre un ajout progressif et indéfini de nouvelles règles. Imaginons un seul instant nous servir du logiciel *Word* et le voir évoluer sans notification aucune, gagnant ou perdant des fonctionnalités en fonction des contextes. Cette situation serait prise pour inacceptable. Elle est

[237] Voir par exemple la ZX Spectrum.

pourtant la norme dans un jeu vidéo. Là où dans la vie quotidienne, la connaissance de ce dont on se sert est considérée comme un avantage, cela est un problème dans le jeu vidéo. La peur de tout joueur de jeu vidéo, c'est la peur de la compréhension, la peur d'avoir fait le tour de la chose et qu'elle ne puisse plus en conséquence nous surprendre, c'est-à-dire nous déstabiliser. Il existe deux grandes manières, en *game design*, d'éviter cette situation. La première consiste à élaborer des règles dotées d'une profondeur capable de mettre en défaut la plupart des tentatives d'épuisement. Les échecs relèvent de cette catégorie. On a là un jeu qui résiste admirablement aux tentatives pour en épuiser le fond. La deuxième consiste à s'assurer qu'il ait toujours pour le joueur de nouveaux contenus à découvrir. En raison de ses propriétés, le numérique favorise ce type de *design* : on n'est jamais vraiment sûr d'en avoir touché le fond, chose d'autant moins assuré lorsque les dispositifs numériques deviennent connectés et donc susceptibles d'être mis à jour en permanence avec de nouveaux contenus et de nouvelles règles. L'archétype de ce principe n'attend cependant pas le numérique pour se faire connaitre : c'est le principe de la pochette surprise. Ajoutons qu'il ne suffit évidemment pas, pour renouveler l'intérêt d'un jeu, d'ajouter du contenu. Encore faut-il que celui-ci vienne renouveler la logique du jeu. On retrouve ici le thème des synthèses impossibles à accomplir, et la raison principe de l'addictivité des jeux vidéo : on ne s'en lasse pas pour ceci qu'on n'arrive jamais véritablement à les comprendre. Ce point de résistance, ce maintien du joueur dans l'incompréhension les films ExistenZ[238] et Avalon[239] en ont fort bien capté l'essence. C'est la fameuse question : *Y a-t-il un autre niveau ?* C'est l'incertitude d'avoir véritablement épuisé le jeu qui à un moment donné, devient le nouveau relais du jeu. Alors, à vrai dire, on ne joue plus au même jeu : on ne joue plus au jeu pour jouer au jeu, mais pour découvrir ou vérifier qu'on a bien trouvé toutes les possibilités, entreprise par définition impossible, à jamais incertaine. Certains jeux s'appuient admirablement sur ce principe. C'est le cas des systèmes à New game+. C'est pour certains jeux, le principe même de leur gameplay, à commencer par les jeux d'exploration. L'impossibilité de jamais avoir accès au support d'inscription lui-même, fait que chaque jeu reste au final une énigme dont le secret n'est jamais totalement percé. Tout l'art du *game design* est de gérer cet équilibre entre un jeu qui dévoile trop vite ses secrets et un jeu dont l'herméticité est si forte que personne ne viendra seulement soupçonner l'existence de ses ressorts cachés. Ce principe ne concerne pas que les jeux dominés par le principe de renouvellement des

[238] EXistenZ, [film], réalisé par David Cronenberg, 1999, Miramax.
[239] Avalon [film], réalisé par Mamuro Oshii, 2001, Miramax.

contenus. Ainsi peut-on citer David Sirlin, se référant à la profondeur stratégique et tactique de jeux comme Street Fighter II ou les Echecs :

> « Je considère un jeu comme un paysage topologique fait de collines et de pics qui représentent différentes tactiques, stratégies et personnages. Plus le pic est haut, plus effective est la stratégie. Avec le temps, les joueurs explorent ce paysage, découvrent de plus en plus de collines et de pics, et accèdent à des endroits encore plus élevés que les collines et les pics déjà connus. Les joueurs ne peuvent pas véritablement évaluer la hauteur de ces pics ; ils ne peuvent qu'explorer ce qu'il y a là, bien qu'il s'agisse d'une distinction plutôt philosophique. Le problème est que lorsque vous atteignez la base d'un nouveau pic […], il peut être très dure de savoir que son faîte n'est pas si haut. Il pourrait être vraiment difficile à gravir […] mais à la fin, se révéler d'une efficacité tactique assez basse, en comparaison de ces monstrueuses montagnes qui se profilent au loin[240] ».

Il y a dans cette question, un aspect qui concerne plus directement le caractère codé de tout jeu vidéo. In fine, tout jeu vidéo, en tant que suite de donnée discrétisées, est à comprendre comme une énigme. Cette énigmaticité est quelque chose qui s'éprouve dans le différentiel qui subsiste entre ce que le jeu veut bien nous montrer et ce que nous pensons qu'il peut comporter.

De la numérisation des règles résultent aussi la tendance à numériser le matériel lui-même. Pour que des règles puissent opérer, il faut qu'elles puissent s'appliquer sur quelque chose. Or tant que les règles s'appliquent sur du matériel tangible, on se retrouve à perdre l'avantage gagné : à moins de disposer d'un robot piloté par le programme, il faut soi-même déplacer les pièces en fonction des instructions fournies par le programme. Le plus simple est donc de basculer le matériel du côté du programme. Cela, à son tour, entraîne alors une autre conséquence : aux « yeux » du numérique, il n'existe pas de différence entre deux données. Celles-ci sont vides de sens. En conséquence, même s'il est possible de simuler d'une différence entre règle et matériel numérisé, il n'en existe en réalité aucune. De cela, il résulte que ce qui est tendanciellement favorisé, c'est une forme d'hybridation pourrait-on dire entre matériel et règle : désormais, le matériel semble directement comme animé par les règles, un peu à la manière d'une marionnette. Mais il ne s'agit que d'une vue de l'esprit, pour qui veut encore faire une différence entre règle et matériel. Le fait est que dans un jeu numérique, la différence entre règle et matériel s'estompe : il convient plutôt de dire qu'il y a des procédures, dont résultent des rendus visuels. Ce n'est que par confort intellectuel qu'on peut continuer à maintenir cette séparation. Mais dans les jeux vidéo, cette différence disparaît bientôt

[240] SIRLIN, D., *Playing to Win: Becoming the Champion*, Lulu.com, 2006. Voir, en particulier, chapitre 'Love of the Game : Not Playing to win' [en ligne], https://www.sirlin.net/ptw-book/love-of-the-game-not-playing-to-win, consulté le 26 février 2019 – nous traduisons.

totalement, si bien qu'on finit par avoir plutôt l'impression d'avoir affaire à des environnements, des simulations animées, directement affectées par ce qui se comprend comme des lois. Des lois et non pas des règles : c'est que désormais, les règles s'exécutent automatiquement, qu'on le veuille ou non. C'est le principe même de la délégation. Ce qui veut aussi dire, on le comprend, qu'avec la délégation des règles, le joueur change de rapport avec elles : il les subit désormais, sans pouvoir les interrompre, les appliquer quand il le souhaite où omettre, par erreur ou par triche, de les appliquer. Cette tendance vient à son tour nourrir l'impression d'avoir affaire à une boîte noire, à un contenu énigmatique au contenu hypothétique. De tout cela résulte que les systèmes de jeu numériques tendent à s'imposer comme des espaces labyrinthiques où l'on se perd, devant s'appuyer sur des règles susceptibles de changer et d'évoluer à tout moment. C'est pourquoi dans le cas des jeux vidéo, cette description de Bachimont à propos du numérique est à prendre dans son sens le plus littéral :

> « … le réseau, échappant à la synopsis spatiale du fait de sa complexité, est un labyrinthe où l'on se perd. C'est une figure de l'irrationnel et non une manière de penser le monde[241] ».

[241] BACHIMONT. B., *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Encre Marine, Paris, 2010, p. 170.

6. Jeux perceptifs et numérique

C'est une chose souvent soulignée, que le numérique entretient un rapport particulier à la perception[242]. On ne fait pas ici seulement référence aux casques de réalité virtuelle, mais plus globalement, au fait que le numérique procède, par ses calculs, à la génération de rendus valant comme des médiations de la perception.

Le propre du numérique, on l'a dit, repose sur les principes de discrétisation et manipulation. En tant que tel, le numérique ne part jamais de traces, mais de données dépourvues de sens. C'est pourquoi la « tendance » esthétique du numérique, c'est pourrait-on dire la « bouillie » de pixel : des rendus qui n'ont en tant que tels aucun lien avec un quelconque caractère figuratif. Par ailleurs, le numérique a tendance à générer des flux. Voilà pour le numérique. Le reste n'est qu'effort pour contraindre cette technologie à aller vers des rendus qui peuvent avoir un sens pour l'humain, un semblant de familiarité.

Les jeux vidéo ont depuis toujours été tiraillés par ces deux approches. D'un côté, aller vers ce qu'on appelle le photoréalisme, retrouver par le truchement du calcul des rendus qui collent à la perception naturelle. Pour le jeu vidéo, il a toujours été question de pouvoir proposer des expériences « à s'y méprendre », le point clef résidant en cela : se faire bluffer, jouer à se faire tromper sur la marchandise, à prendre une chose pour ce qu'elle n'est pas.

Mais il y a aussi eu, toujours, une deuxième approche, opposée à la première, une approche consistant à aller vers la remise en jeu d'un certain ordre perceptif. Je pense par exemple à ces jeux psychédéliques valant comme manières de faire des expériences du monde radicalement autres. Le plus grand représentant de cela, c'est sans doute Jeff Minter, auteur des célèbres *Tempest*[243] et *Llamatron*[244], mais aussi du logiciel pionnier *Virtual Light Machine*[245].

Dans de tels dispositifs, la dimension de remise en jeu est évidente : cela est ludique parce qu'on voit les choses d'une manière qui déroge fortement aux habitudes de la vie courante. Les ordinateurs sont rencontrés comme des machines à nous désorienter sur le plan sensoriel, et les jeux ne font alors qu'exploiter les problématiques inédites qui en découlent. Ce qui serait, dans la vie quotidienne, vu comme un bug, est dans un jeu vidéo recherché pour sa dimension perturbatrice. Plusieurs approches peuvent se présenter. On va par exemple trouver des jeux où il s'agit de se laisser emporter dans un trip sensoriel, et se confronter aux problématiques inédites qui en découlent. Dans d'autres jeux, il s'agit plutôt de ne pas se laisser prendre par ces

[242] BOYER, E., *Le conflit des perceptions*, Éditions MF, 2015.
[243] ATARI Inc., *Tempest* [jeu vidéo], 1981
[244] ATARI Inc., *Llamatron* [jeu vidéo], 1991-1992
[245] MINTER, J., Virtual Light Machine [logiciel], 1990.

procédés, de ne pas s'en laisser compter, et de retrouver, de reconstruire une intelligibilité derrière ce qui a première vue n'en avait pas. Nous nous sommes nous-mêmes confrontés à cette question en constituant un jeu que l'on pourrait dire d'une certaine manière platonicien : le jeu *And The Rhino Says*[246]. Dans ce jeu dont le titre fait référence à la pièce de Ionesco, le joueur est confronté au problème d'une image qui se décompose en mille morceaux. Le joueur pilote quant à lui l'ombre d'une mouche, à la recherche de son origine (l'image d'une mouche). A chaque fois que le joueur parvient à attraper la mouche, l'image à l'écran se scinde, produisant bientôt un rendu kaléidoscopique. Le jeu vaut comme un labyrinthe sensoriel, en raison de la difficulté qu'il y a à savoir à statuer sur ce à quoi renvoient tel ou tel contenu de l'image. En réalité, un tel jeu joue d'un principe à l'œuvre dans n'importe quel jeu vidéo : des images m'apparaissent, mais ce qui ainsi apparait ne se résume jamais seulement à une affaire de représentation, au sens où il s'agirait, à l'aide de ses images, de voir une situation. Ces images ont toujours aussi une autre fonction : renseigner le joueur sur une réalité machinique à l'œuvre, elle-même inaccessible, mais entretenant une cohérence avec des processus machiniques de calculs sous-jacent bels et bien réels. Mais ces restitutions ne sont jamais que des approximations, au sens où elles ne coïncident jamais vraiment avec les inscriptions dont elles sont la traduction. Si dans beaucoup de jeux vidéo, cet écart est occulté, de manière à entretenir le joueur dans l'impression que ce qui s'affiche *est* ce avec quoi il a affaire, cela n'est à vrai dire jamais vraiment le cas, comme le savent par exemple fort bien les joueurs de *Street Fighter II*[247], eux qui se dotent des *frame lists* et font du *data mining* pour accéder aux données.

Mais n'oublions pas qu'il existe donc une deuxième approche. Cette deuxième approche, c'est le photoréalisme. Cet attrait pour le photoréalisme a souvent été bien mal compris. On a pu y voir, par exemple, une forme de fascination pour la réalité. Mais pourquoi vouloir proposer des simulations, des imitations de la réalité, quand on pourrait tout simplement éteindre sa console ? Mais l'intérêt du photoréalisme réside dans le fait d'être, en dernière instance, du toc. S'adonner à une expérience photoréaliste, c'est jouer à se faire peur, c'est jouer avec le fameux principe du « on s'y croirait ». Le numérique est un parfait candidat à cela puisqu'en dernière instance, aussi convaincante puisse être une proposition, elle reste au final sans lien avec une quelconque source. Ce dernier point, qui inquiète tant les usagers des réseaux sociaux, soucieux de savoir si la photo qu'ils voient correspond à quelqu'un qui a vraiment existé, n'a à vrai dire pas grand intérêt pour le joueur : tout l'amusement résulte de l'absence d'origine.

---

[246] ONE LIFE REMAINS, *And The Rhino Says* [installation vidéoludique], 2012-2013, http://www.oneliferemains.com/andtherhinosays

[247] CAPCOM CO., *Street Fighter II* [jeu video], 1991

Il existe une troisième approche, une troisième manière de jouer avec le numérique sous l'angle de la perception. C'est l'expérience de la transfiguration, qui rejoint nos analyses antérieures sur la question du costume. Dans le numérique, il n'existe jamais de donnée, d'inscription, qui ne puisse être consultée en elle-même. Une donnée consultée est forcément une donnée manipulée et ayant fait l'objet d'un travail de réinterprétation. Ce principe fait que le numérique est une technologie de la transmutation. Plonger dans le numérique, c'est plonger dans un bain où les choses prennent soudain une autre figure, tout en étant potentiellement reconnaissables. C'est sur ce principe que s'appuient ces applications qui rencontrent un très large succès auprès du grand public, qui consistent à prendre en photographie un ami, et le voir métamorphosé en animal, ou tout simplement, de filmer quelqu'un par son appareil photo, et de lui ajouter des lunettes, un gros nez, une paire de cheveux colorés, ou que sais-je encore. Les dispositifs numériques ne sont pas seulement des dispositifs à faire des expériences de perception limite et des expériences relevant du « on s'y croirait ». Ce sont d'abord des technologies de la métamorphose – la reproduction fidèle d'une personne étant elle-même une métamorphose qui s'ignore.

Pour compléter ces analyses, on pourrait enfin s'intéresser – sous l'angle de la perception – au cas particulier des IA. Les IA sont des figures de la déstabilisation perceptive, au sens où elles passent leur temps à jouer avec le faire-visage. Tantôt elles prennent le comportement de quelqu'un qu'on croirait réel, tantôt elles donnent l'apparence de la machine à celui qui est en réalité un être humain. Le prototype littéraire de cette dimension du brouillage numérique, qui rend difficile de discerner IA et humain, c'est bien sur le complet brouillé, dans le roman *Substance Mort*[248] de Philip K. Dick. Les jeux vidéo, comme toutes autres pratiques, rencontrent cette possibilité comme l'occasion de jouer. On peut en donner ici quelques exemples. Le plus simple, c'est sans doute le cas du chatbot. Dans un registre à la limite du vidéoludique, il faudrait aussi évoquer le cas de Second Life, où parler avec un avatâr est toujours une expérience déstabilisatrice, tant l'on est en permanence amené à devoir basculer entre l'impression d'avoir en face de soi un humain et l'impression d'avoir en face de soi un ensemble de polygones. Mais certains jeux vont beaucoup plus loin. Je pense à ces jeux multijoueur où les joueurs pilotent des nuées[249]. L'expérience est fondamentalement dérangeante. Elle relève de l'étrange étrangeté. Il y a du jeu, au sens où il y a un bougé : nous passons de l'expérience où nous voyons une forme géométrique à celle où nous croyons déceler une forme d'intentionnalité. Il est d'ailleurs tout à fait remarquable de voir à quel point les

[248] DICK, P.K., Substance Mort, Folio, 2000.
[249] MINICLIP (VALADARES, M.), Agario [jeu vidéo], 2015.

joueurs sont prompts à trouver de l'intelligence là il n'y en a que du machinique. Les comportements passant tous par la médiation de la machine, ils en résultent une grammaire codifiée. Mais cette grammaire étant elle-même manipulable, elle peut être détournée et finir par donner l'impression d'être humaine lorsqu'elle ne l'est pas, et inversement. Jouer de ces codes, et de leur ambivalence, voilà qui peut faire l'objet d'un jeu. Le jeu *Hidden in Plain Sight*[250] en est une belle illustration. Ce jeu repose sur l'ambiguïté permanente qu'il peut y avoir entre un bot et un joueur : le premier joueur doit parvenir à repérer et éliminer le deuxième joueur caché parmi une foule de personnages contrôlés par le programme.

[250] SPRAGG, A., *Hidden in Plain Sight* [jeu vidéo], 2011.

7. Jouer avec la vitesse (de calcul)

Si le numérique permet la délégation de l'application des règles, c'est qu'il exécute automatiquement les calculs. Mais ce principe a une conséquence. Il en résulte que désormais, c'est la machine qui dicte le rythme de l'expérience. Dans la plupart des applications numériques, cette réalité est occultée par un travail en *design* visant à maximaliser la synchronisation entre temps joueur et temps machinique. Par exemple, lorsque je suis en train d'écrire su Word, le délai entre le moment où j'appuie sur les touches du clavier et le moment où quelque chose s'affiche, en cohérence avec ce que j'ai tapé, est réduit à son maximum. Ce qui est travaillé dans les propositions de design, c'est la résorption du caractère apparent de l'écart. Cela peut passer par un travail pour éviter qu'il y ait le moindre délai et ralentissement. Mais cela peut aussi passer par des stratégies visant à contraindre la machine à ralentir ou à en simuler le ralentissement, de manière à éviter à l'utilisateur la déstabilisation qui résulterait de la désynchronisation. Un exemple connu est la simulation de la longueur du temps de sauvegarde des données. Dans les applications les plus anciennes, les utilisateurs, au moment de sauvegarder leurs données, devaient généralement attendre que la machine enregistre. Pendant ce temps d'attente, il ne fallait plus rien faire. Que la machine fût en train d'enregistrer les données, voilà qui était repérable par le son, le bruit que faisait la disquette ou le disque dur. Cela était plus généralement repérable par cela que pendant le temps de la sauvegarde, les autres traitements, opérations, étaient comme suspendus. L'augmentation de la puissance de calcul a contribué à la réduction du temps de sauvegarde nécessaire, tant et si bien que désormais, il n'est plus nécessaire d'attendre entre deux opérations – je mets ici de côté les opérations les plus coûteuses en calcul, comme la génération d'images précalculées. Cette évolution peut bien sûr être vue comme un avantage. Mais il fait alors souligner qu'elle pose aussi un problème : désormais, l'opération machinique va trop vite pour être repérable par la perception humaine, sans compter qu'on perd le rôle structurant, en termes de rythme pour l'activité humaine, que pouvait avoir ce type d'opération (qu'on pourrait comparer au temps nécessaire pour voir l'encre sécher sur une page). En cela, l'accélération de la puissance de calcul devient un facteur de désorientation, l'utilisateur étant désormais en rapport à un document dont il ne sait plus s'il a été correctement sauvegardé ou non. Pour pallier à ce problème, une stratégie de *design* consiste à intégrer dans les programmes une animation sous la forme d'une icône, laquelle se lance au moment de l'opération de sauvegarde. L'icône en question affiche « sauvegarde en cours », ce qui permet à l'utilisateur de savoir que son document est bien en train d'être sauvegardé. Le problème de ce type d'approche, c'est qu'elle tend à nous faire oublier

l'existence d'un divorce entre temps machinique et temps humain : au moment où le message s'affiche, cela fait en vérité bien longtemps que la sauvegarde a été terminée, mais cela l'utilisateur moyen n'en a pas connaissance. Cet exemple illustre la tendance du numérique a entretenir la *méprise* vis-à-vis de ceux qui s'en servent, une forme de désorientation d'autant plus pernicieuse qu'elle n'est pas comprise comme telle. La délégation de l'exécution des calculs à une machine, couplée à l'impossibilité d'en suivre l'activité (au mieux peut-on s'appuyer sur des logiciels qui nous en donnent une traduction), participe à l'installation d'une situation où l'utilisateur agit sans connaître la réalité des processus machiniques sur lesquels repose son action.

Les jeux vidéo sont bien sûr les premiers à utiliser ce type de procédés. Ainsi n'est-il pas rare de se retrouver à jouer à des jeux dont la vitesse d'exécution est volontairement bridée. On peut aussi mentionner l'usage fait des moments d'attente : pendant longtemps, les jeux vidéo se présentaient comme des programmes nécessitant d'attendre, en amont, en aval et parfois pendant la partie, qu'un certain nombre de calculs soient effectués. Pour éviter que le joueur ne s'ennuie, une solution de design classique est de profiter de ces temps d'attente pour diffuser des informations. Une des particularités du jeu vidéo, comme médium d'action, est de retenir difficilement le joueur en position de lecteur ou d'auditeur. Mais durant de tels temps d'attente, il n'y a pas le choix : la réalité machinique impose un rythme, sur lequel le joueur doit s'aligner. L'ingéniosité des designers (mais faut-il vraiment parle d'ingéniosité, quand le propre de cette approche est de remplir une vacance) est d'avoir profité de ces temps de chargement pour afficher des informations spécifiques. Il peut s'agir de mise en ambiance, d'un rapport d'un point de règle, mais aussi de récits, de manières de raconter les histoires, si bien que rapidement, on va même pouvoir introduire des artworks commentés, puis des scènes cinématiques. Par ce qui est d'abord une contrainte technique vient ainsi s'inventer progressivement une manière de mêler expérience de jeu et expérience spectateur, un mélange qui correspond au passage de posture auquel contraint la machine, quand elle est limitée dans sa puissance de calcul, mais qui aujourd'hui, reste une manière d'installer les propositions, alors même que ces limitations techniques n'existent plus. On voit donc, à travers cet exemple, que le jeu vidéo figure lui aussi en première ligne quand l s'agit de dissimuler, d'occulter ce différentiel entre temps machinique et temps humain. Mais là où dans les autres usages, cette stratégie de dissimulation est systématique, où il s'agit absolument de gommer ce qui est identifié comme une source de déstabilisation, on va maintenant voir que le jeu vidéo peut au contraire se retrouver à faire de cette tendance un levier ludique tout à fait central.

Pour s'en convaincre, je voudrais donner l'exemple du jeu *Tetris*. Rappelons le propre de ce jeu : dans ce jeu, des blocs de forme différentes apparaissent successivement en haut de l'écran et se mettent à tomber. Le joueur doit les empiler, de manière à retarder le processus de saturation. S'il parvient à former des lignes complètes, celles-ci sont détruites. Premièrement, on a là un système qui s'exécute sans attendre le joueur. Imaginez cela dans tout autre contexte d'usage, cela serait considéré comme inacceptable et problématique. De fait, il y a quelque chose de fondamentalement déstabilisant à devoir s'aligner sur l'activité de la machine : faute de la voir s'aligner à notre propre rythme, il faut d'une certaine manière lui courir après. Cela dit, s'il n'y avait que ce principe, peut-être pourrait-n finir par s'y accoutumer. Après tout, chaque pratique a son propre rythme. C'est le cas par exemple lorsque nous prenons l'autoroute, et que nous devons nous aligner sur la vitesse requise, c'est-à-dire apprendre à se tenir dans un intervalle de vitesse compatible avec la vitesse de circulation des autres véhicules. La différence, par quoi on a là un véritable dispositif d'indisposition, c'est que cette vitesse, ce temps machinique, est travaillé pour poser de plus en plus problème dans sa manière de s'écarter de la vitesse du joueur. Comme on sait, une règle de *Tetris* est que la vitesse de chute des blocs s'accélère de niveau en niveau. Plus on avance dans la partie, plus les blocs tombent vite. Il ne suffit pas de dire que la situation devient ainsi de plus en plus difficile, car on fait alors abstraction de ce qui dans cette accélération, est fondamentalement déstabilisant : qu'à chaque fois que cela accélère, ce qui est produit artificiellement, c'est une situation de décrochage vis-à-vis de laquelle il faut se recalibrer. Le joueur ne doit pas simplement être plus réactif, il se retrouve dans l'impossibilité de pouvoir continuer à employer les mêmes techniques, les mêmes manières de faire. Il doit réaligner l'ensemble de ces principes de jeu au nouvel équilibre imposé. Par exemple, alors que dans les premiers niveaux, il suffit d'être réactif, dans les niveaux où cela va très vite, il faut faire preuve d'anticipation. Anticiper, c'est avoir préalablement pris position et savoir quoi faire, en fonction de ce qui arrivera, sans avoir à attendre que cela arrive pour le décider. C'est une chose que les spectateurs de *Tetris* souvent ne comprennent généralement pas : pour eux, que le joueur parvienne à tenir la cadence, alors que la machine accélère, voilà qui démontre simplement le caractère compulsif du jeu vidéo. Mais en vérité, c'est bien plutôt le contraire : dans *Tetris* tout du moins, l'accélération ne pousse pas le joueur à devoir développer seulement des réflexes hors du commun : il pousse au contraire à cesser de s'appuyer sur ses seuls réflexes. Au final, c'est cela qui explique la capacité de certains joueurs à jouer en *god mode*, là où la vitesse de chute des blocs est presque instantanée : c'est que ce qui compte désormais, ce n'est plus tant les réflexes, que la capacité à mettre en œuvre une planification.

Tetris est loin d'être une exception. A vrai dire, c'est toute une frange, particulièrement conséquente du jeu vidéo, qui s'est entièrement construite comme dispositifs de désynchronisation : les jeux d'arcade. Dans de tels jeux, l'évolution de l'intérêt du jeu ne réside pas dans l'ajout de nouveaux contenus ou dans la modification des règles, mais tout simplement dans la modification de la vitesse d'exécution. Cette approche en design est un choix que l'on peut dire naturel, dans la mesure où modifier la vitesse, c'est-à-dire jouer avec la puissance de calcul, voilà qui est souvent la ressource la plus économique, le moyen le plus économique de produire de la diversité, quand on n'a pas la possibilité de constituer des programmes comportant beaucoup de données. Accélérer la vitesse d'exécution des programmes, voilà une approche en design qui dans un tout autre contexte, serait considéré comme inacceptable. De telles situations sont bien connues : cela correspond tout à fait exactement à ces situations où nous emmènent les technologies modernes, quand nous en perdons le contrôle : ces machines qui dictent leur propre rythmicité. Je pense ici à la fameuse séquence des temps modernes[251], où l'on voit Charlie Chaplin confronté à un dispositif d'assemblage dictant son propre rythme. La séquence est bien connue, mais elle est souvent lue de manière univoque comme un manifeste sur le caractère aliénant de la technologie. Mais on voit bien aussi le caractère extrêmement ludique de cette séquence ; Dans cette séquence, on voit Chaplin se retrouvé remis en jeu dans ses schèmes corporels, dans ses habitudes gestuelles, afin de parvenir à tenir, à s'aligner sur le rythme de la machine, qui ne cesse de se dérégler. Cette tendance au dérèglement, c'est-à-dire à l'écart entre le temps machinique et le temps humain, poussant l'humain à adopter un rythme qui n'est pas le sien, et surtout à en changer en permanence, c'est là le principe, et aurait-on envie de dire l'unique principe, sur lequel repose l'immense majorité des jeux d'arcade : dispositifs d'indisposition basés sur la désynchronisation progressive du temps humain et du temps machinique. Jouer à de tels jeux, c'est d'une certaine manière tenter de garder prise sur un dispositif qui chercherait d'une certaine manière, comme au rodéo, à nous désarçonner en permanence, à nous faire décrocher, c'est-à-dire à nous faire lâcher des mains. Et c'est d'ailleurs bien ce qui arrive, lorsque, face à de tels jeux, nous finissons par être débordés, dépassés, par ne plus arriver à suivre : nos actions cessent d'être pertinentes, car elles sont effectuées en décalage, avec un temps de retard, tant et si bien que le dispositif, au sein duquel nous y étions, nous a alors distancé.

L'accélération progressive des machines n'est pas la seule manière de jouer avec le temps machinique. Le jeu vidéo se distingue aussi par sa capacité à proposer des propositions où s'est

[251] *Temps modernes* [film], produit et réalisé par Charlie Chaplin, 1936.

au contraire le temps de retard de la machine, qui devient le moteur de la proposition ludique. De telles propositions, à l'inverse des précédentes, reposent non pas sur des machines qui n'attendent pas, mais sur des machines qui se font attendre. Mais comment le fait d'attendre qu'une machine ait fini d'exécuter des calculs pourrait-il être quelque chose de ludique ? C'est pourtant ce que montre un jeu comme O Game par exemple, ou encore les fameux Tamagotchi, où les joueurs s'occupent de créatures virtuelles, et plus généralement, toute une série de jeux basés sur le principe du rendez-vous : ce qui fait jeu, c'est le différentiel entre le moment où l'action est réalisée et le moment où quelque chose est obtenu en retour. Le secret de ces propositions est de reposer sur le rapport au désir : si la chose attendue est désirable, alors plus elle se fait attendre, plus elle le sera encore plus. Ces expériences sont des expériences où le joueur fait l'épreuve d'une désynchronisation entre son attente, qui demande à ce que son vœu soit si l'on peut dire exécuter maintenant, et l'autonomie de la machine, qui détermine quand cela aura lieu. La conséquence est comparable avec le jeu d'arcade : il en résulte des expériences où le challenge principal réside dans la capacité à se phaser, à se synchroniser, par rapport à un processus qui ne cesse justement d'être en décalage. Dans de tels jeux, la compétence principale est la vigilance et la disponibilité. De cela il résulte quelque chose de tout à fait remarquable : de tels jeux finissent à rentrer en conflit avec le rythme de vie des usagers hors du jeu ; A la différence d'un jeu classique, l'automatisation propre au jeu vidéo fait que c'est le jeu qui dicte le temps de la partie, ce qui veut aussi dire son début et sa fin. Il en résulte le déploiement de proposition qui s'étalent dans le temps, bien souvent sans jamais se clore, des parties qui sont comme disséminées sur de larges échelles temporelles. Le joueur se retrouve ainsi bousculé dans ses propres habitudes temporelles, par exemple poussé à se réveiller à 4 heures du matin pour ne pas manquer l'arrivée d'un convoi de ressources en provenance d'un autre système solaire. Là encore, on voit bien que dans tout autre contexte, de telles pratiques seraient identifiées comme problématiques et donc comme inacceptables. Dans le jeu, cette problématicité n'est pas neutralisée, mais est recherchée comme telle : ce qui est ici accueilli, ce que le jeu vidéo propose, c'est ainsi de rencontrer la technologie dans tout son potentiel de *désacclimatation*.

La vitesse de calcul n'est pas chose neutre. Elle induit une modification drastique de notre rapport au temps, comme l'apparition des horloges ont pu le provoquer. Le plus souvent, les approches en design visent cependant à dissimuler, à occulter ceci que le temps machinique n'est en rien quelque chose de voué à se synchroniser au temps humain. On voit donc que les jeux vidéo font là aussi exception, et rencontrent cette manière pour la technique de faire problème comme un levier à part entière. De ce point de vue, bon nombre de jeux vidéo ne sont

rien d’autres que des logiciels qui vont trop vite ou trop lentement et vis-à-vis desquels il n’y a d’autre choix que de se réajuster. Cette particularité n’est pas vue, le plus souvent, parce que nous présumons qu’il s’agit là de quelque chose de conforme à des règles. Mais c’est bien plutôt l’inverse qu’il faut voir : que dans le commerce avec la machine, le différentiel de vitesse s’éprouve comme quelque chose de déstabilisant, qui dans un deuxième temps peut être repéré en son caractère proprement amusant.

8. Le jeu vidéo comme dispositif de chantage

Il est temps de nous intéresser à cette grande spécificité du jeu vidéo qu'est l'interactivité. Nous voudrions cependant l'aborder selon un angle particulier. Pour la plupart des théoriciens, les jeux vidéo sont des dispositifs au sein desquels on peut agir à l'aide d'un périphérique de contrôle (clavier, souris, manette, écran tactile pour les plus communs). Le principe est le suivant : nous pressons un bouton, un signal est envoyé, lequel est interprété et pris en compte dans l'exécution des prochains calculs, ce qui permet d'avoir une incidence sur l'état de la simulation. Tout cela est jusqu'à un certain point exact. C'est d'ailleurs ce même principe que l'on retrouve quand on utilise n'importe quel programme informatique passant par une interface de saisie : des données sont générées en conséquence du signal reçu, données qui pourront ensuite être traitées.

Ce sur quoi il convient d'insister, c'est sur les conséquences de ce principe. Il implique que *stricto sensu*, un utilisateur de programme informatique n'agit jamais véritablement dans la machine, ni sur l'image, ni dans la simulation. Bien plutôt faut-il dire que c'est le programme qui manipule les données qui lui sont mises à disposition, pour en faire ce qu'il convient d'en faire, en cohérence avec les procédures qui font le propre de ce qu'est le programme. Si le joueur peut avoir l'impression que ses actions ont une influence sur la simulation, c'est d'une part en raison des restitutions, mises en scène de manière à coller avec l'idée que le joueur peut se faire de son action, et d'autre part parce que la manière dont les calculs sont faits à partir des données offrent bien au joueur la possibilité d'une prise. Mais il faut bien comprendre qu'une telle possibilité n'est justement qu'une telle possibilité, et repose sur quelque chose de fondamentalement précaire, qui relève au final de la simulation. Cette précarité de la situation, nous l'éprouvons par exemple lorsque, manipulant la souris, nous nous retrouvons soudain à voir le curseur de la souris s'arrêter. De cela, nous n'avons alors d'autre choix que d'établir différentes hypothèses. Nous pouvons tout d'abord soupçonner l'alimentation de la souris elle-même : peut-être la batterie est-elle épuisée ou le fil mal branché ? Mais cela, nous le savons peut tout aussi bien résulter de cela que les drivers, ces programmes qui permettent de garantir l'ajustement des périphériques, ne sont peut-être plus à jour, si bien que la machine ne « reconnaît » plus le périphérique, alors que celui-ci est parfaitement fonctionnel sur son plan mécanique ou électronique. Mais une autre possibilité – laquelle n'est d'ailleurs pas formellement différente de la précédente – peut être la présence d'un bug, qui vient faire interférence et empêche la machine d'avoir accès aux données associées au contrôleur. Ces

dernières situations sont, généralement, vues comme des dysfonctionnements. Nous les comprenons en les mettant sur le même plan que les dysfonctionnements matériels, alors que de telles situations peuvent fort bien résulter de ce que, au contraire, le programme a été conçu de manière à ce que la manipulation de la souris produise l'immobilité du curseur, ou au contraire son déplacement erratique. C'est que fondamentalement, on n'interagit donc jamais avec la machine. Comme le dit Bachimont, la machine est fondamentalement autistique. Fermée sur elle-même, elle récupère des données qui sont en elles-mêmes vides de sens. Ainsi, ce qui motive le mouvement du curseur, quelles données sont saisies, cela est une pure convention. Par exemple, ce qui animerait la position du curseur pourrait tout aussi bien être, au lieu de l'activité de la souris, le poids des données présent sur le disque dur ou encore le changement de date sur le calendrier. Cela veut dire que derrière l'apparence de contrôle que l'utilisateur peut avoir, il y a cette réalité que le contrôle peut à tout moment être repris, et pour cela que paradoxalement, il n'a jamais été donné. Tout au plus la plupart des dispositifs construisent-ils des agencements où les données saisies pour déterminer l'état de ce qui est à contrôlé est-il en rapport avec des données dont le joueur peut contrôler le contenu.

Dans la plupart des applications, cette réalité est cependant dissimulée. Par exemple, si je reprends mon exemple sur Word, ce qui est maintenu en permanence, c'est par exemple l'illusion que les touches sur lesquelles j'appuie génèrent des caractères qui ont un rapport direct avec ce qui est écrit dessus, ou du moins leur branchement électronique. Il n'en est pourtant rien, et c'est l'expérience que chacun peut faire, quand il appuie malencontreusement sur *Alt+ shift*. Soudainement, nous sommes désorientés, car nous nous rendons compte que les touches A et Z, qui jusque-là généraient les lettres A et Z à l'écran, génèrent maintenant les lettres Q et W. Mais donc, là encore, l'approche en design, la doxa, consiste le plus souvent à tout faire pour occulter cette réalité, ce fait que la relation entre ce qui a lieu dans la simulation et ce qui est fait par l'utilisateur est une possibilité arbitraire, qui ne repose sur rien qui ne soit jamais fixé.

Dans un jeu vidéo, on peut de prime abord avoir l'impression que les choses en sont de même. Après tout, un jeu vidéo n'est-il pas considéré comme fonctionnel quand les conditions d'interaction sont maintenues ? De fait, il n'y a en effet rien de plus embarrassant, dans un jeu vidéo, que d'être engagé dans une partie, et de voir tout d'un coup notre manette, la souris ou le clavier cesser de répondre. Dans ce type de situation, l'engagement dans la situation reflue,

et nous fait basculer dans la posture du spectateur, ne pouvant qu'assister, impuissant, à ce qui se déroule à l'écran.

Mais cette situation dysfonctionnelle relève-t-elle véritablement de l'exception ? Ou plutôt, cette situation n'est-elle pas d'abord une chose que l'on rencontre de manière très fréquente dans la plupart des jeux vidéo, et cela précisément parce que ce sont des jeux vidéo ? On l'aura compris : nous faisons ici référence à cette situation bien connue qu'est le *Game Over*.

On définit usuellement le *Game Over* comme cette situation à laquelle nous arrivons, dans un jeu vidéo, lorsque nous échouons de manière répétée à surmonter un challenge donné. A vrai dire, ce type de situation ne se rencontre que dans certains types de jeu vidéo. C'est une chose fréquente dans les jeux de plateforme par exemple, les shoot-them-up ou encore les *Tetris-like*. En réalité, le *Game Over* est un principe de design présent dans la majorité des jeux. Essayons de décrire le *Game Over* de manière plus formelle. La première chose que l'on peut noter, c'est qu'au *Game Over* correspond souvent une forme de coupure à l'image : l'image s'éteint, l''espace de jeu disparaît, au profit d'un message, souvent écrit sur fond noir : *Game Over*. Mais à vrai dire, il arrive parfois que le *Game Over* ne soit pas mis en scène de cette manière-là. Dans certains shoot-them-up par exemple, lorsque le *Game Over* a lieu, l'avatar explose, mais l'espace de jeu continue à s'afficher et même à défiler, avec parfois, en surimpression, les mots *Game Over* qui s'affichent. Mais quel est le véritable point commun entre toutes les situations ? Dans ce type de situation, quand le *Game Over* arrive, nous basculons aussitôt en posture de spectateur : nous n'y sommes plus. Soudain, toute la situation reflue. Nous ne sommes plus en train de sauter de plateforme en plateforme, d'affronter des monstres ou d'explorer quelque planète étrange. Non, nous sommes de nouveau assis sur notre fauteuil, devant un écran qui nous fait face, et sur lequel défilent des informations sur lesquelles nous n'avons pas prise. Mais surtout, à ce moment-là, la manette ressurgit à notre esprit, elle ressurgit comme ce poids mort que nous avons entre les mains, un poids encombrant don nous ne savons çà vrai dire pas quoi faire. Pour trouver le propre du *Game Over*, il faut cesser de regarder du côté de l'écran. Il faut s'intéresser à la manette : quand le *Game Over* est prononcé, la manette cesse de fonctionner : nous pouvons appuyer autant que nous le voulons sur les boutons, il ne se passe rien. Nous avons entre les mains un poids mort, qui ne sert à rien, qui ne fait rien d'autre si ce n'est de nous encombrer. A ce moment précis, si nous voulons être exact, il faut bien reconnaitre que rien ne permet de différencier la manette d'un contrôleur dysfonctionnel. Dans les deux cas, ce qui se passe, c'est que cela ne répond pas. Ce que l'on vit, à ce moment-là, est une situation

d’arrachement. Elle est en tout point identique à ce que l’on peut éprouver lorsque quelqu’un vient malicieusement arracher le fil de la manette : nous voilà coupé de la situation, relégué au rang de simple spectateur.

Jouer à un jeu vidéo, est, dans une très large majorité des cas, une expérience du sursis. Jouer à un jeu vidéo, être confronté en permanence à une sorte d’épée de Damoclès, la possibilité que le pouvoir sur le jeu qui nous est conféré, que l’accès au jeu, cela nous soit arraché. Avant même d’essayer de gagner, jouer à un jeu vidéo, ce n’est rien d’autre que cela : faire ce qu’il faut faire de telle sorte que la manette continue à fonctionner, que le pouvoir d’agir au sein du système ne nous soit pas repris. Mais c’est une particularité qui justement, est exploitée dans la plupart des jeux comme le pivot central de l’expérience : dans l’essentiel des jeux, les challenges proposés sont associés à cette menace : ne pas les surmonter, c’est s’exposer à cette punition classique qui consiste à voir sa manette cesse de fonctionner, à nous verrouiller l’accès au système. En cela, la plupart des jeux vidéo sont des dispositifs de chantage.

Cette capacité dus jeux vidéo à fonctionner comme des dispositifs de chantage repose sur deux principes. Le premier, c’est la désirabilité du pouvoir-jouer. Pour qu’il y ait chantage, il faut que ce qui est donné au joueur soit considéré par lui comme un bien précieux. En l’occurrence, la menace de se voir sa manette devenir inactive fonctionne parce que la manette n’est rien d’autre au fond pour le joueur que le lieu d’exercice du pouvoir. C’est depuis la manette et par la manette que le joueur peut agir au sein du système. Le deuxième principe, c’est qu’il faut que cela qui soit justement mis à disposition ne le soit que selon la logique du prêt, de telle sorte qu’à tout moment, cela qui a été confié puisse être repris. Dans un dispositif numérique interactif, nous pouvons souvent avoir l’impression d’avoir la main sur le système, parce que c’est bien la mise en scène, le choix de design qui est fait. Mais il faut se souvenir de ce que nous disions précédemment : si un périphérique de contrôle fonctionne a sein d’un environnement numérique, ce n’est que tant que les données qui lui sont associées se trouvent traitées par un programme de telle sorte qu’il en résulte un effet de mise en cohérence entre ce que fait le joueur à la manette et ce qui a lieu au sein de la simulation. À tout moment, le propre du numérique implique donc que ce lien, proposé entre le joueur et le système, puisse être rompu. Jouer à un jeu vidéo, c’est le plus souvent lutter pour éviter qu’un tel lien soit rompu.
Ce principe est à vrai dire ancré bien plus profondément que ce qu’on pourrait croire dans la culture du jeu : il remonte au jeu d’arcade, qui en hérite lui-même des jeux électroniques comme le flipper. Approchons-nous d’une borne d’arcade et essayons de nous engager dans une partie.

Quelle expérience fera-t-on d'abord ? Eh bien la première chose dont on fera l'expérience, c'est que les contrôleurs ne répondent pas. Appuyer sur les boutons et voir qu'il ne se passe rien, telle est la première expérience que l'on vit, lorsqu'on rencontre une borne d'arcade : la confrontation avec un matériel déficient, une borne dont le contrôleur pourrait tout aussi bien être débranché. Pour jouer, nous le savons, il faut mettre une pièce. Alors, et alors seulement, si donc nous nous sommes pliés à ce qui n'est rien d'autre que du chantage, si nous avons accepté si l'on peut dire de payer notre dîme, alors un accès au jeu nous est prêté. Le chantage s'arrête-ti-l là pour autant ? Nullement comme on sait. Dans un jeu d'arcade, payer une somme ne nous donnes rien d'autre que la possibilité de conserver l'accès à la borne, mais ne nous préserve en rien de la possibilité que cet accès nous soit repris. Ce que l'on achète, ce n'est ni le jeu, ni un temps de jeu (location), mais un accès conditionné au fait de ne rien faire qui ne justifie qu'il nous soit repris.

Pour comprendre la logique sous-jacente à ce type de dispositif, il faut commencer par rappeler ce qui fait la spécificité d'une borne d'arcade. Une borne d'arcade n'est pas quelque chose que l'on possède. C'est une installation qui est située dans l'espace public et fonctionne si l'on peut dire, à la manière d'un point d'eau : elle est située généralement sur un lieu de passage, un lieu de transit. En cela, elle n'appartient à personne. La conséquence de ce type d'agencement est immédiatement perceptible : il en résulte une tension. D'un côté, nous avons un flux de joueurs potentiels, de l'autre, nous avons une seule borne. Comment alors tirer un maximum de bénéfice ? En faisant payer l'accès à la borne, et en conditionnant le maintien de l'accès à des critères difficiles à maîtriser. Il en résulte une configuration où pour conserver l'accès à la borne, il faudra remettre régulièrement de l'argent. Mais il faut noter que la particularité de la borne d'arcade est le plus souvent, qu'en théorie, il est donc possible de conserver l'accès à la borne un temps indéfini, à condition bien sûr d'avoir les compétences requises. Il en résulte que jouer à une borne d'arcade c'est donc toujours jouer de manière à ne jamais perdre, de manière à ne jamais déclencher ce moment d'interruption où autrui pourrait vouloir prétendre prendre la main. C'est ainsi que très rapidement, ce type d'installation finit par faire émerger de la compétition.

On comprend que la difficulté des jeux d'arcade, que l'on oppose souvent aux jeux plus contemporains, régulièrement accusés de répondre à des logiques commerciales, est en réalité le corrélat d'un système de monétisation directement lié au fait d'avoir des installations vidéoludiques dans l'espace public. Cette culture de la difficulté, basée sur une difficulté exponentielle, persistera quand ces mêmes jeux finiront par basculer sur console. Cette

persistance de ce modèle de design n'ira pas sans poser problème : car il consiste à maintenir une pression artificielle dans une configuration où désormais, le joueur est le propriétaire de son jeu, joue sans autre concurrence, au mieux, que sa famille, et dans un espace qui n'est pas un espace de transit, mais bien un espace où il vit et où donc il dispose de tout le temps nécessaire. Mais tel est donc bien l'origine du *Game Over*, qui a survécut à un contexte où initialement, l'interruption du cours de la partie prenait un sens particulier dans un contexte de mise en concurrence et dans un type d'espace dominé par le caractère précaire de l'occupation (espace public et lieu de passage).

9. Jouer avec la manette

Quand on veut définir ce qu'est un jeu vidéo, on dit ainsi que c'est une expérience vidéoludique consistant à prendre appui sur un dispositif technologique pour jouer. On va pouvoir parler d'interactivité. Mais ce qui est remarquable, c'est que la manette, quant à elle, comment est-elle considérée ? Elle est considérée comme un outil. La manette serait ce dont le joueur se sert pour jouer. Il n'y aurait pas de rapport amusant avec la manette, parce que c'est quelque chose qui justement, ne doit pas poser problème, qui doit répondre au doigt et à l'œil. Nombre de discours sur l'immersion sont basés sur ce principe, cette idée qui irait soi-disant de soi, que la manette serait quelque chose sur quoi on prend appui, dont on se sert, mais qui n'aurait en soit rien d'amusant. Nous allons énumérer les principes qui dans le rapport à la manette, semblent aller de soi, pour montrer en quoi on peut pourtant les briser et en quoi le fait de porter atteinte à ces principes, qui valent souvent comme sacrés, provoque l'irruption d'un jeu, à cet endroit même, par où le fait de devoir *faire-avec* la manette devient amusant, parce que problématique. On verra que cette explicitation est donc aussi explicitation de ce qui est le plus souvent refoulé, de ce qui dans le numérique, doit être refoulé, pour que celui-ci puisse être côtoyé en faisant comme s'il s'agissait d'une technologie fiable.

9.1 Ne pas jouer avec la manette

Un des grands principes sous-jacents au rapport à la manette, c'est que comme interface, la manette est ce qui nous relie au dispositif. Cette idée de la manette comme d'un lien, c'est l'idée du lien qui est continu, qui est ininterrompu, c'est au fond, le principe fondamental de la fiabilité. Le film *ExistenZ*[252] illustre très bien cette idée derrière la manette, comme d'un lien qui ne casse pas, tant et si bien qu'il finit par alimenter les fantasmes d'un lien organique, c'est le principe du cordon ombilical. De ce principe découle que la manette se présente comme ce qui transmet instantanément le signal, car la manette est comprise comme un prolongement par où le geste n'est pas trahi. Il y aurait une fiabilité de l'action, ce que je fais, au niveau de la manette, pourrait se retrouver ç coup sûr au niveau du jeu. On voit bien qu'on bascule de l'idée d'une continuité d'un lien matériel attestant du prolongement de l'action, à l'idée d'une continuité de ce que cela permet de faire, c'est le principe de la continuité et de la fiabilité du signal, comme si le signal émis était le même que celui-ci qui était reçu. C'est une approche qui

[252] *EXistenZ*, [film], David Cronenberg, 1999, Miramax.

hérite du principe des dispositifs techniques analogiques, et qui occulte le fait qu'il y a dans, tout dispositif numérique, quelque chose de fondamentalement grammatical.

Le corrélat implicite de ce raisonnement, dans le cas du jeu vidéo, c'est l'idée, qui semble aller de soi, que la destination de toute manette est d'offrir une prise sur quelque chose dont on aurait alors le contrôle exclusif. Dans cette manière de penser, on considère ce sur quoi la manette peut exercer comme un prolongement de l'outil lui-même. Il en découle d'ailleurs une conception bien particulière, c'est le concept d'avatar. Il y a dans cette idée que la continuité d'un lien est telle que se faisant oublier, on ne fait plus seulement que se saisir de la chose, mais on se l'incorpore, finissant par devenir un prolongement du corps ou encore un costume que l'on endosse, costume présentant en retour ses propres prolongements, ses propres outils, y compris, théoriquement, une ouverture vers le pilotage possible et pourquoi pas l'incarnation d'autres corps, qui y seraient hiérarchiques soumis.
Cette approche nourrit à son tour l'idée d'une non-problématicité des corps que l'on incarne, de leur membre. Les corps que l'on incarne répondraient au doigt et à l'œil. D'où ce discours, extrêmement réducteur, qui consiste à dire que les jeux vidéo nourrissent le rêve d'un corps parfait, et ne font jamais que nourrir ce discours, jamais un autre type de discours. Avec l'idée que les outils contrôlés par l'avatar se doivent eux-mêmes de répondre au doigt et à l'œil.
ce qu'on obtient ainsi, c'est au fond une forme de chaine d'interdépendances, aboutissant à l'impression que le joueur est quelqu'un qui exerce un contrôle sur un ensemble de choses qui ne lui font jamais défaut, l'arraisonnement de la technologie étant mis au service du déploiement d'un corps capable de tout s'approprier au final, un environnement numérique ne connaissant pas de limite sur ce qui peut être contrôlé.

9.2 Ne pas avoir la manette sous la main

La limite de ce discours est toujours-déjà connu de ceux qui le professent. L'ensemble des discours, consistant à valoriser les *design* où le propre de la manette est de se faire oublier, d'épouser la forme de la main, impliquent d 'admettre que la manette, ce n'est justement pas la main, et que cette différence fondamentale, que la manette ne sera jamais la main, commande les efforts désespérés qui peuvent ensuite être mis en place pour l'occulter. Il en résulte que pour qui veut réactiver un jeu avec la manette, le plus simple est tout simplement de rendre problématique toute tentative de prise. Il faut que cela, d'une manière ou d'une autre, nous glisse entre les mains. De manière littérale, un bon archétype de ce principe, c'est bien sûr le

savon, qui a ce paradoxe de tendre en permanence à nous échapper des mains. La plupart des travaux en design consistent à travailler les manettes de manière à ce qu'une telle situation n'arrive jamais, du même est-ce le discours qui circule. C'est la raison pour laquelle nous avons toute sorte de systèmes de *grip*. On retrouve ici la problématique du ballon, et force est de constater qu'en effet, le plus souvent, la manette n'est pas travaillée à la manière d'un ballon. Mais que se passerait-il, si tel était le cas ?

Cette idée, d'apparence saugrenue, est pourtant bien l'une des prémisses de *design* adoptée par nombre de *game designers* indépendants ces dernières années, pour proposer des expériences de contrôle alternatif. Je pense par exemple au travail du collectif Klondike, où la manette se présente comme une sorte de gant inversé : au lieu que les boutons soient sur la surface extérieure de la manette, ils se trouvent à l'intérieur. Ainsi, le rapport à la manette devient doublement problématique. Tout d'abord, on se retrouve à tâtonner, à la recherche des boutons. D'autre part, la question de la prise qu'on peut avoir dessus est malmenée, par le fait que tout cela n'est pas parfaitement stable. Un autre exemple est le travail du *Copenhagen Game Collective*, dans le jeu *Edgar Rice Soirée*. Dans ce jeu vidéo (ayant pour deuxième particularité d'être sans écran), les manettes sont accrochées au plafond à la manière d'une jungle de lianes. Le principe du jeu repose sur la nécessité de passer de manette en manette, en respectant la contrainte des diodes de couleur qui s'allument, sans jamais tenir trop longtemps la même manette. La difficulté est évidente : les manettes étant tendues du plafond, elles ne tiennent pas en place, mais son rapidement prises, à mesure qu'on évolue dans la partie, d'un effet de balancier. Mieux, elles s'emmêlent, se cognent sur le corps des autres joueurs. Cette proposition est intéressante, car elle réactive un principe qui semble aller de soi : avoir la manette en main. Désormais, pour avoir la manette en main, il faut l'attraper, c'est-à-dire anticiper sa trajectoire, dans un dispositif qui tend justement à rendre ces trajectoires compliquées. A cela, il faut ajouter qu'un autre intérêt de cette proposition, c'est bien sûr d'introduire ce principe que la manette est quelque chose dont l'identification, la localisation, ne va pas de soi.

On voit bien, avec de tels exemples, que dans la plupart des jeux vidéo, un certain choix de design est donc fait de manière souterraine : il faut que l'accès au contrôleur ne fasse pas problème, qu'on puisse mettre la main dessus sans difficulté, et de même, le localiser sans difficulté, et pouvoir trouver où sont les boutons sans difficulté. Ce choix de stabiliser ce rapport, de neutraliser, d'assurer qu'aucun problème n'ait lieu sur cet axe, ne va pourtant pas de soi comme on voit, et qu'il offre des opportunités d'amusement inédites avec le numérique, parce que cette difficulté à mettre la main sur la manette ou à garder la main dessus ne veut en

rien dire que cela ne fonctionne pas. Au contraire, la manette quant à elle continue à fonctionner, aveugle si l'on peut dire aux difficultés que le joueur peut avoir à y accéder.

9.3 La manette et les autres

Cette problématisation de la prise sur la manette peut prendre un deuxième sens, quand on considère le point suivant : qu'avoir la main sur la manette, c'est toujours d'une certaine manière en priver l'autre.

Avoir accès à la manette, l'avoir-sous-la-main, la garder et la conserver sous la main, n'a de sens que dans la mesure où elle nous donne accès à. La manette permet une ouverture au monde, elle permet de s'inviter dans le monde numérique, dans la simulation, d'y exercer son influence. En cela, j'aime à dire que la manette, c'est le lieu d'exercice du pouvoir. C'est depuis la manette que quelque chose de tel qu'une action peut avoir lieu au sein de la simulation, ou plutôt, que quelque chose comme un signal, qu'on envoie, peut être reçu, repris, c'est-à-dire pris en compte dans la constitution des nouvelles restitutions. $ il résulte de cela que la manette est un objet désirable. C'est cette désirabilité de la manette, qui explique aussi certaines tendances de design, une certaine tendance à la fétichisation, telle qu'on peut aussi la retrouver avec les téléphones portables, fétichisation d'autant plus nourrie que là encore, comme pour ces derniers, le commerce avec la manette en devient bientôt une affaire intime.

Mais avoir la main sur la manette, c'est toujours en ce sens aussi, occuper un espace dont l'autre sera privé. On retrouve ici cette idée très lévinassienne qu'occuper une place, c'est toujours d'abord en arracher, en exclure autrui. Quand j'ai la main sur la manette, c'est toujours d'une certaine manière, au détriment de l'autre. Cette réalité est une expérience que connait tout joueur de jeu vidéo, à la différence par exemple d'un spectateur de télévision, où cette expérience ne devient visible que plus difficilement. Pourquoi ? Parce qu'avoir accès à un jeu vidéo, ce n'est donc pas simplement se rapporter à un écran, mais avoir la main sur la manette, au sens s'y agripper, s'y tenir, refuser de faire passer, s'en arroger l'exclusivité. Et si l'on dit que c'est là une affaire bien connue, c'est que pour bien des joueurs, jouer, c'est jouer sur un support précis, où il y a, très concrètement, un nombre de contrôleurs limités, un, deux contrôleurs, parfois quatre contrôleurs. Bien évidemment, le fait d'avoir plusieurs contrôleurs ne neutralisent pas le fait qu'autrui se trouve exclus, mais en diminue la violence, car si j'ai mon contrôleur, tu disposes toi aussi du tiens. Mais donc, dans les jeux vidéo, cette expérience advient souvent, de se voir ainsi exclus du jeu, pour cela qu'on n'a pas la main sur la manette, et cela parce que c'est déjà occupé, c'est déjà *pris*.

Une fois ce point soulevé, on s'aperçoit que la plupart des jeux s'appuient sur ce principe, en le prenant comme un allant-de-soi qui ne disposerait d'aucune charge problématique. Pourquoi n'y aurait-il pas problème ? C'est que dans la plupart des jeux, ce qui est admis, c'est l'idée qu'il y aurait une relation entre un avatar, un contrôleur et un joueur et que ce lien, cette connexion, ne devrait jamais être démentie, malmenée, car elle est identifiée comme une condition sine-que-non de l'immersion : on le sait très bien, les *game designers* le savent bien, rien n'est plus désagréable que d'être interrompu. En d'autres termes, l'exclusion de l'autre est déjà prise pour un acquis, une affaire arrangée qui ne causera désormais plus problème : si l'autre devait revenir, ce serait si l'on peut dire, par la fenêtre, c'est-à-dire par un autre écran, et cela depuis la médiation d'une autre manette, qui ne serait pas la nôtre.

Il ne s'agit pas simplement de repérer l'idée que la relation 1 joueur – 1 manette – 1 avatar puisse être brisée. S'il ne s'agit que de dégager d'autres possibles, cela concerne pas ce qui nous préoccupe ici. Non ce qui est alors rendu visible, c'est toute la problématicité de cette question qui était tue, neutralisée. Car en effet, que se passe-t-il, quand on commence à envisager que la manette puisse ne pas nécessairement m'appartenir, me revenir, que je ne sois pas *nécessairement* dans mon droit à m'en servir ? Eh bien fort simplement, qu'elle puisse être disputée.

Que le contrôleur puisse être chose disputée, voilà une chose où il n'est pas besoin d'aller chercher du côté de la pratique artistique pour en faire l'expérience. Un des exemples les plus remarquables en la matière, c'est le jeu *Micromachines*. Dans ce jeu de course au final assez classique, un mode permet d'utiliser la manette pour contrôler non pas un, mais deux véhicules ; Cette possibilité est présentée comme une fonctionnalité utile, permettant de dépasser une limitation classique sur les machines de l'époque : le nombre limité de port – et qui permettait aussi de jouer à plusieurs lorsque pour des raisons pratiques ou économiques, on ne disposait que d'une ou deux manettes. Rien, dans cette manière de présenter les choses, ne renvoyait à un jouer avec, à l'idée que le rapport à la manette puisse être alors problématique et qu'on puisse s'en amuser. C'est pourtant bien ce qu'une telle proposition provoquait, une situation où le contrôle de la manette devenait incertain. Se partageant la manette, les deux joueurs, dans la mesure où ils se trouvaient en même temps compétiteurs, puisqu'il s'agissait d'un jeu de course, pouvaient se retrouver à lutter, non seulement pour arriver le premier à la ligne d'arrivée, mais pour ne pas se voir arracher la manette des mains. Une telle expérience avait quelque chose d'étonnant, qu'elle renouait avec cette expérience bien connue que peuvent faire les frères et les sœurs, quand il s'agit à noël, de s'arracher un cadeau, que chacun veut, alors qu'il n'existe qu'en un seul exemplaire, avoir la main dessus n'étant jamais en soi seulement intrinsèquement

plaisant, mais plaisant en cela que l'autre s'en trouve privé. Dans cette configuration du jeu micromachines, on avait là au fond une forme de simulateur de chamaillerie, où désormais, au jeu de course s'ajoutait ce jeu du bras de fer, lutte pour le contrôle de la manette et pour son hégémonie.

Si le rapport à la manette bascule très vite dans l'idée d'un rapport intime, propriétaire, c'est que pour pouvoir s'en servir de manière optimale, il faut que la manette épouse la forme de la main. Se trouvant proportionnée à la taille de la main, la manette disparaît, comme dissimulée sous la main aux regards des autres. Avoir sous la main, c'est toujours dissimuler au regard des autres ce qui est sous notre contrôle, les en priver. Une manière de remettre en jeu cette fausse évidence, qu'à un joueur correspond une manette, consiste alors à en changer les proportions, de manière à ce qu'elle trop grande pour qu'on puisse s'en servir de manière optimale. C'est l'approche prise dans notre travail sur le jeu Gigantomachie, une installation vidéoludique comprenant deux manettes de trois mètres de long chacune. Dans ce jeu d'affrontement, un conflit entre deux titans se déploie à l'écran, chaque manette permet, de manière classique, de prendre le contrôle d'un des deux. La taille des manettes garantit cependant l'irruption d'un problème. Pour pouvoir jouer, il faut avoir la main sur les boutons. Mais les boutons, de par la taille des manettes, sont justement trop éloignés les uns des autres pour pouvoir en même temps avoir accès à ceux situés le plus à gauche et ceux situés le plus à droite. En résulte deux possibilités.

En première option, les joueurs peuvent alors courir d'un bouton à l'autre. Avoir accès à un bouton, c'est alors devoir lâcher le précédent. En résulte une sorte de jeu de bascule, où ce qui domine, c'est l'inconfort, l'expérience d'un désajustement dans la mesure où il n'existe pas de configuration optimale permettant de manipuler tous les boutons en même temps. Au pire, certains joueurs en viennent à se hisser sur la manette, transformant l'expérience en une sorte de jeu d'équilibrisme. Une deuxième option consiste à faire alors appel à quelqu'un d'autre[253]. Cette option implique cependant un sacrifice : il s'agit de renoncer à la mainmise sur la manette, il s'agit de partager ce qui vaut comme lieu d'exercice du pouvoir. Cette solution reste cependant suboptimale, car elle implique alors une autre forme de bricolage : non pas de devoir faire avec les contraintes posées par la taille de la manette, par où on se trouve littéralement tiraillé, mais devoir faire-avec-autrui, une autre forme de bricolage, où les décisions ne peuvent

[253] A vrai dire, cette possibilité, dans la mesure où un tel jeu se joue dans un espace public (nous reviendrons sur cette question) : la disproportion des manettes implique qu'une place soit toujours laissée vacante, ce qui favorise le fait que quiconque puisse s'y inviter de lui-même : il n'y a justement pas à laisser la manette, parce qu'il n'y a pas de monopole possible.

être optimales, car elles passent par une délibération, dans une situation où le partage du pouvoir se fait sur des bases floues, non contractuelles, et ne laissant pas place à beaucoup d'espace pour la discussion, dans la mesure où cela se déroule en temps réel, dans un jeu qui n'attend pas qu'un accord soit trouvé pour continuer à se dérouler. Dans cette situation, une double rupture est produite. La première, c'est la mise à mal du principe qu'à une manette correspond un joueur. Désormais, à une manette correspondra un nombre indéfini de joueurs, lesquels n'auront d'ailleurs pas nécessairement un nombre de boutons assignés (tout cela est laissé ouvert à la délibération, le dispositif se privant bien d'émettre la moindre consigne sur ce qui peut ou doit être fait, entretenant un flou qui fait qu'aucune règle ne vient palier à ce défaut d'ajustement). Ajoutons qu'avec une certaine surprise, à certaines expositions, nous avons d'ailleurs constaté que spontanément, un autre type de joueur pouvait émerger : non pas celui qui viendrait appuyer sur les boutons, mais celui qui viendrait donner les consignes sur quel bouton appuyer, quand, et par qui. Une sorte de chef d'orchestre en somme ou encore une sorte de contre-maître, rappelant quelque galère d'esclaves. Dans tous les cas, ce qui advient, c'est donc un autre type de faire problème on l'aura compris : ce qui fait problème, ce n'est plus simplement la manette, mais le rapport à autrui : il faut bien faire avec autrui, autre forme d'enfer c'est les autres, qui nous empêche que les arrangements puissent être constitués dans une sorte d'entre-soi.

9.4 La manette et le signal

Jusque-là, les exemples de manière de rendre le rapport à la manette problématique ont été limité à des cas qui au final, n'exigeaient nullement quelque rapport au numérique. Que ce soit dans le cas des manettes disproportionnées ou dans le cas des manettes agencées de manière à les rendre difficilement inaccessibles, nous étions dans des propositions qui auraient pu trouver leur équivalent hors du numérique - on peut faire l'analyse du babyfoot en ce sens. Mais il est possible de provoquer d'autres jeux de déstabilisation, et rendre le rapport à la manette problématique, en jouant cette fois-ci d'un autre principe qui dans la plupart des jeux vidéo, est refoulé. Ce principe, c'est le rapport au signal. Dans la plupart des jeux vidéo, le principe d'un rapport non-problématique entre le joueur et l'avatar, rendant possible l'expérience de l'incarnation, passe par le fait d'avoir un signal qui ne fait jamais problème. On peut décrire ce principe au niveau du vécu de la manière suivante : j'appuie sur un bouton, et aussitôt, il en découle une action, ou, si ce n'est pas immédiatement, en conformité avec le quand et le quoi de ce qui doit avoir lieu. Bref, dans la plupart des rapports que l'on a avec la manette, la manette

s’oublie, parce qu’elle s’efface, et cet effacement passe par l’assurance de la continuité du signal, par l’alignement de la vitesse du signal au rythme du jeu et par la conformité de ce qui est fait à la manette avec ce qui est obtenu au sein du système. Ce principe, c’est le fait de maintenir, au maximum, l’illusion qu’il n’y a vrai dire pas de signal, pas de traitement du signal, ce qui passe par la reproduction du feeling de l’analogique, ou ce qui passe par l’assimilation préalable d’une grammaire, que l’on oublie ensuite.

Tout cela est pourtant loin d’aller de soi, puisque le propre du numérique, c’est d’être, comme on l’a dit, de la discrétisation. En tant que tel, lorsque j’appuie sur un bouton, ce n’est jamais un signal qui est envoyé, mais c’est un signal qui est repris, découpé en morceau, et qui se voit manipulé, pris en compte de telle ou telle manière dans l’exécution ou non du programme. Il en résulte deux conséquences fondamentales. La première, c’est la discontinuité. Il n’y a jamais de signal continu, et donc jamais de contrôle continu, mais au mieux, l’expérience d’un contrôle continu, qui n’est jamais que le moment où l’on passe sous une certaine limite perceptive. Mais au-delà de la question de l’impression, cela veut dire deux choses : tout d’abord, qu’à tout moment, le signal peut donc être rompu, puisque le signal est lui-même pas nécessairement pris en compte, mais fait l’objet d’une interprétation. Et plus grave, cela veut dire qu’il n’a, à vrai dire, jamais été continu, mais qu’il y a simplement une suite d’évènement qui fournissent l’illusion d’un rapport continu, qui n’est qu’une reconstruction. En d’autres termes, ce qui se passe à la manette est l’équivalent de ce qui se passe à l’écran. Il n’y a pas une image continue, mais une suite d’image, bien que mon flux de conscience lui ne puisse être justement qu’un flux. Mais donc, il faut dire que la possibilité d’une interaction fluide dans un système passe par la découpe même du signal, qui en tant que tel, est tjrs déjà perdu, mis là devant, pour pouvoir alors être repris par le programme, et interprété de telle sorte qu’il en résulte une restitution conforme à l’idée que l’on pourrait s’en faire. La deuxième, qui n’est au fond que l’autre visage de ce principe, c’est que la valeur de ce que le joueur fait peut à tout moment changé, car au fond, elle ne lui appartient jamais vraiment. Au mieux, au joueur est donné l’impression de contrôler les choses, mais ce contrôle est toujours conditionné en un double sens : au sens où l’on peut conditionner la nourriture, la mettre sous plastique, et au sens où étant sous condition, elle peut lui être repris à tout moment.

La prise en compte de ces deux principes ouvre des perspectives d’amusement inédites. elle permet de mettre le faire problème non pas au niveau de ce que fait le joueur, dans son jeu, mais dans la problématicité qu’il peut y avoir seulement à garder le contrôle de ce que l’on fait. Ce qui en dernière instance, réactive là aussi un rapport à la manette, qui cesse de se faire oublier,

parce qu'elle ne fait pas ce que l'on veut, comme on le veut, ou quand on le veut. Là aussi, donnons quelques exemples de jeux vidéo radicaux qui capitalisent sur ce principe.

Le premier est le jeu bien connu *Metal Gear Solid*. Ce jeu d'infiltration d'*Ideo Kojima* est bien connu du grand public, et fait partie des premières propositions vidéoludiques à avoir su défendre une vision de la remise en jeu, par le jeu, de ce que jouer peut vouloir dire. Parmi les nombreux axes de remise en jeu amenés par MGS, on peut faire mention de cette séquence, célèbre, où le joueur doit affronter le personnage Psycho Mantis, un ninja capable de lire dans les pensées d'autrui. L'originalité de la proposition est que, manette en main, le joueur fait l'expérience suivante : quel que soit la manière qu'il pourra employer pour essayer de toucher son adversaire, le personnage adverse semble comme capable de lire dans ses pensées : ira-t-il à droite, que l'autre ira à gauche, tirera-t-il dans telle direction que le personnage sera déjà ailleurs. Cette situation, en elle-même, est déjà intéressante car elle permet de rappeler au joueur que, bien qu'il l'oublie le plus souvent, les actions qu'il effectue à la manette ne sont jamais que des *imputs* qui peuvent être lus par le programme, lequel peut réagir en réponse. Même si le programme ne peut donc jamais savoir à l'avance ce qui sera fait à la manette, il peut jouer de la question de la vitesse, pour préparer des réponses qui sembleront toujours le devancer. Mais le vrai intérêt de cette proposition réside dans la solution à apporter. Face à cette situation, le joueur multipliera les tentatives. Il tentera d'être plus réactif, de mettre l'adversaire en défaut, par exemple en le coinçant derrière un mur. En vain. il arrive alors ce moment où phénoménologiquement parlant, la manette devient comme un poids mort. La manette certes, fonctionne toujours parfaitement, mais elle se révèle désormais inefficace pour déjouer les problèmes mis en place dans la simulation. Au fond, c'est donc comme si tout cela était inutile. Phénoménologiquement parlant, il en résulte alors ce qu'on pourrait qualifier d'une sortie hors de l'immersion. C'est le même type d'expérience que lorsqu'aux échecs, vous affrontez un joueur trop fort pour vous : on peut bien comme lui déplacer la pièce de son choix quand c'est notre tour, rien n'y fait, nous sommes dépassés, et si bien qu'au final, nous n'y sommes plus. Ainsi sommes-nous progressivement ramenés au statut de spectateur : c'est que la situation se présentant comme insoluble, nous n'y sommes plus : nous ne pouvons plus rien y faire et donc nous n'avons rien à faire. Aussi la situation est-elle approchée désormais comme un spectacle, puisqu'au fond, peu importe ce qu'on pourra bien faire, cela sera sans conséquence. Mais le jeu vidéo, comme les échecs, ne peut alors jamais vraiment devenir un spectacle, car ce qui se déroule, n'en reste pas moins quelque chose qui nous renvoie de manière explicite à nous même : on ne peut pas s'y abimer, car la scène en question pointe, renvoie au joueur lui-même, en dernière instance, et n'n continue pas moins de l'interpeler. C'est pourquoi non seulement

nous n'y sommes plus, mais le sort est comme brisé. Soudain, c'est l'ensemble de la pièce dans laquelle nous nous trouvons qui reflue : le fauteuil dans lequel on est assis, la télévision qui nous fait face, la manette que l'on a entre les mains. Et soudain, ce qui apparaît, c'est que ce fil qui nous relie à la console, c'est au fond comme s'il était coupé : pourrait-il être coupé que le résultat serait le même. Alors, si le joueur est inventif, pourra-t-il soudain imaginer, envisager une solution : et si la solution au problème passait par le changement de port ? Et si la capacité du personnage adverse à lire les actions du joueur, à anticiper ce qu'il fait, passait par son « branchement » sur son canal d'émission, par le « lieu » d'où l'information arrive ? Telle est en effet la solution au problème (problème qui en l'occurrence, relève donc de ces situations sans rejouabilité, tant du moins qu'on s'en souvient) : changer la manette de port. Si un tel exemple est remarquable c'est qu'il montre comment la prise en compte du rapport au signal vaut elle-même comme quelque chose qui peut faire problème, qu'au final, il ne va pas de soi de considérer comme indifférent la question du branchement matériel lui-même.

La prise en compte de l'importance du signal comme condition de possibilité de tout contrôle d'un avatar a une autre implication. Du « point de vue » du programme, il est indifférent de savoir d'une certaine manière, qui tient la manette, qui appuie sur les boutons, mais aussi d'où vient le signal[254]. Mieux encore, ce signal, il faut bien comprendre que ce n'est jamais un signal, c'est surtout un ensemble de données. On comprend que ces données peuvent donc à vrai dire venir de n'importe où. Elles peuvent être générées par l'ordinateur, être émise par n'importe quel capteur. Mais en conséquence, il faut donc comprendre que rien n'implique nécessairement que ces données viennent d'une manette, d'une seule manette, ou de la même manette. Un bon exemple du potentiel ludique qui repose sur cela, c'est le jeu *Eggregor8* d'Antonin Fourneau. Cette reprise du jeu *Pac-Man* prend la forme d'une installation comprenant un téléviseur, une console sur laquelle tourne le jeu *Pac-Man*, 8 places de canapé et 8 manettes. Mais s'il y a donc 8 manettes, le jeu continue, persiste à n'offrir qu'un avatar, sur lequel sont « branchés » les 8 joueurs. L'expérience qui en découle dépend de la manière dont la chose se déploie. Par exemple un joueur peut prendre place, commencer à jouer. Le jeu aura alors l'air d'être tout à fait normal, répondant à la perfection aux commandes du joueur. Mais voilà qu'un deuxième joueur s'invite dans la partie, et déjà, un problème se posera de décision, les actions des joueurs pouvant s'annuler. Il est également possible d'influer, en secret, sur une partie déjà engagée. Dans tous les cas, on voit bien qu'avec Egrregor8, la question de qui envoie l'instruction et en

[254] Voir à ce sujet, le travail de Florent Deloison où le joueur se retrouve à faire la course contre un « vrai » hamster dans sa cage : http://florentdeloison.fr/projets/hamsters.html

premier devient problématique, la manette ayant perdue sa relation d'exclusivité avec l'avatar, c'est aussi la pseudo évidence qu'on « incarne » le Pac-Man qui s'effondre.

9.5 Slam of the Arcade Age

Au final, on comprend que c'est la relation Jouer-Manette-Avatar qui peut être problématisée dans son entier et devenir le levier principal de l'expérience ludique. Que la manette se présente comme inappropriée, problématique dans sa tenue, qu'il y ait un rapport incertain à qui peut s'emparer de quoi, et que la manette elle-même renvoie de manière incertaine à tel avatar plutôt que tel autre, voilà trois principes qui peuvent enfin fonctionner ensemble. C'est ce qui définit une autre de nos installations, le jeu *Slam of the Arcade Age*[255]. Dans ce jeu inspiré de *Track & Field*[256], un smash-button-game, le but est simple : arriver en premier à la ligne d'arrivée. Pour cela, il suffit de matraquer le bouton de sa manette. Le jeu se joue à quatre, chaque joueur contrôlant un avatar. Au lieu de proposer à chaque joueur sa manette, le dispositif prend la forme de dix manettes de couleurs différentes, disposées devant l'écran, sans présumer d'une quelconque logique d'appartenance. Pour faire avancer son avatar, il suffit d'appuyer de manière répétée sur le bouton d'une manette de même couleur que celui-ci.

Or, et c'est ce qui pose un premier problème, la couleur de chaque avatar change périodiquement (quoiqu'irrégulièrement). Pour continuer à faire avancer son avatar, il faut donc changer en permanence de manette. De cela résulte la mise à mal de deux principes censés aller de soi dans un jeu vidéo : qu'à un avatar corresponde une manette et qu'à une manette correspondre un joueur. La mise à mal de ce principe entraîne un bouleversement du rapport à l'espace. Dans un jeu vidéo classique, chaque joueur ayant sa manette en main, il peut s'assoir tranquillement pour jouer à son jeu. Dans ce jeu au contraire, il devient donc nécessaire de gesticuler, pour passer en permanence d'un contrôleur à l'autre. Mais les autres joueurs faisant de même, il en résulte rapidement un effet de méli-mélo, si bien que rapidement, les corps s'entrechoquent. Le design de l'installation, obligeant les joueurs à se pencher pour jouer, vient renforcer l'instabilité permanente des corps qui en découle.

Pour renforcer tout cela, un tel jeu comprend une dernière particularité : les manettes sont elles-mêmes faites avec des matériaux de récupération, et conçues de telle sorte qu'elles ont tendance, à mesure qu'on les manipule – et cela d'autant plus qu'on l'aura compris, la permutation

---

[255] ONE LIFE REMAINS, *Slam of the Arcade Age* [installation vidéoludique], 2013-2015, http://www.oneliferemains.com/slam

[256] KONAMI INDUSTRY CO., *Track & Field* [Jeu video],1983

permanente des contrôles incite au chahut – à s’effriter, à tomber en morceaux, allant parfois jusqu’à voir les fils s’arracher. Ici, on retrouve ce principe de mettre l’accès du faire-problème au niveau de l’objet matériel, qui nous tombe entre les mains. C’est la manipulation qui devient problématique.

De manière générale, il résulte de cette proposition un déport de l’expérience de jeu au niveau des manettes, telles que disposées devant l’écran. Ce n’est plus au fond, bien qu’il s’agisse toujours d’une proposition éminemment numérique, au niveau de l’écran qu’il y a jeu. Celui-ci n’est plus qu’un indicateur d’une certaine progression. C’est au niveau des manettes et de la surface sur laquelle elles sont disposées qu’il y a jeu – forme de déport ou c’est la manette qui devient, on l’aura compris, le terrain de jeu.

10. Jouer avec le corps

Le corrélat de nos histoires de manettes qui s'ajustent et se désajustent, c'est bien sûr la question du corps. Commençons par une première observation : les jeux vidéo ont la réputation d'être des expériences désincarnées. Des expériences où le corps au fond n'a pas sa place. Ou plutôt, des expériences où le corps humain serait remplacé par un corps virtuel, qui répondrait au doigt et à l'œil. Ces analyses sont à vrai dire superficielles, et résultent d'une approche du jeu vidéo normée par le modèle de la simulation, manquant ce faisant ce point fondamental qu'en tant que jeu, le jeu vidéo implique toujours un rapport problématique. Et ce rapport problématique, est toujours en dernière instance, un problème corporel. Menons notre analyse par étapes et commençons par les jeux où le rapport au corps fait le moins problème.

Ces jeux, ce sont les jeux de stratégie, les jeux de gestion. Dans de tels jeux, ce qui domine, c'est le principe d'un rapport surplombant à la situation. Le joueur se retrouve en charge d'entités, qui ne *sont pas* lui, qu'il n'incarne pas généralement, qu'il manipule à sa guise. Dans de tels jeux, ce qui compte, c'est vraiment la logique de l'avoir-sous-la-main : les entités sont à disposition, nous nous en emparons, nous les posons à tel endroit, les relâchons à d'autres. Pour que tout cela soit possible, il faut que le mode d'interaction dont dispose le joueur soit le plus fin possible. Cela, c'est le curseur, dont le corrélat est la souris, contrôleur de la précision par excellence. Pour jouer à de tels jeux, il convient de disposer d'un support stable : on joue généralement sur une table. Quant au corps du joueur, il se fait largement oublier : de tels jeux sont affaire d'œil et de main. Ce n'est pas donc que le corps est absent dans de telles situations, mais qu'il est au contraire hypermobilité. Cela est particulièrement visible dans les jeux de stratégie temps réel, où ce qui compte, c'est la capacité vitesse d'exécution, ou plutôt le nombre de commandes que l'on est capable de réaliser par seconde.

A côté de ces jeux-là, nous avons ensuite cet autre type de jeu où au contraire, le rapport à la simulation, que ce soit au niveau de l'espace simulé ou des conte us rencontrés fait problème. La difficulté de tels jeux repose sur la difficulté qu'il peut y avoir à négocier avec un espace qui ne se laisse pas facilement arpenter ou encore des objets qui nous filent entre les mains. C'est le cas par exemple des FPS : nous disposons d'un avatar qui répond au doigt et à l'œil, mais qui doit faire face à des cibles qui ne se laissent jamais ajuster bien longtemps : elles ne tiennent pas en place. Dans de tels jeux, le corps là aussi, se trouve mis en tension, car là aussi, les choses sont susceptibles de nous filer entre les doigts.

Pendant longtemps, le travail des *game designers* s'en est tenu à ces deux axes : l'idée qui allait de soit, c'est que les problèmes, les challenges rencontrés dans les jeux, devaient tenir au

comportement des objets rencontrés dans le jeu : objets qui prolifèrent, objets qui manquent, objets qui sont cassés. Ou à l'espace lui-même, une surface qui glisse, un espace dans lequel on peine à s'orienter, etc En d'autres termes, la difficulté était à chaque fois fonction d'une situation simulée à l'extérieur, à laquelle il s'agissait de faire face.

La préconception sous-jacente, associée derrière ces deux manières de faire du *game design*, c'est l'idée que le joueur lui-même ne doit jamais faire problème, que la difficulté ne doit jamais venir de lui et qu'en particulier, son avatar, le corps numérique qu'on lui prête, ne doit jamais faire défaut. Raison pour laquelle, dans de nombreux jeux, le joueur se voit doté d'un corps qui répond au doigt et à l'œil, équipé de nombreux pouvoirs, et souvent appareillé de telle sorte que le programme vienne suppléer à ce que le joueur n'arrive pas à faire lui-même, soit en automatisant les tâches, soit en offrant un gain en précision ou une dimension corrective. Et naturellement, quand on dit cela, on suppose, dans le même mouvement, que le corps du joueur, le vrai, doive lui-même se faire oublier, passe en arrière-plan.

Dans les approches classiques, l'avatar du joueur est, comme les autres axes en numérique, présenté comme ne faisant pas problème. Pour qu'il ne fasse pas problème, cela implique soit que celui-ci s'ajuste parfaitement, comme une seconde peau, de telle sorte qu'on finisse par oublier la possibilité d'un écart. C'est ce qu'on fait dans les cas précités, le FPS et ou le curseur : on reconstitue, par le truchement du calcul, un comportement qui coïncide avec ce que l'on fait à la manette, tant et si bien que cet avatar finit par être vécu comme une seconde peau. Cet effet de coïncidence n'est pourtant en rien une nécessité ou plutôt, elle repose toujours sur un mensonge fondamental.

Dans le jeu vidéo, le caractère mensonger de cette coïncidence est cependant bien rarement oublié, pour cela qu'on n'hésite pas, dans les jeux vidéo, à se saisir de cela pour assumer le rapport à la transfiguration, à la métamorphose, au déguisement : dans un jeu vidéo, le joueur sait que son avatar n'est jamais son corps ; il n'a jamais totalement oublié le sien, car il joue d'une autre identité, par où se rappelle, dans l'écart qu'il éprouve, l'identité qui est la sienne ? Par exemple, ce n'est pas seulement que je dispose d'un corps qui va vite, qui peut traverser les murs, qui peut voler. C'est que ce corps m'est méconnaissable, si bien que d'une certaine manière, je ne m'y retrouve pas. Le joueur dans le jeu vidéo comme dans d'autres jeux, est toujours dans une expérience du déguisement, pour cela que pour pouvoir agir au sein du système, il faut être pris *comme ceci* ou colle cela, faire *comme si* on était comme ceci ou comme cela.

Mais ces dernières années, on a vu éclore des pratiques en design proposant un rapport à l'avatar, comme ce corps *avec lequel* on joue et non pas comme on se sert, dépassant la seule

question de l'apparence ou du décalage entre ce que je peux faire normalement et ce que je peux faire dans le jeu. Je fais ici référence à toutes ces propositions vidéoludiques où le corps est rencontré comme un corps faible, peu fiable, maladroit, grotesque, incontrôlable, un corps qui nous échappe et où ce faisant, où ne cesse soi-même de manquer à nos propres obligations. Le lieu de ce renouvellement du rapport à l'avatar, qui a participé à briser durablement l'idée que les jeux vidéo entretenaient un rapport fantasmé à un corps parfait, ce sont ce qu'on appelle les *clumsy simulator*.

Un *clusmy simulator* est comme son nom l'indique, un simulateur de maladresse. Ce qui vient faire maladresse, c'est que le joueur se retrouve à incarner un corps failli, un corps qui ne répond pas correctement, ou encore un corps qui est manifestement non-adapté aux situations auxquelles il doit faire face. Dans ces types de jeu, on assiste à un retournement intéressant : ce ne sont pas les situations rencontrées elles-mêmes qui font problème, mais le déficit des outils avec lesquels on les aborde. Jouer à un *clusmy simulator*, c'est faire l'expérience du geste qui ne cesse jamais d'échapper, c'est faire l'expérience d'un corps qui ne cesse jamais de produire des résultats qui sont en écart avec ce qu'on voulait obtenir, c'est lutter contre une tendance de ce qui est alors *notre* propre corps à nous échapper.

On peut pour se faire une idée plus précise du principe, évoqué le cas célèbre d'*Octodad*. Dans ce jeu dominé par le thème du grotesque, le joueur incarne un poulpe « infiltré » parmi les hommes, dans le rôle d'un père de famille, et tenu de se comporter comme s'il était un humain. Dans cette proposition, qui rappellerait bien la métamorphose de Kafka s'il n'y avait ici une dominante humoristique, le joueur est confronté à devoir réaliser des tâches à l'aide d'un corps impropre à leur réalisation : marcher sans se cogner partout, préparer le petit déjeuner, passer la tondeuse, faire les courses. La difficulté des situations n'est pas intrinsèque, mais résulte des limites du corps dont on dispose : un corps flasque, sans muscules, qui ne tient pas en place. Dans ce jeu et dans bien d'autres, on comprend qu'on renoue avec une certaine tradition ludique consistant à rencontrer la technique comme ce qui vient provoquer non pas la droiture, mais la maladresse.

Au fond, cette possibilité du corps qui nous trahit, c'est là un principe qui rôde dans n'importe quelle simulation interactive, et dont on peut faire l'expérience quand il y a un bug, que le corps soudainement, se met à se comporter de manière incohérence. C'est par exemple l'avatar qui ne cesse de regarder en bas, c'est l'avatar qui passe à travers les murs, c'est l'avatar qui disparait. Ces différentes situations peuvent être comprise comme des bugs : mais avec la montée en maturité du medium, les *game designers* ont progressivement compris qu'il y avait là des situations venant provoquer le désajustement et amusantes comme telles ; Ce qui est

rencontré dans de telles propositions, c'est la manière dont le numérique, en tant qu'il s'appuie sur une réinterprétation des données, n'est jamais orthothétique, et que si il y a correspondance apparente, semblant de coïncidence entre ce que je fais et ce que j'obtiens, cela n'est jamais au mieux qu'une mise en scène. Au lieu de chercher à évacuer cet aspect, la plupart des jeux en question s'appuient dessus pour proposer des expériences propres.

A partir du moment où l'on se libère de l'idée qu'un avatar, outre son apparence, ne correspond pas nécessairement à l'idée du corps tel qu'on peut l'entendre, d'autres expériences peuvent être imaginées, qui viennent porter atteinte aux principes les mieux établis, et offrant au jouer de faire, avec son corps-avatar, des choses qui seraient non seulement impossibles, mais surtout, qui ne seraient pas envisageables. Un premier exemple de cela, c'est l'expérience du corps double, triple, l'expérience de l'ubiquité en somme. Un bon exemple de cela, c'est le jeu *The Swapper*. Dans ce jeu, le joueur découvre la possibilité non pas de piloter un corps en même temps, comme c'est le cas dans *Super Mario Bros.* par exemple, mais plusieurs. L'expérience est déroutante, car elle implique d'appréhender le rapport à l'espace de manière différente, dans la mesure où l'on occupe désormais non pas une position, mais plusieurs, et surtout dans la mesure où ces déplacements, s'ils sont synchrones, ne coïncident pas nécessairement. Un autre exemple, tout aussi intéressant, réside dans le jeu Salomé. Dans ce jeu, le joueur incarne une sphère. SI cela est perturbant, c'est que le point de vue du joueur est calé sur le devant de la sphère et dépend de la rotation de celle-ci. En résulte une expérience de désorientation perceptive, mais aussi plus généralement de la mise à mal des schémas corporels. Dans un autre registre, il convient de citer l'exemple du jeu *ECHO*, radicalisation de ce principe du *ghost*. Dans ce jeu d'infiltration, le jeu des corps ne provient pas directement de l'avatar du joueur. En lui-même, un tel avatar est conçu pour répondre au doigt et à l'œil, si bien qu'il ne fait jamais problème – c'est pourquoi on l'incarne sans trop se poser de question. C'est là un corps qui se plie bien volontiers à différentes postures et actions : s'accroupir, courir, sauter du haut d'un balcon, tirer, marcher, grimper. Là où l'expérience prend un tour qui désoriente et déstabilise, c'est en ceci que tout ce qui est ainsi fait par le corps de l'avatar se trouve mémorisé, et mobilisé pour détermine la manière dont les agents présents dans l'environnement, les personnages non-jouables qui le peuplent, se comporteront à leur tour. L'expérience est fondamentalement déstabilisante, car elle revient à vivre l'expérience d'un monde ou le comportement des autres vaut comme un écho de ce qu'on a pu faire soi-même. En cela, dans un tel jeu, le corps de l'autre est la mémoire vivante de son propre corps, des actions de son corps passé. Ajoutons que la tension ludique d'un tel jeu vient de ceci que pour que ces corps ne viennent pas nous poser problème, il devient alors nécessaire de ne pas soi-même agir, de s'interdire de faire ceci

ou cela. Ainsi, on se retrouve progressivement dans une sorte de non-jeu, où ne pas faire, c'est déjà faire, om ne pas faire, c'est ne pas laisser de traces de nos actions passées susceptibles d'être reprises et remobilisées, en écho, dans le contexte de situations futures.

Mais la remise en jeu du corps, dans un jeu vidéo, ce n'est pas uniquement celle de l'avatar. A vrai dire, dans le jeu avec le corps de l'avatar, c'est déjà une certaine remise en jeu du corps du joueur qui s'engage. Mais rien n'empêche de constituer des propositions, qui plus directement, valent comme des entreprises de mise à mal du corps du joueur.

A vrai dire, cette approche, cette manière de jouer avec le corps du joueur n'est pas nouvelle. Le jeu d'arcade est là aussi un des lieux éminents où ce type de pratique a connu un certain succès. On pense ici à un jeu comme *The House of the Dead*[257], où tenir un pistolet, c'est aussi d'emblée se déguiser aux yeux de ceux qui nous regardent. On pense aussi aux jeux vidéo basés sur un principe de déstabilisation physique : par exemple les bornes d'arcade de *Moto Racer* [258]comprenant un modèle tangible de moto actionné, comme sur un manège, à l'aide d'un pivot, de manière à provoquer une déstabilisation littérale du corps. Et bien sûr, il faut mentionner le cas du jeu *Dance Dance Revolution*[259] : un tel jeu ne repose pas simplement sur une mobilisation plus étendue du corps mais repose bien sur le principe de jouer avec. Pour le comprendre, il suffit de considérer que tout ce qui est proposé dans un tel jeu peut fort bien l'être à l'aide d'une manette. Au lieu de sauter de cases en cases, il faut alors appuyer sur les boutons. Chacun pourra tester une telle version de lui-même. Il en fera alors le constat suivant : un tel jeu, joué à la manette, est bien évidemment totalement différent. Qu'est-ce qui diffère ? Ce n'est pas seulement la difficulté, mais cela qui fait problème. Si je joue à *Dance Dance Revolution* à la manette, je suis bien dans une situation qui fait problème. Mais ce qui fait problème est comparable à ce qu'on peut trouver dans n'importe quel jeu basé sur la saturation d'information et la vitesse : il faut tenir le rythme et rester synchronisé. Dans la version de *Dance Dance Revolution* au tapis, on retrouve aussi, bien sûr, cette dimension. Mais ce qui fait jeu, ce qui fait problème, tient surtout à la manière dont il s'agit d'avoir accès aux boutons, d'actionner les boutons. Le contrôleur dans un tel jeu, prend la forme d'un tapis, d'un damier, chaque case du damier correspondant à une action. Pour déclencher l'action, il faut appuyer dessus avec le pied. La contrainte, le caractère problématique de l'expérience, réside en ceci que pour tenir la cadence, pour ne pas perdre le rythme, il faut bien vite commencer par adopter des postures corporelles qui diffèrent très largement du mode de rapport au corps usuel : il faut

---

[257] SEGA AM1 R&D Division, *The House of the Dead* [jeu video], 1996
[258] DELPHINE SOFTWARE Int., *Moto Racer* [jeu video], *1997*
[259] KONAMI CO Ltd., *Dance Dance Revolution* [jeu vidéo], 1998

danser, c'est-à-dire interpréter des mouvements corporels en faisant avec un corps qui n'est pas fait pour cela, ou plutôt adopter des gestes, des manières de faire et de se déplacer, qui relèvent d'une toute autre logique celle qui est sollicitée dans la vie quotidienne. On soulignera que cette remise en jeu, cette manière de jouer avec le corps, n'est pas dissociable de la présence du public. De tels jeux étant joué en public, le fait de contrôler avec son corps tout entier fait basculer le jeu dans le registre de la performance et du spectacle dont autrui pourra se faire une estimation. Ainsi, jouer à un tel jeu, ce n'est jamais seulement viser à maitriser le système de règles, mais le faire de telle sorte que celle rencontre l'approbation du public.

Dans le domaine des jeux sur console ou sur PC, pendant longtemps, cette mère de jouer avec le corps du joueur a disparu. C'est qu'il ne faut pas négliger la force normative des dispositifs. Les jeux se déroulant dans des espaces privés (sans spectateurs), et mobilisant des contrôleurs devant être peu chers, dans des espaces restreints (la chambre, le salon), le rapport au corps ne se présentait pas d'emblée comme un axe de design. Cette situation a cependant évolué et on trouve maintenant de nombreuses propositions qui impliquent une remise en jeu du corps du joueur. Deux leviers majeurs permettent de comprendre ce retour du jeu avec le corps. Le premier, c'est la miniaturisation, la popularisation des supports mobiles. Avec les supports mobiles, la mobilisation des corps devient à nouveau possible, car alors, jouer à un jeu vidéo ne signifie plus rester assis dans son salon. Le deuxième, c'est l'explosion des contrôleurs alternatifs : dans un marché fortement concurrentiel, se diversifier par le fait de proposer des manettes inédites devient un enjeu. Mais alors, il existe deux segments possibles : la manette-outil et la manette-jouet. Avec la manette jouet s'ouvre des manières de jouer à nouveau avec le corps.

En la matière, le champ du jeu vidéo artistique a toujours fait office de pionnier. La chose n'est pas surprenante : outre que le propre de la démarche artistique est le questionnement, présenter des jeux vidéo dans des espaces d'exposition, c'est faire advenir du jeu dans des espaces publics où il y a de la place. En outre, le milieu artistique fait partie des milieux où l'on se confronte à la technologie en son caractère déstabilisateur. Donnons ici simplement un premier de jeu avec le corps : *Outerbody Maze* de Jason Wilson[260]. Le principe de ce jeu est le suivant : équipé d'un casque VR, le joueur doit évoluer dans un labyrinthe tangible dessiné sur le sol. La contrainte repose sur ceci qu'il ne voit non seulement pas l'espace devant lui (le casque venant empêcher toute vision de l'espace environnant), mais qu'il se voit lui-même par le casque, filmé depuis une caméra non-mobile fixée au plafond. L'effet est forcément perturbateur : on se retrouve

[260] WILSON, J., Outerbody Maze [interactive two-player game installation], 2012. Voir https://dublin.sciencegallery.com/game/outerbody/

ainsi à s'observer en train de se déplacer, ce qui ne peut manquer d'être fortement désorientant. L'expérience rappelle, rétrospectivement, celle de *Resident Evil*[261]*l*, où le placement des caméras, sans que le joueur puisse les contrôler, en dissociation du mode de contrôle des avatars, produisant une maladresse artificielle, une difficulté à déplacer l'avatar, dans un espace dès lors devenu hostile. On comprend que dans le cas de *Outerbody Maze*, l'élégance de la proposition provient de cela que la désorientation résulte de la restitution de l'image du joueur, en jouant de la dissonance perceptive entre mon point de vue, et un point de vue en auteur, pour une situation d'action pratique et non d'observateur.

On l'aura compris, en jouant sur la mobilisation d'un périphérique inadéquat, que ce soit pour l'affichage ou pour l'interaction, ce n'est donc pas seulement le rapport au contrôleur qui se trouve déstabilisé, c'est le rapport au corps. En ce sens, les exemples précédents de jeu avec la manette valaient déjà comme expériences de jeu avec le corps. Cet axe peut être poussé de manière beaucoup plus explicite, quand l'accès à la manette devient si problématique que cela en implique, pour le corps, de devoir se contorsionner. C'est déjà l'approche dans *Dance Dance Revolution*. Et c'est aussi quelque chose que l'on retrouve fortement dans le célèbre jeu Twister, où les joueurs se retrouvent contraints d'adopter les postures corporelles les plus embarrassantes. Nous avons quant à nous tenté de creuser cette idée avec le jeu *Fenêtre d'opportunité*, une installation vidéoludique de 3m², semblable à une petite pièce. Sur un des murs, on trouve un écran. Sur les trois autres, des capteurs sont intégrés, recouvert de tissu de couleur. Le principe est le suivant : empêcher les aplats de couleurs qui apparaissent à l'écran de venir remplir l'entièreté de l'écran. Pour cela, le joueur doit presser les capteurs de la couleur correspondante. la difficulté provient du fait que si le grossissement des aplats est rapide, leur résorption est lente et implique de rester appuyer. Dans la mesure où d'autres aplats sont susceptibles de faire leur apparition pendant que l'on tente d'en résorber un, on se retrouve rapidement confronté à l'évidence d'un *déficit* de mains, pour tous pouvoir les effacer. S'impose ainsi rapidement la nécessité de devoir mobiliser son corps tout entier, pour parvenir à endiguer la tendance de l'écran à la saturation. Notons que la position des aplats, travaillée de manière à exploiter l'ensemble de la kinesphère (telle que théorisée par Rudolph Laban), implique l'adoption des postures les moins « naturelles ». Ajoutons enfin que la proposition, inspirée es situations de handicap moteur, s'appuie sur le capital d'expertise dont dispose les déficients moteur.

---

[261] CAPCOM CO., *Resident Evil* [jeu video], 1996

Nous voudrions, pour conclure cette section, évoquer un dernier axe : le renversement possible du rapport entre corps jouant et corps joué. Cette piste est déjà suggérée par nos analyses précédentes sur le caractère conditionnel de tout dispositif ludique : jouer à un jeu vidéo, c'est toujours un peu être joué par lui, au sens où pour pouvoir contrôler le contenu de la simulation, il faut accepter de vivre avec la possibilité que le contrôle qu'on nous a prêté puisse nous être arraché. Au fond de cela, il y a donc toujours l'acceptation tacite d'un rapport de domination. Dans les jeux impliquant le corps, en particulier ceux utilisant la caméra, ce rapport prend un tour particulièrement ambigu, au sens où le corps qui s'affiche à l'écran, que l'on pilote, est aussi l'image de notre corps. En ce sens, on peut commencer à se demander si l'on contrôle bien une image à l'écran ou si ce n'est pas plutôt elle qui nous commande à jouer de la manière qu'il convient, sous peine de voir le fil se rompre. Cette question, j'ai essayé de la pousser au travers de l'installation *Les disciplines du rectangle*. Inspiré des écrits de Michel Foucault, les disciplines du rectangle prend la forme d'une installation déployée sur 200m² et comprenant sept stèles peintes en blanc. Chaque stèle comprend une face comportant un écran intégré, une caméra située sur le dessus. Un ordinateur est intégré à l'intérieur de chaque stèle. On comprend que chaque caméra filme donc ce qui se trouve devant elle. L'image est restituée à l'écran, à cette différence près qu'un rectangle s'affiche en surimpression, ainsi que la mention « Stay in the rectangle ». Ajoutons que chaque stèle est positionnée de manière à faire face à l'un des murs de l'espace d'exposition, si bien qu'en entrant dans l'installation, les visiteurs ne voient des stèles que les surfaces en bois. Pour prendre connaissance de ce qui les singularise, il faut en faire le tour. Mais alors, on se retrouve d'emblée pris dans l'image, « filmé ». Le principe du jeu est simple : comme l'injonction l'affirme, le but du jeu est de rester dans le rectangle. Plus précisément, il s'agit de veiller à ce qu'aucune partie de son corps, tel qu'il apparaît à l'image, ne déborde du cadre blanc qui l'entoure. La difficulté réside en ceci qu'aussitôt le jeu lancé (celui-ci démarre dès qu'un mouvement est détecté), le rectangle se met à se déplacer à l'image et à changer de proportion. Pour ne pas perdre, le joueur doit donc se déplacer et se contorsionner de manière à rester cadré dans le rectangle. En cas de « contact » entre le corps et le rectangle, son rappelant celui d'un court-circuit se déclenche et c'est le *Game Over*. Le jeu se réinitialise alors.

On l'aura compris, cette proposition propose de jouer avec le corps de plusieurs manières. Tout d'abord, il est clair qu'un tel dispositif interdit doublement d'oublier son propre corps. Tout d'abord parce que la seule chose que l'image nous montre, c'est le reflet, en miroir, du notre. Ainsi le joueur se trouve-t-il en permanence renvoyé à lui-même. Ensuite, s'il ne peut oublier son propre corps, c'est que pour rester dans le rectangle, il lui faut bien se plier à la « discipline »

que lui impose le rectangle : un état d'indisposition corporel permanent : tantôt est-il contraint à rester dans une position immobile, tantôt à faire des aller-retours, c'est-à-dire à singer une étrange chorégraphie dont il est à la fois l'auteur et la réplique. On comprend que le rapport du joueur à son corps est, dans une telle proposition, marqué d'une profonde ambiguïté : le jeu exige en effet, d'une certaine manière, de se piloter soi-même : il s'appuie sur l'image de son propre corps pour déterminer la manière dont il doit se déplacer. Auteur de l'image sur laquelle il s'appuie pour jouer, il est donc dans le même mouvement commandé par son propre reflet. En arrière-plan du gameplay, c'est bien sûr un certain discours sur le rapport entre corps et normativité à l'ère du numérique qui se joue. Le rectangle, tel qu'il s'impose comme ce dont il ne faut pas sortir, renvoie à toutes les normes sur lesquelles il s'agit, au quotidien, de s'aligner. Le rectangle, c'est le moule dans lequel il faut se fondre en permanence. Dispositif basé sur l'usage de camera, il est pourtant fondamentalement aveugle à la spécificité des corps, l'injonction « Stay in the rectangle » ne se négociant pas, les proportions du rectangle ne s'ajustant pas à la singularité du corps qui y fait face. L'ironie de la proposition tient qu'en dernier ressort, personne n'oblige bien sûr le joueur à se plier à l'injonction. Le joueur s'y prête de lui-même, respectant les bordures d'un rectangle qui n'existe de toute façon pas – à la fois parce qu'il s'agit d'un objet géométrique et à la fois parce que ce sur quoi s'aligne le joueur n'est pas pris dans l'espace tangible, mais rajouté « ex nihilo » si l'on peut dire. Ce jeu du corps est enfin un jeu des corps : car ce n'est pas en dernière instance un joueur qui joue, mais plusieurs qui jouent en même temps.

11. Jouer avec l'espace (d'installation)

Pour la plupart des *game designers*, faire un jeu vidéo, c'est concevoir un programme informatique voué à fonctionner sur une machine. Cette identité posée entre jeu vidéo et programme s'explique par l'impossibilité, dans la plupart des cas, d'avoir la main, en tant que *designer*, sur ce qui se comprend alors comme étant le reste du dispositif. Ce faisant, le *game designer* accepte ainsi de se couler dans un ensemble de normes, relatives aux appareils appelés à servir de support pour le programme. Cet effet normatif n'est pas forcément ignoré du *game designer*, mais c'est sous l'angle des performances-machines qu'il s'en soucie le plus souvent. Dans tous les cas, l'idée qui est découle est que les supports *hardware* et *software* grâce auxquels le programme peut fonctionner ne doivent pas être considérés comme des éléments susceptibles de provoquer l'amusement : tout au plus attend-t-on d'eux qu'ils ne posent pas problème.

Ce qui est dit des supports *hardware* et *software* l'est plus encore de tout ce qu'on pourrait désigner comme l'espace au sein duquel le dispositif vidéoludique est appelé à se déployer. Cet espace, c'est celui du salon, dans lequel on peut trouver la télévision, sur laquelle est branchée la console, et devant lequel est installé un canapé. C'est celui du café du coin, dans l'angle duquel une borne d'arcade encore fonctionnelle a été remisée. Ou c'est encore le siège situé sur le quai du metro, ou nous nous asseyons pour jouer quelques minutes à un jeu sur console portable. Ces différents espaces, le *game designer* doit sans doute apprendre à les considérer dans son travail de conception. Il doit garder en tête que son jeu sera joué dans certains types de condition, en fonction du support sur lequel il tournera. Mais cela n'en restera pas moins un élément secondaire, qui si l'expérience est bien conçue, finira par être oublié du joueur lui-même. Le bon endroit pour jouer dira-t-on, c'est celui qui se fait oublier, celui qui se présente comme étant le moins parasitaire, le moins susceptible de retenir l'attention du joueur au détriment du jeu. Au fond, est attendu de l'endroit où l'on joue qu'il ne nous divertisse pas. Pour qui adopte cette conception du « bon » lieu pour jouer, un enjeu est alors de disposer des meilleurs arrangements possibles : un fauteuil confortable, une lumière tamisée, une distance optimale avec l'écran, etc Alors dira-t-on, l'espace tangible pourra passer en arrière-plan, au profit de ce qu'on appelle alors l'espace vidéoludique, c'est-à-dire la simulation générée par le programme et au sein de laquelle il s'agit de s'immerger.

Ce n'est pas de cela dont il s'agit ici.

Prenez le logiciel de jeu vidéo de votre choix. Faites l'acquisition du dispositif permettant d'y jouer. Sortez de chez vous et allez installer le dispositif dans un lieu public. Jouez. Que se passe-t-il ? Rapidement, un attroupement devrait se former. On vous observe désormais. Sans doute êtes-vous toujours en train de jouer. Mais le sens de votre pratique est maintenant bien différent. Il s'agit désormais d'une performance à destination d'un groupe de non-joueurs : un spectacle sonore ou visuel – à moins que le g*ameplay* du jeu n'offre quelque chose à voir, au niveau écrans ou du corps. Peut-être certains voudront-ils tenter leur chance : il faut alors lâcher la manette. On comprend alors qu'un spectateur n'est rien d'autre qu'un prétendant dans un jeu où toutes les places sont prises, où toutes les manettes sont accaparées, par où, restant à l'écart, la possibilité d'une appréciation esthétique se fait jour.

Exposer des jeux vidéo, ce n'est jamais au fond que cela : prendre un jeu et l'installer dans un lieu public, puis voir ce qu'il en résulte. En soi, l'exercice consiste à aller à contre-courant de la tendance adoptée par l'essentiel du jeu vidéo depuis les années 70 : partant des *malls* et des centres de recherche, un mouvement de repli ramenant la pratique du jeu vidéo à des espaces de plus en plus intimes et fermés sur eux-mêmes : salon, chambre, téléphone portable, casque de VR. Le critère déterminant dans ce mouvement, c'est la réduction progressive de l'espace de partage : il y a de moins en moins de jeu, c'est-à-dire d'écart, entre le joueur et son dispositif, ce qui équivaut à une évacuer méthodiquement autrui. Un jeu vidéo mis dans un espace public apparaît aussitôt comme métamorphosé, l'ouverture de l'espace aux autres venant porter atteinte à la certitude d'un rapport arrangé de soi à soi. Le site du jeu, c'est-à-dire là où l'on joue, redevient problématique, tant et si bien qu'il n'est désormais plus si sûr de dire s'il s'agit d'un sol sur lequel on s'appuie pour déployer le dispositif et jouer, ou s'il ne s'agirait pas de quelque zone d'instabilité, un espace précaire au sein duquel il est vite arrivé de se voir *chipé* la manette. Installer un jeu vidéo dans un espace public, c'est remettre de la tension à l'endroit même de son point d'installation – première manière de jouer avec l'espace.

Une chose s'impose rapidement, quand on expose des jeux vidéo : l'impossibilité de conserver le même dispositif que celui qui prévalait dans l'usage standard. Si les jeux d'arcade demandent des ajustements minimaux (une galerie ou un musée est toujours un espace plus adapté à ce type de jeu que l'espace du salon ou de la chambre : il faut que ça tourne), d'autres se révèlent fondamentalement inaptes à l'exercice. Prenez un jeu de gestion et installez-dans un lieu public : vous rencontrerez très rapidement d'évidentes difficultés : une grande difficulté à faire

avec les contrôleurs (généralement une souris dans ce type de jeu) et une forme d'inadéquation entre le temps requis pour jouer et la temporalité d'un lien public – cela circule.

Il ne faut pas seulement dire que certains jeux se prêtent mieux que d'autres au déploiement dans l'espace public, mais que les jeux sont toujours, d'une certaine manière, le produit des espaces dans lesquels on les déploie. L'espace d'exposition cesse d'être un lieu dans lequel on montre son travail, pour devenir un espace depuis lequel et à partir duquel un travail de *design* est mené, qui, partant des spécificités du lieu, en vient à déployer des dispositifs spécifiques. Ce travail peut se limiter à un changement des proportions du dispositif (diffuser l'image sur un pan mural[262]) ou aboutir à des propositions vidéoludiques proportionnées à l'espace d'exposition en question (notre installation *Les Disciplines du rectangle*[263] en est une bonne illustration).

Amener un jeu vidéo dans un lieu d'exposition n'est pas un acte neutre. Cela entre en conflit avec cette idée, encore prégnante, qu'une œuvre ne se touche pas, ne se modifie pas et se laisse appréciée à distance. Un des codes les plus importants est la non-mise en danger de soi. C'est bien cela qu'exige un jeu : se mettre en jeu. Ce qui revient en vérité à *s'exposer soi-même* – c'est-à-dire se mettre à disposition du regard des autres, dans cela même que l'on fait. Jouer à un jeu vidéo en musée, en centre d'art, en galerie, c'est s'exposer soi-même, être libré au regard d'autrui. S'il est vrai qu'il n'y a pas d'œuvre sans spectateur, pas de tableau sans quelqu'un pour s'y rapporter, le jeu en diffère en ce qu'il ne constitue rien.

Introduire du jeu dans l'espace d'exposition a une autre conséquence possible. Cela peut aboutir à concevoir la galerie comme un espace de jeu à proprement parler. Au lieu de considérer qu'exposer un jeu vidéo, c'est mettre un jeu vidéo dans une galerie, il est possible de considérer la galerie comme un espace à réinvestir, à transformer en dispositif de jeu.

---

[262] Voir par exemple ONE LIFE REMAINS, *A Constant Move Forward* [installation vidéoludique], 2013-2015, http://www.oneliferemains.com/aconstantmoveforward

[263] ONE LIFE REMAINS, *Les disciplines du rectangle* [installation vidéoludique], 201-2016, http://www.oneliferemains.com/lesdisciplinesdurectangle

Enfin, sans espérer être ici en rien exhaustif, on peut voir en quoi le jeu vidéo peut lui-même valoir comme espace d'exposition. Cette possibilité peut se comprendre de deux manières. Tout d'abord un jeu vidéo peut se comprendre comme un document pouvant contenir des inscriptions. Son caractère numérique autorise d'y laisser toute sorte de medium – au prix de leur numérisation. Comme on sait, les données inscrites ne sont jamais accessibles en soi, ce qui pose la question de leur mise en forme. Une solution est alors de générer des simulations d ces objets, un monde mis en scène à la manière d'une gallérie.

Ce potentiel du jeu vidéo à valoir comme espace d'exposition est un axe déjà exploré dans le jeu *The Witness* de Jonathan Blow.[264] Inspiré du jeu *Myst*,[265] *The Witness* se présente comme un monde-musée. On a déjà souligné la dimension opératique du jeu vidéo, sa capacité à convoquer de l'image, du texte, du son, et qu'il en résulte un effet monde, un effet totalité. Une manière d'exploiter cet effet à plein, consiste alors à comprendre le jeu vidéo comme un lieu où des échantillons du monde seraient comme préservés. Il s'agit alors de jouer avec l'idée d'archive. Bien sûr, parler d'archives ne peut s'entendre de manière littérale : l'archive exige une authenticité que le numérique est bien incapable d'offrir. On notera combien les possibilités sont vertigineuses. Ainsi trouve-t-on par exemple dans *The Witness une sorte de petit cinéma, danns lequel différents films contenus dans le jeu peuvent être visionnés – dont Nostalghia de Tarkovski.* Mais de manière plus large, c'est le décor lui-même, l'espace de jeu lui-même qui se veut une sorte d'exposition en huis clos, une allégorie de la nature et de la manière dont le langage humain tente de le comprendre, d'en avoir l'intelligibilité. De ce point de vue, ce qui est exposé, c'est le numérique lui-même, comme technologie de mise en scène et de conservation simulée.

[264] BLOW, J., *The Witness* [Jeu vidéo], Thekla Ink, 2016.
[265] Brøderbund Software, *Myst* [Jeu vidéo], 1991 (1993-2001).

12. Jouer avec le temps

Je voudrais ici revenir sur un de mes travaux principaux. Ce travail, c'est le jeu *Générations*[266], un jeu initié en 2010 dans sa première version, et prolongé depuis pour des raisons qui apparaitront comme évidentes à la lecture de la description qui suit. Le projet permet d'approcher trois questions-clefs : le rapport au temps, à la mémoire et à la trace.

Générations est un jeu que l'on peut comparer à *Tetris* : des blocs tombent du haut de l'écran, qu'il s'agit d'empiler. A la différence de *Tetris*, le but n'est pas de constituer des lignes pour désaturer l'espace de jeu, mais d'empiler les blocs de manière à construire un édifice de plus en plus haut, dans le but, un jour, d'accéder au haut du niveau. La vraie particularité de *Générations* se situe cependant ailleurs : dans la durée minimale requise pour finir une partie. *Générations* est un jeu qui ne peut se terminer en moins de 250 ans. Il faut transmettre sa progression de génération de joueur en génération de joueur, en espérant qu'un jour, quelqu'un atteigne le haut du niveau. Si le jeu ne peut se terminer en moins de temps, c'est du fait de la hauteur du niveau à gravir, mais aussi et surtout en raison du système de sauvegarde implémenté. Pour sauvegarder sa progression, c'est-à-dire l'empilement de blocs constitués par le joueur faisant office de construction, il est nécessaire d'atteindre des paliers, représentés à l'écran par une simple ligne. Quand la ligne est atteinte, celle-ci se met à descendre, balayant la structure à la manière d'un scanner. Il résulte de ce principe l'effet suivant : les sauvegardes étant disposés par pallier, chacune est plus haute que la précédente et la structure à scanner plus importante. Si la première sauvegarde ne dure que quelques secondes, chaque nouvelle sauvegarde est plus longue que la précédente : une minute, dix minutes, une heure, un jour, une semaine, un mois, un an, etc Ce principe rappelle au fond cette époque où les procédures de sauvegarde sur jeu vidéo nécessitaient un certain temps d'attente, durant lequel le joueur se faisait spectateur d'un processus sur lequel il n'avait pas la main. Ce principe est ici tiré à son paroxysme, entraînant la mise hors-jeu du joueur pour une période de temps qui ne se négocie pas et qui plus est, finit par entre en conflit avec la temporalité du joueur. Le jeu devient rapidement un jeu où l'on attend que la sauvegarde soit terminée. Il se meut en jeu de rendez-vous, où il s'agit régulièrement de regarder où le processus en est, dans une logique qui peut aussi rappeler le principe du *tamagotchi*. Mentionnons une autre précision : le jeu est conçu

[266] ONE LIFE REMAINS, *Générations* [installation vidéoludique], 2010-2019, http://www.oneliferemains.com/generations

pour se jouer sur *iPhone*, c'est-à-dire sur la plateforme la plus obsolescente qui soit – le constructeur Apple, est connu pour sa pratique de l'obsolescence programmée. Plus précisément, le jeu tourne sur un iPhone de génération 4, un téléphone qui à l'heure où j'écris ses lignes, n'est déjà plus vendu par *Apple* depuis maintenant 4 ans. Ce choix ne doit rien au hasard. Il s'agissait par ce biais de questionner l'obsolescence des supports numériques et de créer un point de tension supplémentaire, cette fois-ci entre la temporalité du programme et la durée de vie du support, ouvrant alors cette question : si le jeu ne peut se finir en moins de 250 ans, comment espérer le terminer, alors qu'il tourne sur un tel support. Ce qui est ici questionné, c'est la possibilité de voir non seulement le jeu passer de main en main (à ce titre, l'objet téléphone est tout indiqué, sans compter qu'il renvoie à l'intime, objet personnel s'il en est), mais de le voir migrer de support en support. Pour permettre cette possibilité, notons qu'un système d'extraction de sauvegarde est intégré. En format XML, il s'agit d'un format simple, qui permet de faciliter l'extraction et d'augmenter les chances que ces données soient interprétables et portables, y compris dans un autre langage. Car bien sûr, c'est aussi la question de la survie du jeu, sur des durées où il n'est pas possible d'anticiper les évolutions technologiques qui se pose. Comme souvent, le choix du format le plus simple a été retenu.

Voilà donc pour un aperçu général du concept du jeu. Je voudrais maintenant revenir sur l'origine du projet. L'origine du projet, c'est d'abord une certaine réflexion sur l'obsolescence des supports numériques et les problèmes de mémoire que cela pose. Parce que les objets technologiques sont marqués par un principe d'obsolescence, leur durée de vie excède rarement l'espérance de vie des utilisateurs. A vrai dire, cela est si marqué que nous vivons aujourd'hui à l'heure du jetable. Ce qui pose un vrai problème pour la mémoire. Si les objets sont des supports mémoriels, alors un objet technique marqué par l'obsolescence pose problème, car il ne peut plus permettre une transmission. On se souvient de l'appareil photographique *Kodak* à ce titre, merveilleux symbole de cette ère du jetable, combinant l'instantanéité de la photo prise et l'instantanéité du geste qui se débarrasse de l'appareil. Ce principe de l'objet jetable se transpose à l'ère du téléphone portable de deux manières. D'abord avec la durée de vie des téléphones portables, qui n'excède pas quelques années et bien souvent quelques mois. Et ensuite avec la durée de vie des applications, elles-mêmes logiciels jetables sur des supports jetables. Ces applications, en raison de tout un fantasme sur le virtuel, sont souvent comprises comme des applications qui s'effacent, dont il ne reste rien. Je rajouterai que pour pallier au problème de mémoire précédemment souligné, ce qui domine, c'est donc le principe de la migration. Ce qui survit au fond, c'est la donnée, la trace d'une pratique, qui migre de support en support. A ce titre, le *cloud* est une évolution naturelle, qui correspond à une tendance : ce

n’est pas seulement que les supports obsolètes menacent la mémoire. C’est qu’ils provoquent une mutation du principe de conservation, comme migration. La mémoire, les traces, pour survivre, dans la mesure où rien ne les préserve du principe de l’effacement, doivent essaimer, se démultiplier, et migrer de support en support. Le paradoxe est alors le suivant : il en résulte un principe de démultiplication de l’information, alimentant la tendance du numérique à se muer en espace de saturation, la fameuse infobésité.

C’est donc dans ce contexte de réflexion que Générations se situe. Mais il y a une autre dimension que je veux ici mentionner. Cette dimension, c’est la question de la dimension culturelle et artistique du jeu. Sans ici entrer dans le détail, on peut tout simplement partir d’un constat : des différentes pratiques existantes, le jeu peine à être reconnu comme une forme de culture à part entière. Cela n’est pas nouveau. Mais cela n’a jamais été aussi fort qu’avec le jeu vidéo – quand bien même on peut désormais voir fleurir de nombreuses initiatives allant dans le sens de tentatives pour valoriser, reconnaître cette dimension culturelle. C’est aussi en réponse à cette difficulté pour le jeu vidéo de se voir reconnaître une dimension culturelle et artistique que *Générations* fut conçu. Au fond, Générations pose plusieurs questions à ce sujet. La première est la suivante. Générations est clairement un jeu et cela dans le sens le plus classique du terme. Il s’agit d’un jeu inscrit dans un genre bien connu, le *Tetris-like*, il s’agit d’un jeu facile d’accès, au *design* voulu pour offrir des commandes intuitives. Et il s’agit d’un jeu dont l’objectif répond à des canons fort classiques : atteindre le bout d’un niveau, la position spatiale la plus éloignée de la position initiale du joueur. Ainsi, sa dimension d’objet ludique ne peut être niée. A vrai dire, on pourrait même dire qu’il s’inscrit dans une forme de classicisme. C’est d’ailleurs peut-être la première vraie manière de se demander si un jeu vidéo peut faire culture, en s’inscrivant et en se réclamant d’un genre. *Générations* y répond aussi par son esthétique : au formalisme brut des briques de Tetris répond le monochrome bleu d’une construction qui peut rappeler les codes du suprématisme. Mais *Générations*, de manière plus profonde, interroge la capacité du jeu vidéo à faire art, et cela non pas au sens de l’art populaire, mais de l’art contemporain, sans d’ailleurs chercher à surjouer une opposition. La radicalité de la proposition s’inscrit dans cette logique, et teste aussi la capacité d’un jeu classique à rester recevable comme un jeu à part entière, et non un détournement, tout en étant une expérience limite.

Mais Générations pose aussi la question suivante : un jeu vidéo peut-il faire culture et art au sens où il peut faire patrimoine ? Un jeu vidéo peut-il être un objet patrimonial, un objet que

l'on transmet de générations en générations ? Au-delà de la proposition ludique elle-même, la question que pose *Générations* est en effet celle de la capacité d'un jeu vidéo à être préservé (comme un objet de musée), mais aussi pratiqué dans une durée longue et transmis, jusqu'à survivre à ses concepteurs mais aussi à ceux qui ont pu le pratiquer. Au fond, peut-on transmettre un jeu vidéo, comme on transmet un tableau, une maison, une œuvre d'art ? La question prend toute son acuité à partir du moment où il s'agit de spécifier ce que l'on transmet. Car oui, dans Générations que s'agit-il de transmettre ? S'agit-il de transmettre un support technologique ? On comprend bien que le choix d'un support marqué par l'obsolescence compromet cette possibilité. Ou plutôt, il condamne l'objet à une forme de scission. Triple scission. Une scission entre le joueur et le jeu, dont il devra finir par se séparer, sur lequel il devra lâcher prise pour le passer à autrui, acceptant ce faisant de perdre le contrôle. Une scission entre le support et le programme, le support étant condamné à ne pas pouvoir survivre à son programme. Mais aussi une scission entre la sauvegarde et le programme. Car à vrai dire, ce qui se transmet, est-ce le programme, ou la trace de cette performance ? Ainsi, ce qui se trouve questionné, c'est au final le statut de ce que l'on transmet, posant la question de la nature d'un jeu vidéo. Mais on comprend alors qu'une autre question se pose. On comprend bien que ce que l'on transmet alors n'est pas l'objet, mais l'évolution de cet objet, la trace d'une série de choix, ayant mené à la constitution de l'objet même. Ce qui est transmis, c'est une construction, dont le contenu ne peut pas se présumer, mais dépend de ce qu'auront fait les joueurs. On peut alors se demander si les joueurs ne font que transmettre un objet, où s'ils transmettent la trace de leur propre activité, ne laissant à leur légataire qu'un certain style de pose de bloc. On comprend que ce qui est laissé derrière, c'est donc aussi la mémoire du joueur, qui ne laisse ainsi qu'une sorte de trace anonyme. Mais il y a encore une autre manière de comprendre ce qui est transmis : non pas cette fois-ci la trace d'une performance, mais le savoir-faire d'une pratique. Ce qui compte, dans un jeu comme Générations, ce n'est en effet pas seulement la transmission de la sauvegarde, mais la transmission des gestes, des procédures, des connaissances, qui permettront la progression des joueurs futurs. Nous retrouvons ici un principe bien connu des jeux, le principe du relais, mais à cette différence près que ce qui est transmis, ce n'est pas simplement un objet (flambeau ou téléphone), mais l'ensemble des connaissances qui vont avec. Or il est clair que ces connaissances ne sont pas enregistrées dans le téléphone. D'ailleurs, si quelqu'un devait trouver, quelques années plus tard, pareil logiciel, il ne disposerait d'aucune information pour en comprendre le principe. Si le jeu sauvegarde la progression du joueur, il ne garde aucune trace de ce qui est découvert au début du jeu, au moment où le but du jeu est expliqué. Et il ne garde aucune trace de ce que les joueurs

précédents ont pu apprendre. Ce que met donc en lumière *Générations*, c'est l'ambivalence de cela que l'on transmet. Car à la différence d'autres objets d'art, un jeu vidéo n'est d'abord pas un contenu, un objet, c'est d'abord une pratique, une pratique amenée à se déployer dans un dispositif. En ce sens, on comprend que ce qu'il s'agit de conserver et transmettre, si l'on veut pouvoir transmettre le jeu lui-même, ce n'est pas simplement l'objet, mais une pratique. Ces questions rejoignent très largement les questions rencontrées dans les musées. Suffit-il de garder quelque chose sous cloche pour le conserver ? Ainsi de ces poupées, que l'on garde sous cloche. De tels objets cessent d'être des jeux, en tant qu'ils se trouvent coupés de la pratique qu'ils appellent. En prenant l'externalité pour la chose, on met à mort la chose qu'on se proposait de préserver, ayant condamné l'objet à rester isolé, sans interaction et ne pouvant dès lors plus donné vie à ce dont l'objet est en vérité la mémoire.

La prise en compte de ce critère donne l'occasion de revenir sur une autre dimension du jeu. Dans Générations comme nous l'avons souligné, il s'agit d'empiler des blocs. Mais s'il y a challenge, difficulté, à réaliser cette action, si donc cela fait problème, c'est pour cela que chaque bloc qui tombe correspond à une ressource, indiquée dans l'interface. Si dans Générations, on ne peut rencontrer le fatal *Game Over*, on peut facilement être bloqué. Cela est à vrai dire une situation inéluctable, dans la mesure où l'on ne dispose, en début de partie, que d'une vingtaine de blocs. Notons au passage que dans le programme, si le joueur arrive à zéro bloc, l'entièreté de la structure est effacée. Comment faire alors ? C'est ici qu'interviennent la présence de sorte de petits points, disséminés dans le niveau. Lorsque le joueur étend son édifice en déposant un bloc sur l'un de ces points, il gagne un nombre de ressources supplémentaires. Mais ce principe pose un premier problème : ces ressources apparaissant à n'importe quel endroit du jeu, il devient nécessaire de faire des détours, de construire des embranchements, pour pouvoir les récupérer. Cela est d'autant plus nécessaire que ces ressources apparaissent à mesure que l'on progresse, et qu'elles sont tout à fait susceptibles d'apparaitre à des étages inférieurs de la structure. Ce principe oblige le joueur à acheminer des blocs dans des zones plus ou moins profondes de l'espace de jeu. Mais l'on comprend aussi que ce principe implique à son tour de ne pas avoir obstrué l'espace de jeu, pour autoriser les futures descentes en rappel. Ainsi, construire son édifice devient un exercice à triple contrainte : progresser dans l'empilement des blocs tout en construisant des embranchements, eux-mêmes consommateurs de ressources (et donc ralentissant la progression), ce qui ne peut manquer à son tour de restreindre les espaces de jeu pour atteindre les ressources qui pourraient apparaitre dans les zones inférieures du jeu. Ainsi le jeu, s'il est en apparence un simple jeu d'empilement, est-il

d'abord un jeu d'anticipation, reposant sur le principe de rester concerné par la manière dont le jeu restera praticable ultérieurement. Naturellement, cette dimension du gameplay prend un intérêt particulier quand on considère que les stratégies qui se dessinent finissent par concerner les joueurs futurs, ceux à qui on est susceptible de léguer le jeu, joueurs qu'on ne verra peut-être pas soi-même. A l'objectif de devoir progresser dans l'empilement s'en ajoutent ainsi deux nouveaux, qui d'une certaine manière, priment sur le premier : devoir s'assurer que les joueurs futurs aient les ressources nécessaires pour pouvoir continuer à progresser ; et pour assurer cet objectif, préserver des zones d'accès aux strates les plus profondes de l'espace de jeu. En ce sens, la dimension du leg et de la transmission repose aussi sur la transmission d'un espace parcourable, dont on a pris soin pour autrui. Ce que l'on transmet n'est alors plus simplement ni un téléphone, ni un programme numérique, ni la trace d'une performance, ni un ensemble de savoir-faire, mais aussi des conditions d'accès, un espace préservé, et le savoir-faire nécessaire pour que les générations de joueur futures puissent en prendre soin à leur tour.

Mais on aura alors compris que Générations n'est pas seulement un jeu d'empilement. C'est aussi un jeu d'exploration. Cette dimension exploratoire ne se présente pas d'emblée. Elle s'impose à mesure que l'on progresse dans le jeu, c'est-à-dire que l'on élabore un édifice de plus en plus imposant et ramifié. Plus l'on progresse, plus l'édifice ainsi construit se présente comme une construction qui nous échappe, et au fond, que l'on méconnait. Cette conviction s'impose au fur et à mesure des années qui passent et, plus encore pour celui qui héritera du jeu, disposant ainsi d'un espace de jeu qui le précède, qu'il a en héritage, mais qu'il ne connait pas. Plus l'édifice est imposant, plus il devient en effet possible d'utiliser les blocs de construction non pas pour construire, mais à la manière d'un avatar, pour descendre en rappel, comme en chute libre, dans les profondeurs de l'édifice, pour en découvrir la complexité, l'intimité, la topologie. Cet aspect se découvre à vrai dire sans même y penser, sans même l'avoir voulu et pour être tout à fait transparent, ne figurait nullement comme une intention de *design*. Mais il s'agit d'une dimension de l'expérience de jeu qui s'impose, quand il nous faut se mettre à la recherche de nouvelles ressources, pour pouvoir continuer à construire. Plus l'édifice est haut, plus les ressources, quand elles apparaissent, sont susceptibles d'apparaitre n'importe où. Et cela ne peut se présumer. La première dimension exploratoire, c'est l'entreprise d'exploration à la recherche des ressources, dont le joueur repère la présence par un simple indice : le son d'apparition d'une ressource, quand bien même serait-elle dans les tréfonds de l'édifice. Au joueur alors de se mettre en quête de ces ressources. Le joueur se rend rapidement compte que le type de bloc le plus pertinent, est exactement l'inverse de la ressource

pour construire : ce sont les petits blocs, car ces derniers, d'une part, sont peu utiles pour construire et sont donc sacrifiables. Et en outre, sont fort utiles, dans la mesure où ils permettent de se faufiler. Enfin, ils disposent d'un avantage tout à fait considérable : les déposer prend peu de place. Ces petits blocs présentent donc peu de risque, en particulier celui de bloquer une artère du jeu. Or, descendant dans la structure à la recherche de ressources, le joueur se trouve alors soudainement dans la peau d'un explorateur, découvrant les structures laissées par son prédécesseur. D'une recherche de ressource, on comprend que l'expérience se mue en descente en rappel, entreprise d'excavation archéologique consistant à arpenter les constructions laissées par ses prédécesseurs, mais avec toujours ce prix à payer : au terme de l'exploration, un bloc sera laissé, venant ainsi altérer à son tour la structure. On comprend donc qu'il y a dans Générations une dimension archéologique, qui est offerte aux joueurs futurs, qui peuvent si l'on peut dire, remonter dans l'histoire de la partie. La question de la mémoire et de la préservation ne se joue donc pas seulement au niveau du programme, il ne s'agit pas seulement de garder la mémoire d'une pratique, d'un objectif à transmettre, mais aussi la mémoire d'un lieu, sorte de corridors du temps.

Un tel projet n'est pas fini et ne sera jamais terminé. Il ne sera jamais terminé tout d'abord parce que le terminer, c'est arriver au terme, en haut du niveau. Il y a indissociabilité entre l'œuvre et la progression. L'œuvre n'est pas le logiciel. Il est ce qui en résultera. Au fond, il n'y aura œuvre qu'à ce moment-là, ce sera une sculpture, et parce qu'elle sera terminée, elle sera dans le même mouvement inaccessible. Ensuite, se pose la question pour une telle œuvre du suivi, des mises à jour. Une telle œuvre nécessite d'être accompagnée et c'est pour cela que je suis toujours embarrassé quand on me demande si un tel travail est terminé. C'est déjà problématique pour tout jeu vidéo et pour tout objet numérique. Mais au vu de l'échelle de temps, un tel objet appelle des mises à jour, les migrations sont autant de mise à mort du jeu.

Naturellement, un tel projet peut paraître fou. Et cela tout d'abord parce qu'on peut demander qui pourrait trouver intérêt à une pratique qui ne sert à rien, pour un jeu dont on ne verra pas soi-même la fin. Ainsi, il me semble que le jeu pose aussi la question du plaisir de jeu, interroge les raisons pour lesquelles on joue : est-on capable de jouer à un jeu et d'y trouver un intérêt, quand on n'en verra pas soi-même la fin ? En cela, jouer à un tel jeu relève d'une expérience radicale, vouée à s'étaler sur toute une vie. Le joueur devient ainsi une sorte de performeur. Qui questionne les limites non pas du jeu, mais du plaisir ludique.

Il faut, pour terminer l'évocation de cette pièce, dire un mot sur la question du pari. Il est clair qu'un tel projet relève de l'utopie. La perspective de voir un jour un joueur atteindre le haut du niveau défie toute probabilité. Cependant, elle n'est pas nulle et je ne m'aventurerais pas à calculer si elle est plus faible ou non que celle de gagner au loto : car à la différence du loto, elle repose sur un aspect tout à fait particulier. Il y a bien sûr la question de la technologie. Il y a tout d'abord la question des limites de la connaissance. On ne sait pas, on ne connait pas le futur. Mais il y a aussi un autre aspect, c'est le rapport à autrui. Un tel jeu repose fondamentalement sur un geste de lâcher prise et un rapport de confiance, une confiance folle si l'on peut dire. Et pourtant, cela n'est pas impossible. Il y a une possibilité. Et cela, il me semble, est le propre du jeu. Ne pas pouvoir en garantir l'issue.

13. Jouer avec la mémoire

En dernière instance, peut-être le jeu n'est-il que la négation du travail de mémoire. Pour nourrir cette idée, je voudrais revenir sur ce phénomène qui fut largement commenté durant l'été 2016 : *Pokémon GO*, un jeu géolocalisé proposant de parcourir le territoire à la recherche de créatures virtuelles à attraper. Le jeu connut une large couverture médiatique, en raison des nombreuses scènes urbaines dont il fut à l'origine : joueurs courant dans *Central Park* en pleine nuit, mouvement de foule à Taïwan suite à l'apparition d'une créature rare, véhicules laissés en plein milieu de la route par un conducteur parti chasser, etc. Si le jeu fut la cause de nombreux désordres, je voudrais m'attarder sur un cas bien particulier : le jour où le jeu fit son « entrée » au Musée Mémorial de l'Holocauste de Washington.

13.1 Présentation de Pokémon Go

Avant d'aborder ce point, rappelons en quelques lignes ce qui fait la particularité du jeu *Pokémon GO*. Développé par la société américaine *Niantic*, une ancienne filiale de *Google*, le jeu s'inscrit dans le genre des jeux vidéo géolocalisés et des jeux en réalité augmentée. Il repose sur le principe suivant : parcourir l'espace urbain pour attraper des *Pokémons*, des créatures numériques géolocalisées, repérables à l'aide de son téléphone portable. Le *gameplay* du jeu est fort simple : prenant appui sur les données de *Google Maps*, le joueur explore l'espace urbain, dans l'espoir de trouver des créatures à ajouter à sa collection. S'il trouve une créature, il peut alors s'en approcher, puis utiliser la caméra de son téléphone pour « balayer » son environnement proche, jusqu'à tomber sur la créature – laquelle apparaît en surimpression de l'espace tangible ainsi filmé. Il suffit alors de lancer une *Pokéball*, sorte de piège-aspirateur numérique. Si le joueur est suffisamment chanceux, la créature sera considérée comme attrapée et viendra s'ajouter à sa collection.

Quel intérêt peut-on trouver à *Pokémon GO* ? On dira : le plaisir d'attraper les *Pokémons*. Mais il existe déjà de nombreux jeux basés sur ce principe. C'est pourquoi on ajoutera : le plaisir de parcourir la ville (ironiquement, les zones naturelles sont celles où les populations de *Pokémons* sont les plus rares). Mieux encore, c'est le plaisir de s'aventurer dans des lieux où l'on n'irait pas d'emblée, ou celui de redécouvrir les liens les plus inscrits dans notre parcours quotidien sous un jour inédit qui fait du jeu une expérience singulière. Jouer à *Pokémon GO* c'est redécouvrir des lieux comme soudainement transfigurés, en tant qu'ils deviennent des terrains

de jeu. Le jeu ne fait pas que perturber, il se ressaisit des choses, et les réinterprète pour en faire son jeu.

Voilà donc ce qu'il en est d'une caractérisation générale de *Pokémon GO*. On comprend qu'un des intérêts du jeu réside dans la diversité des situations incongrues qu'il peut générer : en théorie, n'importe quel lieu peut devenir une zone d'apparition de créature, entraînant un changement de rapport drastique dans la manière de fréquenter le lieu en question. Des *Pokémons* peuvent désormais surgir de n'importe où, y compris les moins propices à la chasse : musées, bibliothèques, écoles, hôpitaux, etc Le jeu tire sa force de la tension qu'il provoque entre ces deux rapports différents à l'espace et au territoire. C'est ainsi qu'en juillet 2016, des *Pokémons* finissent par apparaître au Musée Mémoriel de l'Holocauste de Washington[267].

13.2 Le mémorial de la Shoah

Ce qui rend la présence des *Pokémons* au *Musée Mémorial de l'Holocauste de Washington* quelque chose d'inacceptable[268], c'est que ce mémorial est un lieu de mémoire. Il s'agit d'un espace qui est entièrement dédié à la mémoire du passé et qui pour cela, s'appuie sur un rapport particulier à la trace. Ce sont les traces de ce qui a eu lieu, traces qu'il s'agit de côtoyer afin d'entretenir la mémoire d'évènements passés. La mémoire n'est en effet pas un espace de stockage, mais avant tout une pratique active. Se souvenir, ce n'est pas juste conserver des traces, mais maintenant grâce à celles-ci une certaine pratique, un certain commerce avec ce qui n'est plus. Un mémorial est un lieu auquel on se rapporte non pas en raison des inscriptions qu'il contient, mais en tant que ces inscriptions pointent vers un passé dont il est possible en permanence de se ressaisir pour le cultiver. Un tel lieu ne souffre pas, en raison de la gravité

---

[267] PETERSON Andrea, *Holocaust Museum to visitors : Please stop caching Pokemons here,* The Washington Post, 12 juillet 2016 [en ligne], https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2016/07/12/holocaust-museum-to-visitors-please-stop-catching-pokemon-here/?utm_term=.d4e6de9422ab, consulté pour la dernière fois le 27 férier 2019.

[268] Il faudrait aussi parler de l'apparition de *Pokémons* aux alentours d'une ancienne prison kmer rouge transformée en lieu de commémoration des génocides commis entre 1975 et 1979. Voir par exemple The Guardian, *Pokemon GO players banned from cambodia genocide museum* [en ligne], 10 août 2016, https://www.theguardian.com/world/2016/aug/10/pokemon-go-players-banned-from-cambodia-genocide-museum, consulté pour la dernière fois le 27 férier 2019.

des évènements dont il est la mémoire, de devoir cohabiter avec des pratiques dominées par la frivolité et l'insouciance. Or il est clair qu'un jeu comme *Pokémon GO* n'est justement que cela.

13.3 Retour à Pokémon Go : le terrain de jeu, l'animisme, le numérique

Pire, un jeu comme *Pokémon GO* se joue de tels principes. D'abord en ce qu'il repose sur le principe de reconfiguration l'espace, c'est-à-dire de porter atteinte à la mémoire des lieux. Un tel jeu est déjà problématique quand il s'agit de lieux usuels, mais dans le cas d'un lieu dédié à la préservation d'une mémoire, y faire émerger des créatures virtuelles équivaut à nier ce qui fait le principe d'un tel lieu. Un mémorial est pensé pour être préservé, parce que la préservation des archives qu'il contient est la préservation de ce qui nous permettent d'accéder à ce qui n'est plus. Ce que fait *Pokémon GO*, c'est pousser à une sorte de mise en parenthèse, d'oubli de ce que nous ne devons jamais oublier.

Mais il faut aussitôt ajouter que jouer à *Pokémon GO*, ce n'est pas simplement mettre en suspens le mémorial de l'Holocauste et oublier ce qui ne doit pas être oublié. Dans *Pokémon GO*, nous ne faisons pas simplement qu'occulter des traces. Le lieu est comme subverti, transformé et devient un site pour des apparitions potentielles. A la mémoire des disparus qui ont été se substitue l'attente du surgissement de créatures qui n'ont aucune existence propre. Ces lieux, qui sont des lieux qu'on n'habite plus, parce qu'ils sont entièrement dédiés à être habité par un passé qui n'est plus, ces lieux qui se doivent donc d'être vides pour héberger le souvenir des disparus, se retrouvent soudainement peuplés de créatures fantaisistes.

Pire, à l'entretien soucieux du souvenir des disparus se substitue la traque des signes venant trahir la présence de ce qui n'a aucune espèce de passé. Il y a là une sorte de mise en concurrence car il ne s'agit pas de n'importe quel jeu. Comme on l'a dit, il s'agit d'un jeu de chasse, de capture, où il s'agit de collectionner et plus précisément de garder la trace des créatures que l'on a trouvé, en les prenant en photo. L'usage de l'appareil, de ce point de vue, n'est pas neutre. Il s'agit d'un outil qui permet de capter et de conserver ce qui pourra alors être à nouveau consulté. Car ne l'oublions pas : dans *Pokémon GO*, un des plaisirs est aussi de pouvoir à tout moment consulter ce qui finit progressivement par ressembler à un album de famille, contenant non seulement une trace des créatures trouvées, mais aussi la mémoire du lieu où elles ont été prises.

Un autre problème posé par *Pokémon GO* a trait à l'origine des créatures : ce sont des inventions japonaises directement inspirées du shintoïsme, de l'animisme et du polythéisme. Introduire des *Pokémons* dans un musée dédié à la mémoire de la Shoah, c'est donc aussi, qu'on le veuille ou non, introduire du polythéisme dans un lieu dédié à la mémoire d'un lieu de massacre d'un peuple exterminé du simple fait de son existence et de la religion dont il porte le témoignage. On peut rapprocher ce fait d'un autre évènement *Pokémon GO* ayant défrayé la chronique : on pense à ce joueur de nationalité russe, mis en détention dès octobre 2016, pour avoir capturé des *Pokémons* dans une église et avoir publié une vidéo dans laquelle il affirmait détenir ainsi la preuve de la non-existence de Jésus et du prophète Mahomet[269].

Plus fondamentalement, le problème posé par *Pokémon GO* est celui du fantôme. Ces Pokémons que l'on peut chasser, leur propre est de rôder, mais aussi et surtout d'entretenir une relation particulière au thème de l'apparition. Les *Pokémons* ne sont jamais loin de côtoyer le surnaturel. Comme tout fantôme, leur propre est d'être invisible aux yeux du commun des mortels. Mais là où les morts ne sont visibles que pour ceux qui témoignent, les *Pokémons* n'apparaissent qu'à ceux qui sont doté du dispositif technologique permettant de les révéler. Ce dispositif, c'est le téléphone portable, outil de communication avec l'au-delà par excellence : ce qui permet d'entrer en contact avec ce qui n'est pas vraiment présent. Le téléphone portable, ce n'est pas seulement l'outil de médiation entre les présents et les absents. C'est le medium, ce qui vient révéler la présence de ce qui ni vraiment là, ni vraiment ailleurs. Mais les *Pokémons*, à la différence des morts, ne sont que protention : ils pourraient être, mais n'auront jamais d'avoir-été. Jouer à *Pokémon GO* dans un tel lieu, c'est mettre en suspens ce qu'il ne faut jamais oublier. Un lieu qui ne devrait jamais être autre chose que son inscription au passé se trouve subverti. Jouer à *Pokémon GO* dans un tel lieu, c'est mettre en concurrence ceux qui ont été et qu'il ne faut pas oublier avec un autre registre de fantômes.

La possibilité de trouver des *Pokémons* dans un tel mémorial est un évènement passé. C'est un évènement passé au sens où les directeurs du mémorial ont demandé à l'entreprise de

[269]THE ASSOCIATED PRESS, *Russian Who Played Pokémon GO in Church Is Convicted of Inciting Hatred*, The New York Times [en ligne], 11 Mai 2017, https://www.nytimes.com/2017/05/11/world/europe/pokemon-go-ruslan-sokolovsky-russia.html, consulté la dernière fois le 20/02/2019

« débarrasser » la place des *Pokémons* qui s'y trouvaient (mais cela sur le mode du sans y être). Cela aussi mérite le commentaire.

Ce qui a en effet été demandé, c'est que soit effacé toute possibilité de trouver aujourd'hui des *Pokémons* en ce lieu. On voit ici arriver un comportement normatif, qui demande à ce que l'on gomme toute trace de quelque chose, au nom de la préservation d'un lieu dédié à la mémoire. Mais en cela bien sûr, les *Pokémons* continuent à rôder dans un tel musée. Cette fois-ci, ce ne sont plus ces fantômes qui hantent directement ces lieux, mais les souvenirs de leur apparition ou de la mémoire culturelle de ces apparitions. Pour le dire de manière provocatrice : n'y aurait-il pas un jeu à inventer, qui serait d'exiger l'exercice d'un devoir de mémoire en souvenir de ces *Pokémons* disparus, parce qu'ils n'étaient pas les traces de quelque chose ayant réellement eu lieu ?

13.4 Le conflit de deux supports techniques

Un des avantages d'une carte traditionnelle, c'est de fixer, d'assigner, c'est-à-dire de conserver la trace d'une certaine interprétation du rapport à l'espace. Des inscriptions sont conservées, depuis lesquelles l'espace peut être lu. Le rapport à la mémoire ne se construit pas sans rapport particulier à une technologie bien particulière, l'écriture. Dans le cas du Mémorial de l'Holocauste, des archives, des objets sont conservés. Le lieu lui-même est inscrit, qualifié comme un lieu de mémoire. Et puis il y a bien sûr le rapport aux Ecritures, à l'écriture sacrée. Tout cela vaut comme condition de possibilité pour la construction de ce que Jan Assmann appelait une mémoire culturelle[270] car l'écriture est la garante d'un rapport à la conservation de traces de pratiques passées, par la spatialisation de signes qui ne sont jamais seulement ce qu'ils disent, mais occupent une place particulière dans la géographie de la page.

Or à partir du moment où nous basculons sur le numérique que se passe-t-il ? Un jeu comme *Pokémon GO* nous le dit très clairement. Un jeu comme *Pokémon GO* s'appuie sur le principe de la géolocalisation. Pour ce faire, il s'appuie donc sur l'usage des cartes. Ces cartes qu'elles sont-elles ? Il s'agit des cartes de *Google Maps*. Le jeu récupère les données de *Google Maps* et les interprête pour leur assigner des évènements. Par exemple, une règle dira que tout ce qui est indexé comme lieu culturel se verra attribué une probabilité d'héberger des créatures ou des *PokéStop* (sortes de magasin où on peut faire halte pour acheter des appâts à créature). Si donc

[270] ASSMANN, J., *La mémoire culturelle – Ecriture, souvenir et imaginaire politique dans les civilisations antiques*, Flammarion, Paris, 2010

on a pu trouver des *Pokémons* dans un tel mémorial, c'est qu'il s'agissait d'un lieu indexé comme lieu culturel.

13.5 Le conflit des écritures

La rencontre de *Pokémon GO* et d'un musée dédié à la mémoire de la Shoah n'est donc pas simplement la rencontre entre deux modalités d'existence conflictuelles. C'est aussi la rencontre entre deux technologies conflictuelles, qui ne construisent pas du tout le même rapport au monde. D'un côté, nous avons un lieu qui d'une certaine manière, est l'incarnation du caractère mémoriel de l'écriture. De l'autre, nous avons un jeu vidéo au sein duquel le *ça a été manipulé* du numérique, comme ruine de l'orthothéticité, s'exprime à plein. C'est le lieu même de ce conflit qui lui donne toute sa charge. Nous parlons d'un lieu de mémoire, d'un lieu où l'on ne touche pas, qui se trouve transformé en terrain de jeu, et cela par le truchement d'une technologie capable de s'emparer des traces même de ce lieu, telles que laissées sur une carte, pour leur faire dire n'importe quoi.

Le numérique, de ce point de vue, est une technologie sacrilège. Si elle pose un problème pour la connaissance, c'est qu'elle est toujours déjà manipulée, toujours susceptible de changer dans ses contenus. Le numérique produit de la désorientation, une perte fondamentale de repères, non seulement parce que ceux-ci pourraient être falsifiés, mais parce qu'ils ne sont jamais la mémoire de quoi que ce soit.

De ce point de vue, quand on rapporte le numérique à un lieu comme celui-là, on commet un double sacrilège. Premièrement, le numérique vient opérer une réinterprétation des traces au cœur de ce qui est un lieu d'archive, c'est-à-dire de ce qui remplit une fonction architectonique pour la mémoire et l'identité. Deuxièmement, le numérique vient mettre la main sur ce qui ne nous appartient pas, sur ce qu'il faut s'empêcher de toucher, ce qui est sacré, intouchable, ce qu'il faut à tout prix préserver. En cela, il y a double transgression. Pokémon GO joue à plein comme profanation : introduction d'un jeu au cœur même du sacré.

CONCLUSION

Il y a du jeu dans le numérique. Mais dans la plupart de ses usages, ce jeu du numérique est refoulé, bien que tendanciellement, ce refoulé finisse par ressurgir. Quand nous jouons à un jeu vidéo, nous jouons avec ce caractère déstabilisateur. Les dispositifs vidéoludiques permettent ce faisant de vivre des expériences limites, impliquant la remise en jeu de ce qui semble aller de soi. Sans pouvoir se confondre avec la pratique philosophique, le jeu vidéo permet de faire des expériences et notamment l'expérience de mondes possibles où les principes les plus acquis se voient revisités. C'est sur ce principe de remise en jeu que s'appuie Pierre Cassou-Noguès[271], quand il propose de mobiliser le numérique pour mener des expériences limites. Mais le jeu vidéo est d'abord un jeu et non un instrument. Son propre n'est pas d'offrir en priorité un nouvel horizon de compréhension et d'expérimentation, mais de remettre en jeu, de produire des déstabilisations. En d'autres termes : dans le jeu, nulle aspiration à la vérité. Mais si l'on revient maintenant au numérique, il apparaît la chose suivante : que sa mobilisation dans la vie quotidienne n'est peut-être qu'une manière d'introduire ou de réintroduire du jeu dans une manière de vivre, la quotidienneté, où la tendance est à l'arraisonnement. De ce point de vue, l'immixtion du numérique peut se comprendre comme l'enclenchement d'un profond processus de remise en jeu, dominé par la figure de l'oracle, du labyrinthe et du pari et où s'annonce comme une ambiance de fin du monde (absence de redoublement épochal). De ce point de vue, peut-être y a-t-il eu un contresens à l'endroit de la gamification : peut-être la gamification n'est-elle pas une manière d'instrumentaliser le jeu à des fins pratiques, mais l'amorce d'un processus de remise en jeu. On terminera sur un mot à propos de Hans Jonas, de la menace technologique et du pari.

> « Mais dans la nouvelle dimension de l'agir il ne s'agit plus de vaines fantaisies ; la projection au loin fait partie de son essence et de son obligation, et une autre prescription doit donc parer à *son* caractère incertain. Son contenu nous le connaissons ; nous faisons l'expérience de son principe en réfléchissant à l'élément de *jeu de hasard* ou de *pari*, contenu dans n'importe quel agir humain relativement à son issue et à ses effets secondaires et nous demandant, pour parler en termes éthique, qu'est l'*enjeu* qui peut être risqué dans le pari[272] ».

[271] CASSOU-NOUGÈS, P., *Lire le cerveau : Neuro/science/fiction*, Seuil, Paris, 2012, p.40

[272] JONAS, H., *Le principe responsabilité*, Editions du Cerf, Paris, 1995, p 59

On ne joue pas avec le feu (nucléaire), pour cela qu'il est susceptible de nous échapper et, dans cette échappée, de produire des conséquences que nous ne pourrions ni anticiper, ni circonscrire. Mais dans le même mouvement, peut-être la technologie est-elle une nouvelle forme de loterie : on pense ici à la boîte de Pandore et à Epiméthée.

BIBLIOGRAPHIE SELECTIVE

Livres

ADORNO, T., HORKHEIMER, M., « La production industrielle des biens culturels » dans *La Dialectique de la Raison, Fragments philosophiques*, traduction Éliane Kaufholz, Paris, Gallimard, 1947.

ARISTOTE, *La Poétique*, traduction Michel Magnien, Le Livre de Poche, 1990.

ARISTOTE, Physique (II, 3-9), traduction Annick Stevens, Vrin, Paris, 2012.

ASSMANN, J., *La mémoire culturelle – Ecriture, souvenir et imaginaire politique dans les civilisations antiques*, Flammarion, Paris, 2010

BACHIMONT, B., *Ingénierie des connaissances et des contenus. Le numérique entre ontologies et documents*, Hermes Science Publications / Lavoisier, Paris, 2007.

BACHIMONT. B., *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Encre Marine, Paris, 2010.

BARTHES, R., *La chambre claire – Note sur la photographie*, Éditions de l'Êtoile, Gallimard, Le Seuil, 1980.

BÉGOUT, B., *Dériville : Les situationnistes et la question urbaine*, Inculte/Barnum, 2017.

BOYER, E., *Le conflit des perceptions*, Éditions MF, 2015.

CAILLOIS, R., *Les jeux et les hommes*, Folio Essais Gallimard, Paris, 1967.

CASSOU-NOUGÈS, P., *Lire le cerveau : Neuro/science/fiction*, Seuil, Paris, 2012.

DASTUR, F., *Heidegger et la question anthropologique*, Peeters publishers, Leuven, 2003.

DEBORD, G., *Internationale situationniste*, Libraire Arthème Fayard, 1997.

DESCARTES, R., *Discours de la méthode*, 6e partie, Bibliothèque de la Pléiade, Éd. Gallimard, Paris, 1966.

DE CERTEAU, M., *L'invention du quotidien : 1. Arts de faire*, Folio Essais Éditions Gallimard, 1990

DÉTIENNE, M., *Les maîtres de vérité dans la Grèce archaïque*, Le livre de poche, Paris, 2006.

DICK, P.K., Substance Mort, Folio, 2000.

DONOVAN T., *Replay: The History of Video Games*, Yellow Ant, Lewes, 2010.

ELLUL, J., *Le bluff technologique*, Hachette, Paris, 3e éd., 2012.

FEUILLIE, N. (direction), F*luxus dixit : une anthologie vol.1*, Les Presses du réel, Dijon, 2002.

FINK, E., *Le jeu comme symbole du monde*, traduction Hans Hildenbrand et Alex Lindenberg, Les éditions de minuit, 1967.

GILLE, B. (ed.), Histoire *des techniques : Technique et civilisations, technique et sciences*, Collection Pléiade, Gallimard, 1978.

GOFFMAN, E., *Les rites d'interaction*, traduction Alain Kihm, Les Éditions de Minuit, 1974.

GOLDSMITH, K., *L'écriture sans écriture - du langage à l'âge numérique*, traduction François Bon, Jean Boîte Éditions, Paris, 2018.

GOODY, J., *La raison graphique. La domestication de la pensée sauvage*, traduction Jean Bazin et Alban Bensa, Editions de minuit, 1979.

HEIDEGGER, M., *Être et temps*, traduction François Vezin, Gallimard, Paris, 1986.

HENRIOT, J., *Sous couleur de jouer : le métaphorique ludique*, José Corti Editions, 2009.

HUIZINGA J., *Homo Ludens. Essai sur la function sociale du jeu*, Tel Gallimard, Paris, 1951.

HUSSERL, E., *Médiations cartésiennes. Introduction à la Phénoménologie*, Traduction de Emmanuel Levinas et G. Peiffer, Vrin, Nouv. Éd, Paris, 2008.

ILLICH, I., *Énergie et équité*, Seuil, 2e éd, Paris, 1975.

JONAS, H., *Le principe responsabilité*, Editions du Cerf, Paris, 1995

JUUL, J., *Half Real*: *Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press Paperback edition, London, 2011

KANT, I., *Critique de la Raison pure*, Logique transcendantale, introduction, AK, III, 75

LÉVI-STRAUSS, C., *La pensée sauvage*, Pocket, Édition : Revised, 1990.

LEVINAS, E., *Ethique et Infini*, Biblio Essais Le Livre de Poche, 1984.

LEROI-GOURHAN, A., *L'homme et la matière*, Michel Albin, Paris, 1943

MCGONIGAL, J., *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*, The Penguin Press, New York, 2011.

NOVA. N., *Futurs ? : La panne des imaginaires technologiques*, Moutons Electriques, Montélimar, 2014.

NOVA, N., *Joypads ! : Le design des manettes*, Moutons Electriques, 2013.

ORTONY, A., CLORE, G.L., COLLINS, A.: *The Cognitive Structure of Emotions*, Cambridge University Press, Cambridge, 1988.

PLATON, *Le Banquet- Phèdre*, Traduction Emile Chambry, GF Flammarion, Paris, 1964.
PLATON, *Gorgias*, traduction Monique Canto, Flammarion, Nouvelle Edition, Paris, 2018.

PLATON, *Les Lois*, Volume 2, Livres VII à XII, traduction Luc Brisson et Jean-François Pradeau, Flammarion, Paris, 2006.

PLATON, *La république*, traduction Robert Baccou, GF Flammarion, Paris, 1966.

PONGE, F., *Proêmes*, dans Le Parti pris des choses / Proêmes / Douze petits écrits, Gallimard, 1967.

PONGE, F., *La fabrique du pré*, Skira, Genève, 1990

RICOEUR, P., *Temps et Récit*, T.1, Avant-propos, Seuil, 1983, p.9

SALANSKIS, M., *Le monde computationnel*, Encre Marine, Paris, 2011.

SEBBAH, F., *Qu'est-ce que la « technoscience », une thèse épistémologique ou la fille du diable ?* Encre Marine, 2010.

SIMONDON, G., *Mode d'existence des objets techniques.* Aubier, 2012.

SIRLIN, D., *Playing to Win: Becoming the Champion*, Lulu.com, 2006.

SHARP J., *Works of Game: on the Aesthetics of Game and Art*, The MIT Press, London, 2015.

STIEGLER, B., *La technique et le temps, tome 1 : La faute d'Épiméthée*, Galilée / Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, 1994.

STIEGLER, B., *La Technique et le temps, tome 2 : La désorientation*, Galilée, Paris, 1996.

STIEGLER, B., *La technique et le temps, tome 3 : Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Galilée, Paris, 2001

TRICLOT, M., *Philosophie des jeux vidéo,* Zones, Paris, 2011.

VERNANT, J-P., *Les origines de la pensée grecque*, Presses Universitaires de France – PUF, 12e édition, Paris, 2013.

VIAL, S., *L'être et l'écran*, Presses Universitaires de France – PUF, Paris, 2013.

WIENER, N., *La cybernétique. Information et régulation dans le vivant et la machine*, traduction R. Le Roux, R. Vallée et N. Vallée-Lévi, Le Seuil, 2014.

ZIMMERMAN, E., SALEN K., R*ules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, London, 2004.

Thèses

AMATO E.A., *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*. 388 p. Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, soutenue le 25 novembre 2008, Université Paris 8, Paris, [en ligne] https://docplayer.fr/16539268-Le-jeu-video-comme-dispositif-d-instanciation.html

FRASCA, G., *Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric*, 213 p. Ph.D. Dissertation. IT University of Copenhagen. Denmark, 2007.

JÄRVINEN, A., Games without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design. 417 p. Doctoral dissertation study for Media Culture. University of Tampere, 2007.

Articles

BACHIMONT, B., L'archive numérique : entre authenticité et interprétabilité, *Archives*, 2000-2001, VOLUME 32, NUMÉRO 1, [en ligne] : http://www.archivistes.qc.ca/revuearchives/vol32_1/32-1-bachimont.pdf

FAUQUIER, F., *Le jeu selon Platon*

GRAETZ, J.M., The origin of Spacewar, *Creative Computing*, Aout 1981, Vol. 6, No. 8.

HEIDEGGER, M., « Le dispositif », traduction Servanne Jollivet, Po&sie 2006/1 (N° 115), pages 7 à 24.

SIRLIN, D., *"Slippery Slope and Perpetual Comeback"* [en ligne], http://www.sirlin.net/articles/slippery-slope-and-perpetual-comeback, consulté le 20 février 2019.

SPRAGG, A., Hidden in Plain Sight [jeu vidéo], 2011.

STEINER, P., « Philosophie, technologie et cognition : état des lieux et perspectives », in *Cahiers Costech : 20 ans du laboratoire COSTECH. Connaissances, organisation et systèmes techniques – Recueil de textes essentiels* (sous la responsabilité d'Isabel Gugliemone).

TURING, A.M., Computing Machinery and Intelligence, *Mind*, 1 October 1950, Volume LIX, Issue 236, p. 433-460.

WILSON, J., Outerbody Maze [interactive two-player game installation], 2012. https://dublin.sciencegallery.com/game/outerbody/

Divers

THE ASSOCIATED PRESS, *Russian Who Played Pokémon GO in Church Is Convicted of Inciting Hatred*, The New York Times [en ligne], 11 Mai 2017, https://www.nytimes.com/2017/05/11/world/europe/pokemon-go-ruslan-sokolovsky-russia.html

The Guardian, *Pokemon GO players banned from cambodia genocide museum* [en ligne], 10 août 2016, https://www.theguardian.com/world/2016/aug/10/pokemon-go-players-banned-from-cambodia-genocide-museum
Larousse, « Les Jeux Vidéo » [en ligne], https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_vid%C3%A9o/101575, consulté le 24 février 2019.

McDONALD, E., "The Global Market will Reach $108.9 billion in 2017 with mobile taking 42 %", publié sur le site Newzoo, 20 Avril 2017, [en ligne], https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/, consulté le 24 février 2019).

MULLEN, J., "Computer scores big win against human in ancient game of Go", CNN Business, 28 January 2016, [en ligne]: https://money.cnn.com/2016/01/28/technology/google-computer-program-beats-human-at-go/index.html, consulté le 24 février 2019

MURNANE, K., « From Pong to Playstation: The 40-year Evolution of Gaming processing Power", *Forbes*, 25 Avril 2015 [en ligne], https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2016/04/25/charting-forty-years-of-power-ratings-for-video-game-consoles-and-arcade-machines/, consulté le 24 février 2019

PARRY, R., « Epistheme and Techne » 2003, Standford Encyclopedia of Philosophy [en ligne] https://plato.stanford.edu/entries/episteme-techne/, consulté le 24 février 2019.

PETERSON Andrea, *Holocaust Museum to visitors : Please stop caching Pokemons here*, The Washington Post, 12 juillet 2016 [en ligne], https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2016/07/12/holocaust-museum-to-visitors-please-stop-catching-pokemon-here/?utm_term=.d4e6de9422ab

RAUSCH, A., Gary Cygax interview – Part I. Publie sur le site Gamespy, 2004, [en ligne] http://pc.gamespy.com/articles/538/538817p1.html, consulté le 25 février 2019.

SAVOV, V., « The OpenAI Dota 2 bots just defeated a team of former pros", The Verge, 6 August 2018 [en ligne], https://www.theverge.com/2018/8/6/17655086/dota2-openai-bots-professional-gaming-ai?fbclid=IwAR2srszVdJPwvJgzWwfGhbiUoewuuE2aJb5eiOe6IGayUDHa0pt2ixGRHhA, consulté le 24 février 2019.

STROMAE, « Alors on Danse », Album : Cheese, 2010.

WIKIPEDIA, « Spectacle » [en ligne] https://fr.wikipedia.org/wiki/Spectacle, consulté le 25 février 2019

WIKIWIX / INA, « Deep blue contre Gary Kasparov, le 12 février 1996 » [en ligne], http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.ina.fr%2Fvideo%2FCAB96007057, consulté le 24 février 2019.

Documents des conferences

BJÖRK, S., JUUL, J., *Zero-Player Games Or: What We Talk about When We Talk about Players*, presented at the Philosophy of Computer Games Conference, Madrid, 2012, *[en ligne]* https://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/

MONNENS, D., « I commenced an examination of a game called 'tit-tat-to' » : Charles Babbage and the "first" computer game », published in *DiGRA13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, August 2014, Volume 7 [en ligne] http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_436.pdf, consulté le 13 Janvier 2019.

PARLETT, D., "*Rules OK or: Hoyle on Troubled Waters*", *presented at the 8th annual colloquium of the Board Game Studies Association, Oxford, 2005 [en ligne]* https://www.parlettgames.uk/gamester/rulesOK.html, consulté le 20 février 2019

Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir, *L'essentiel du Jeu Vidéo*. Chiffres 2017 du Marché Français du Jeu Vidéo, 2018.

Films

Playtime [film], realisé par Jacques Tati, 1967, Specta Films.

Avalon [film], realisé par Mamuro Oshii, 2001, Miramax.

EXistenZ, [film], realisé par David Cronenberg, 1999, Miramax.

Groundhog Day [film], Realisé par Harold Ramis, 1993, Colombia Pictures.

Temps modernes [film], produit et realisé par Charlie Chaplin, 1936.

Jeux video

ATARI Inc., *Llamatron* [jeu vidéo], 1991-1992.

ATARI Inc., *Tempest* [jeu vidéo], 1981.

BEYOND SOFTWARE INC., *Neverwinter Nights* [Jeu video], 1991.

BLIZZARD ENTERTAINMENT INC., *World of Warcraft* [Jeu video], 2004

BLOW, J., *The Witness* [Jeu vidéo], Thekla Ink, 2016.

BRODERBUND Software, *Myst* [Jeu vidéo], 1991 (1993 - 2001).

CAPCOM CO., *Street Fighter II* [jeu video], 1991

CCP GAMES, *Eve Online* [Jeu video], 2003.

COLLEY Steve, THOMPSON Greg, *Maze War* [Jeu video], 1973.

DELPHINE SOFTWARE Int., *Moto Racer* [jeu video], *1997*

KONAMI INDUSTRY CO., *Track & Field* [Jeu video],1983.

KONAMI CO Ltd., *Dance Dance Revolution* [jeu vidéo], 1998

MALMBERG David RWELCH Mark J., *Xtreck* [Jeu video], 1986.

MINICLIP (VALADARES, M.), Agario [jeu vidéo], 2015.

MINTER, J., Virtual Light Machine [logiciel], 1990.

NINTENDO, Super Mario Bros (Nintendo Entertainment System®), Redmond, WA: Nintendo of America Inc., 1985.

NINTENDO, Super Mario Kart (Nintendo Entertainment System®), Redmond, WA: Nintendo of America Inc., 1992.

PUGH, W., WREDEN, D. (Galactic Café), *Stanley Parable* [jeu vidéo], 2011.

REMEDY Entertainement Inc., *Max Payne* [jeu vidéo], 2001.

SEGA AM1 R&D Division, *The House of the Dead* [jeu video], 1996.

Œuvres personnelles

(au sein du collectif One Life Remains)

ONE LIFE REMAINS, *Générations* [installation vidéoludique], 2010-2019, http://www.oneliferemains.com/generations

ONE LIFE REMAINS, *A Constant Move Forward* [installation vidéoludique], 2013-2015, http://www.oneliferemains.com/aconstantmoveforward

ONE LIFE REMAINS, *Les disciplines du rectangle* [installation vidéoludique], 2016-2018, http://www.oneliferemains.com/lesdisciplinesdurectangle

ONE LIFE REMAINS, *Jeux invertis* [installation vidéoludique], 2017-2019, http://www.oneliferemains.com/jeuxinvertis

ONE LIFE REMAINS, *And The Rhino Says* [installation vidéoludique], 2012-2013, http://www.oneliferemains.com/andtherhinosays

ONE LIFE REMAINS, *Slam of the Arcade Age* [installation vidéoludique], 2014-2015, http://www.oneliferemains.com/slam