



HAL
open science

Phénoménologie de l'expérience vidéoludique

Olivier Robert

► **To cite this version:**

Olivier Robert. Phénoménologie de l'expérience vidéoludique. Art et histoire de l'art. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2013. Français. NNT : 2013PA010749 . tel-03382764

HAL Id: tel-03382764

<https://theses.hal.science/tel-03382764v1>

Submitted on 18 Oct 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.

École doctorale 279
« Arts plastiques, Esthétique & Sciences de l'Art »
Institut ACTE (UMR 8218, Université Paris 1 Panthéon - Sorbonne)

THESE DE DOCTORAT
En vue d'obtenir le grade de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ PARIS 1

Phénoménologie de l'expérience vidéoludique

Présentée par
Olivier ROBERT

Sous la direction de
Madame Isabelle RIEUSSET-LEMARIE

Soutenue publiquement le
9 septembre 2013

JURY

François-David SEBBAH (PR) Université Technologique de Compiègne (*Rapporteur*)
Jean-Michel BESNIER (PR) Université Paris IV (*Rapporteur*)
Pierre-Damien HUYGHE (PR) Université Paris 1
Isabelle RIEUSSET-LEMARIE (MDC, HDR) Université Paris 1
Etienne-Armand AMATO (Président de l'OMNSH)

*Si le courage de la pensée vient d'un appel de l'Être, ce qui
nous est dispensé trouve alors son langage.*

Martin Heidegger

Remerciements

Mes remerciements vont à Isabelle Rieusset-Lemarié pour avoir tout simplement permis que cette thèse soit, dans toute l'aventure de son écriture... à Sarah Masson pour m'avoir infiniment soutenu sans jamais désespérer de me voir finir un jour... à Thomas Planques pour le temps qu'il a sacrifié à chasser des coquilles, entre autres... à mes parents pour l'indéfectible confiance qu'ils m'ont accordée durant ces années... à mon frère Guillaume pour avoir toujours été un challenger à la hauteur... à Benjamin Anxionnaz et Benjamin Maneyrol, dont les amitiés d'enfance sont l'endroit de mes meilleurs souvenirs... à John Trampon, Louis-Alexandre et François-Xavier Borrel, Loïc Rapatel, Marie Escudié, Damien Vigouroux pour tous ces personnages que nous avons mimés ensemble... à Clément Vildary pour le beau cadeau qu'il m'a fait en m'offrant *L'homme-dé*... à André Conrad pour l'exigence de ses remarques... à Éliisa Pariente pour l'enthousiasme s'étant institué à l'Absurde Imposture... aux membres de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines et tout particulièrement à Étienne-Armand Amato pour m'y avoir accueilli... aux anciens employés de l'entreprise Beyondthepillars avec lesquels un autre jeu vidéo aurait pu être possible... à François-David Sebbah, Jean-Michel Besnier et Pierre-Damien Huygue pour avoir accepté de faire partie de mon jury... et enfin à toutes celles et à tous ceux avec qui, l'espace d'un instant et en toute bienveillance, Jeu il y a eu.

Résumé

Phénoménologie de l'expérience vidéoludique

Dès lors qu'il s'agit d'en penser l'expérience possible, à quelles questions s'ouvre le jeu vidéo ? Au-devant de la profusion tant économique que culturelle à travers laquelle il se réduit à n'être guère plus qu'un produit culturel dont l'usage ne saurait se concevoir plus loin que le « *fun* » qui s'y vend, n'y a-t-il pas autre chose à y mettre au jour ?

Pour répondre à cela, le jeu vidéo est réfléchi dans une perspective phénoménologique, pour toutes les présences qui s'y articulent et s'y entrelacent. L'hypothèse est la suivante : les jeux vidéo s'abordent en fonction d'une structure ludique qui en régulerait d'emblée le sens et la fin, pour autant qu'ils se formalisent ainsi spécifiquement en termes de règles de jeu ou « *gameplay* », mais est-ce là tout ce qu'ils sont ?

Nous parvenons à déborder cette conception ludique en interrogeant la notion de « virtuel » et en élucidant la dimension ontologique qu'elle sous-tend. Aux abords des réalités virtuelles de jeux vidéo, dans les parages des structures ludiques qui s'y effectuent, se découvre la possibilité de penser l'œuvre vidéoludique. Celle-ci délivre l'autre jeu du jeu vidéo pour lequel le joueur se prête au « je » se mobilisant au travers de telles mises en œuvres. Il devient ainsi question de l'être du virtuel et de sa transcendance.

Nous considérons dans quelle mesure des mondes virtuels s'ordonnent comme monde dans les jeux vidéo, suivant le séjour que l'on y fait et à rebours de tout ce qui ne se joue que pour être gagné. Nous nous demandons enfin jusqu'où cet autre jeu se joue avec Autrui, au-devant du virtuel se partageant ainsi en sa parole possible.

MOTS-CLEFS : JEUX VIDÉO – JOUER – PHÉNOMÉNOLOGIE – CORPS VIRTUEL - STRUCTURE LUDIQUE – GAGNER – RÉALITÉ VIRTUELLE – ONTOLOGIE – EXISTENCE – MISE EN ŒUVRE – MONDE VIRTUEL – AUTRUI – ÉTHIQUE

Abstract

Phenomenology of the video gaming experience

When we consider the possible experience of video games, which questions do they lend themselves to? Apart from their economical and cultural profusion making them hardly more than a cultural product for which the only end is the « fun » that is sold through them, is there nothing more about them to be brought to light?

To answer this, video games are pondered over from a phenomenological perspective, encompassing all the presences that intertwine and articulate themselves through their spaces. The hypothesis is as follows: video games can be firstly approached in function of a game-related structure which determines their meaning and their purpose as they can be formalized as gameplay rules, but aren't they something more?

We manage to overcome this merely game-related conception by questioning the notion of « virtual » and elucidating the ontological dimension it underlies. In the surroundings of the virtual realities of video games, in the vicinity of the gameplay structures that take place there, the possibility of thinking the video game as a work of art reveals itself. It frees the other play of video game in which the player gets a new "I" through the work of art in progress. Thus rises the question of the Being of the virtual and its transcendence.

We question in which extent virtual worlds arrange themselves as worlds in video games, depending on the indwelling one makes there and in opposition to everything that is done only to win. We finally wonder how far this other play can be played with others, for the sharing of the virtual through its possible language.

KEYWORDS: VIDEO GAMES – PLAY – PHENOMENOLOGY – VIRTUAL BODY – GAMING STRUCTURE – WIN – VIRTUAL REALITY – ONTOLOGY – BEING – IMPLEMENTATION – VIRTUAL WORLD – OTHER – ETHICS

SOMMAIRE

RÉSUMÉ.....	4
SOMMAIRE.....	5
INTRODUCTION	8
L'EXPERIENCE DE JEU	19
PRÉAMBULE AUX JOUABILITÉS DES JEUX VIDÉO	20
a. Le « jeu » du jeu vidéo.....	20
b. Règles de jeu (game) et actions possibles (play).....	26
c. L'ouverture du jeu au Kairos.....	32
d. La jouabilité virtuelle des jeux vidéo	38
I. LA PRODUCTION VIDÉOLUDIQUE DES PRINCIPES D'AGÔN ET D'ALEA.....	42
I.1 L'ADVERSITÉ DE L'ORDINATEUR	45
a. Exemple de détermination algorithmique d'une optimalité en jeu.....	47
b. Affronter Psycho-Mantis dans Metal Gear Solid.....	51
c. L'enjeu agonistique des jeux vidéo d'échecs.....	53
d. Caractérisation d'un « luditur » algorithmique.....	57
e. Un ordinateur qui triche.....	62
I.2 STRUCTURATIONS ALÉATOIRES ET EXPÉRIENCES HASARDEUSES	66
a. L'expérience hasardeuse d'une facticité virtuelle.....	68
b. Aléatoire topologique et rejouabilité exploratoire	70
c. Heurs et malheurs du principe du « loot »	72
d. La marge de contingence de l'événementialité du virtuel.....	73
e. Une Providence virtuelle	75
II. L'INCORPORATION D'UN CORPS VIRTUEL AU FONDEMENT DE LA POSSIBILITÉ D'ÊTRE-AU-VIRTUEL	80
II.1 AVOIR UN CORPS VIRTUEL	85
a. S'approprier son corps virtuel	86
b. Verbalisation des puissances d'agir de corps virtuels	89
c. L'identité corporelle des corps virtuels	92

d. Maniabilité des corps virtuels	93
II.2 MISES EN VUE DU VIRTUEL ET HORIZONS INTENTIONNELS	99
a. Voir à la première personne	102
b. Voir à la troisième personne	105
II.3 LA POSSIBILITÉ DE « MOURIR » DANS LE VIRTUEL.....	109
a. Se savoir mortel dans les jeux vidéo.....	110
b. Manières de revenir à la vie	112
c. Mourir une fois pour toutes dans un jeu vidéo	114
III. L'ASSUJETTISSEMENT DU JOUEUR À DES OBJECTIFS DE JEU	119
III. 1 LA PERFORMANCE QUE MESURE UN SCORE.....	125
a. Régulation d'une activité virtuelle à travers un score	128
b. Cent fois sur un score remettre son action	131
c. Le devenir e-sport du jeu vidéo	134
III.2 DEVOIR COMBLER UN MANQUE S'ÉTANT IMPOSÉ COMME TEL	141
a. Débloquer du contenu manquant	142
b. L'outre-mesure d'une quête de puissance virtuelle	147
III.3 IDÉALITÉS ET IDÉOLOGIES DES RAISONS D'AGIR DANS LE VIRTUEL	154
a. Des raisons d'agir bien fondées.....	158
b. Réductions idéologiques et surjeu libérateur	163
c. Le tragique des destinées virtuelles inachevées	170
LA PENSÉE DU VIRTUEL	176
IV. AVOIR CONNAISSANCE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE DES JEUX VIDÉO.....	177
IV.1 LE SCHÉMATISME DES RÉALITÉS VIRTUELLES	191
a. La moindre présence de l'objet virtuel.....	196
b. Moteur physique et matérialisation des objets virtuels	200
c. Ce que déploie un décor au bord des réalités virtuelles	204
IV. 2 SIMULATIONS DU RÉEL ET EFFETS RÉALISTES	212
a. L'intelligence de la simulation	216

b. Réalisme des réalités virtuelles et attendus logiques	221
IV.3 LA PRODUCTION VIDÉOLUDIQUE	230
a. La profusion des réalités virtuelles.....	238
b. La possibilité d'une œuvre vidéoludique	244
V. AU CŒUR DU VIRTUEL, DANS LA QUESTION DE SON ÊTRE.....	254
V.1 L'ÊTRE DU VIRTUEL DANS SA DESTINATION À L'ŒUVRE.....	259
a. Le projet poématique d'un séjour dans l'œuvre vidéoludique.....	259
b. L'existence du joueur ou l'énigme de l'art vidéoludique	265
V.2 DE PAR L'ŒUVRE VIDÉOLUDIQUE ? SÉJOURNER DANS UN MONDE VIRTUEL.....	272
a. L'unité de la mise en œuvre d'un jeu vidéo	272
b. Au-devant de soi-même en un projet poématique.....	278
c. Limites de monde des mondes virtuels.....	284
V.3 LE RAPPORT ÉTHIQUE À AUTRUI DANS LE VIRTUEL.....	293
a. L'entrée en présence d'Autrui dans le virtuel	299
b. Laisser-jouer l'autre.....	305
CONCLUSION	316
BIBLIOGRAPHIE.....	327
Webographie	331
Ludographie	333
TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	335

Introduction

Y a-t-il quelque chose à penser dans les jeux vidéo ? La question résume à elle seule l'enjeu de cette recherche, dont l'horizon concerne tout autant cette pensée en jeu que le chemin vidéoludique conduisant jusqu'à celle-ci ou, tout du moins, jusqu'à son hypothèse. Mais il ne faudrait pas s'y tromper, cette pensée ne revient pas à l'intelligence telle qu'on l'entendrait dans toute sa puissance rationnelle, méthodique, et calculante en tant qu'elle s'effectuerait implacablement en toute circonstance, sachant tout sur tout. Au contraire, cette pensée ne serait que ce par quoi s'entend l'indétermination première et dernière de toute chose et, par là, l'interminable possibilité qu'elles aient un sens toujours autre. Ainsi, pour l'esquisser sommairement, une chaise est une « chaise » servant, en toute logique, à ce que l'on s'assiede dessus. La chaise se fait intelligiblement comprendre en tant que « chaise » pour celui s'enquérant de savoir à quoi elle sert. Or, jusqu'à quel point cette chaise est-elle « chaise » ? Car, dès lors que la chose se pense, et en étant ainsi pensée en un temps qui lui soit propre, celle-ci ne serait plus seulement une « chaise », en étant désormais plus et moins que cela. Dans cette mesure, penser la chose se déterminant en tant que « chaise » reviendrait donc à libérer la possibilité qu'elle puisse être tout autrement que cela. En ce sens, la chose ainsi pensée perdrait le contenu déterminé entre les guillemets de sa conception, de sorte que ne reste que la possibilité de son sens, « ... » pour ainsi dire. Revenant à l'origine de toute intelligence des choses, la pensée mettrait donc à nu leur disponibilité objective, découvrant leur déguisement conceptuel, et reprendrait ainsi, à la réflexion, toute nomination à venir de quoi que ce soit. A cet égard, un jeu vidéo est un « jeu vidéo », mais jusqu'à quel point ?

De manière générale, on parle de « jouer à un jeu vidéo » comme d'une évidence, comme si « jouer » à un « jeu vidéo » allait irréfutablement de soi. Les jeux vidéo tendraient ainsi à se concevoir sans qu'il n'y ait lieu de s'attarder outre mesure sur le fait que ce qui a ainsi lieu n'est pas à chaque fois de même teneur d'un jeu vidéo à l'autre, ni ne relève d'une même présence vidéoludique. Comme si tous les romans étaient le même livre, lors même que « lire un livre » ne laisse pourtant pas entendre la même chose suivant qu'on lit *A la recherche du temps perdu* ou *Twilight*, par exemple. De la même manière, jouer à *Minecraft* ne revient pas à jouer à *Koh-Lanta 3D : L'Aventure de l'Extrême* et ce, non seulement au regard de leur « *gameplay* » respectif, mais surtout à l'horizon de ce qu'il y a de présence

vidéoludique en chacun d'eux. Il y aurait ainsi quelque chose qui les distingue essentiellement dans le détail de leur expérience. Puisque, s'ils sont tout deux des jeux vidéo à part entière, compte tenu de la façon dont ils s'effectuent comme tels, il n'en demeure pas moins que l'un et l'autre ne présentent pas la même profondeur de « jeu ». Dans cette perspective, le terme de « jeu vidéo » ne saurait peut-être suffire pour dire ce qu'il en est du jeu qui s'y joue, si toutefois nous sommes prêts à voir dans ce jeu quelque chose de plus que du « ludique » qui ne serait que la moindre mesure d'une expérience de jeu. Or, encore faut-il que le jeu du jeu vidéo ait droit à sa question.

De toute évidence, et compte tenu de ce que l'on peut entendre à ce sujet, le jeu vidéo souffre plus ou moins irrémédiablement de sa généralisation conceptuelle, en tant que ses singularités tendent à passer inaperçues, alors qu'à l'inverse, l'œuvre la plus médiocre de l'art contemporain saurait être célébrée sans commune mesure, en d'innombrables commentaires. Et n'importe quel catalogue d'art contemporain serait en mesure de rendre compte de cette sorte de contrat culturel imposant le respect institutionnel de ce qui, peut-être, ne le mérite pas. Or, qu'est-ce qui peut bien empêcher le jeu vidéo d'être digne de considération ? Quelles pétitions de principes annulent la singulière distance séparant *Minecraft* de *Koh-Lanta 3D : L'Aventure de l'Extrême* ? A quoi le jeu vidéo se réduit-il dès lors qu'on le généralise ?

En premier lieu, il semblerait que l'effort pratique que le jeu vidéo nécessite pour s'expérimenter le limite d'emblée aux exigences théoriques concernant ce qui s'y *fait* et, partant, le restreint aux fins en vertu desquelles s'articule ce faire. Aussi, et par principe de non-contradiction, s'il est question de faire quelque chose dans un jeu vidéo pour déterminer ce qu'il en est de celui-ci, alors il ne saurait en même temps être question d'un non-faire pour cela. Nous entendons alors ici toute la problématique propre à l'interactivité des jeux vidéo, telle qu'elle s'avère constitutive de leur expérience dès lors que quelque chose se passe au sein d'un certain dispositif dans lequel s'inscrit l'individu et qui, passant par un contrôleur de jeu, un écran, et une machine, résulte en une action se phénoménalisant quelque part à l'écran. En ce sens, l'interactivité d'un jeu vidéo serait du même genre que celle procédant d'un logiciel de traitement de texte, par exemple. A cet effet, les jeux vidéo s'insèreraient logiquement dans tout discours au sujet de l'interactivité, pour lequel ils seraient les exemples ou les contre-exemples généraux de ce que l'on essaie de démontrer et ce, sans qu'aucune singularité ne leur revienne de fait. Par conséquent, si l'on s'en tient à la seule discursivité de leurs interactions, celle-ci tient la pensée du jeu vidéo en échec en tant qu'il ne serait rien de

plus qu'un fonds interactif parmi d'autres, se décrivant formellement en fonction de ce qu'on peut communément y faire.

Cela étant, cette problématique de l'interactivité des jeux vidéo se précise pour autant qu'on suppose que ceux-ci procèdent d'une fin qui leur soit propre. Ainsi, dans le tout paradigmatique auquel il se rattache, à savoir cette totalité numérique englobant toujours plus le monde, le jeu vidéo jouirait d'y avoir ses propres fins, relativement à un certain usage auquel il conviendrait par défaut. En raison de cette fin qui serait la sienne, tout jeu vidéo permettrait ainsi d'effectuer quelque chose faisant sens compte tenu d'une certaine préoccupation pour laquelle se déterminerait d'avance à quoi il sert et se mobiliserait ainsi toute la technique qu'il requiert pour se produire à cette fin. Attendu que cette destination d'usage ancrerait le quotidien de ceux qui y jouent dans les limites de sens de celle-ci, assurant aux jeux vidéo leur propre fonds analytique. De ce point de vue, quel serait l'usage d'un jeu vidéo sinon celui expressément ludique auquel il ressortit de toute évidence ?

Se discernant alors de tout autre objet numérique, le jeu vidéo n'aurait de sens qu'en tant qu'il serait essentiellement ludique, de sorte que s'entend étymologiquement par là l'amusement qui en définit l'usage. En somme, on jouerait à un jeu vidéo pour mettre fin au jeu qui s'y joue en s'amusant. Or, comment met-on fin à un jeu sinon en parvenant à gagner d'une manière ou d'une autre ? L'usage ludique du jeu vidéo le réduirait donc à n'avoir de sens qu'en tant qu'on s'amuse à y gagner quelque chose en « jouant », pour toutes les formes que peut prendre ce gain. A cet effet, cette conception technique déterminant l'usage ludique du jeu vidéo serait en mesure de circonscrire le sens de toute ses interactivités, et on pourrait alors parler pendant des heures de comment se gagne généralement les jeux vidéo, si tant est que ce soit là la principale perspective de toute analyse visant à démontrer ce qui s'y effectue. L'intelligence de cette analyse consisterait ainsi à mettre en évidence la façon dont se régule cette interactivité en vue de sa fin, en énonçant les diverses rationalités permettant d'être gagnant à la fin du jeu tout comme les multiples modalités structurelles faisant gagner l'individu.

En conséquence de quoi, les jeux vidéo ne relèveraient ainsi que de l'usage ludique en mesure d'en définir d'avance toute production possible, s'il est vrai que tout jeu prenne fin et n'ait alors de sens qu'en étant gagnable d'une manière ou d'une autre. Telle serait l'indiscutable catégorisation fonctionnelle du jeu vidéo, pour laquelle l'amusement à gagner qui s'y éprouve serait le même que celui de n'importe quel jeu en général, de sorte qu'il ne

soit alors question que de concevoir les techniques de sa numérisation, en vertu du code informatique régulant ses effectivités interactives. Dans cette perspective, le jeu vidéo se ferait immédiatement comprendre comme tel, et, en un sens, nous ne saurions aller contre, tant cela semble évident. S'esquisserait ainsi la notion de « natif numérique » (« *digital native* »), à travers laquelle s'entend l'immédiateté quotidienne et laborieuse de l'usage numérique de choses, dont le jeu vidéo ferait par définition partie. Or, cette immédiateté technique d'une totalité numérique aux multiples usages ne saurait aller de soi dès lors que se pose la question d'autres sens et d'autres fins possibles, c'est-à-dire dès l'instant où cela se pense. Comme pouvait exemplairement l'écrire Ernst Jünger dans *Le travailleur* : « Pour posséder une relation réelle à la technique, il faut être quelque chose de plus qu'un simple technicien. La faute qui, partout où l'on cherche à mettre en relation la vie et la technique, empêche l'addition de tomber juste, est toujours la même – que l'on parvienne en conclusion au rejet ou à l'adhésion. Cette erreur fondamentale vient de ce qu'on met l'homme en relation immédiate avec la technique – que l'on voie en lui le créateur ou la victime de cette technique. L'homme apparaît ici comme un apprenti sorcier qui conjure des forces dont les effets dépassent ses capacités, soit comme le créateur d'un progrès ininterrompu qui mène tout droit à des paradis artificiels. On parvient pourtant à des jugements tout autres si l'on reconnaît que l'homme n'est pas lié immédiatement mais médiatement à la technique. »¹

Sans cette réflexion en mesure de préserver de toute préoccupation technique concernant l'usage des choses, l'horizon de présence de l'individu jouant à un jeu vidéo serait alors neutralisé à tel point que ce dernier se verrait lui-même totalisé au travers d'une exigence rationnelle le dépassant systématiquement. Attendu qu'il n'y aurait rien d'autre à comprendre que ce qui doit être fait pour se servir correctement d'un jeu vidéo, en vue de l'usage ludique qui s'y destine pour que s'épuise le sens de sa fin. L'hypothèse serait pourtant que cet individu, dès lors qu'il relève de l'Être, précéderait toute immédiateté technique le destinant à devoir savoir faire ceci ou cela, en tant qu'il y serait irréductible au bout du compte, provenant d'avant celle-ci, en tant qu'il peut toujours la remettre en question.

A cet égard, l'enjeu même de cette présence humaine dans un jeu vidéo s'entendrait à l'horizon de cette médiateté technique pour laquelle se dégagerait l'horizon d'un phénomène vidéoludique constitutif, non seulement de ce que l'on y fait, mais également de ce que l'on y est. Aussi, pour saisir cette autre mesure du jeu vidéo en tant qu'elle ne relève pas de son évidence numérique, il nous faut introduire ici le rôle central que nous allons donner au

¹ Jünger, Ernst. *Le travailleur*. Trad. Julien Hervier. Paris: Christian Bourgeois Editeur, 1989, pp. 197-198

« virtuel » dans la question de l'expérience vidéoludique, pour autant que cela soit décisivement à travers cette notion que s'oriente et s'articule l'autre sens possible d'un jeu vidéo. Car, et c'est essentiel, si le jeu vidéo relève également de quelque chose de virtuel, cela veut donc dire que son seul fait numérique ne suffit plus pour rendre compte de tout ce qui peut y avoir lieu, en admettant que son immédiateté technique se suspende alors au temps du virtuel. Il en découle que cette notion de « virtuel » trouvera dans les jeux vidéo une application spécifique, dont l'originalité laisse entendre un au-delà du numérique à l'horizon duquel l'interactivité n'est plus l'essentiel. Aussi est-ce en ce sens que la question du virtuel qui sera la nôtre guidera l'hypothèse de cette pensée en mesure de se libérer dans les jeux vidéo, et tel qu'un autre sens de ceux-ci soit possible. A supposer qu'à rebours de son fait numérique, la présence virtuelle d'un jeu vidéo fasse plier l'intelligence de ses conceptions sous l'élan de ce qui devient alors pensable en jeu. Mais, à ce titre, tous les jeux vidéo méritent-ils d'être réfléchis plus loin que leur usage ludique, au-devant de cette présence virtuelle ne les réduisant pas au seul fait numérique de leurs conceptions ?

Chemin faisant, nous ne saurions définitivement élucider ce débordement du numérique par le virtuel sans poser cette incontournable question : de quoi le jeu vidéo peut-il être le jeu ? Puisque c'est seulement en parvenant à ouvrir le champ de sa réponse que la positivité numérique relative aux jeux vidéo saurait être excédée, au regard d'un jeu qui se jouerait, non pas seulement par rapport à ce que l'on y fait, mais surtout par rapport à ce que l'on y est, pour autant qu'il s'agisse ainsi d'être *dans le virtuel* d'un jeu vidéo. Au sens où on ne jouerait pas en faisant quelque chose de strictement interactif à l'écran, mais encore en parvenant à être là où le jeu a lieu, à savoir quelque part dans le virtuel. Bien entendu tous les jeux vidéo ne disposent pas à ce franchissement de soi au-devant du virtuel, en tant que beaucoup se suffisent, pour être joués, d'apparaître à l'écran sans qu'il y ait lieu d'y voir autre chose qu'une numérisation d'un usage ludique. A ce titre, ce n'est alors qu'en considérant l'expérience vidéoludique dans la densité même de son expérience de jeu que nous pourrions appréhender ce qu'il en est d'entrer en jeu dans le virtuel d'un jeu vidéo, aussi loin que ce jeu puisse se jouer. En d'autres termes, ce n'est qu'en voyant d'abord les limites du ludique dans les jeux vidéo que nous pourrions saisir le mouvement de pensée se libérant en jeu dans le virtuel des jeux vidéo, pour la transcendance qui s'y origine alors. Tant et si bien que se laisserait ainsi entendre le paradoxe ontologique propre aux jeux vidéo, pour lequel il ne revient pas au même de « jouer à un jeu vidéo » que de « jouer dans le virtuel d'un jeu vidéo », pour peu que s'articule par là le passage d'une conception numérique de l'usage

ludique à une réflexion propre à cette possible présence virtuelle excédentaire en jeu. On passerait donc d'un jeu vidéo refermé sur son interactivité ludique à un jeu vidéo s'ouvrant sur un lieu virtuel dont l'incalculable présence ne saurait se résumer à une conception numérique.

A rebours des structures ludiques s'inscrivant d'office en tout jeu vidéo, il y aurait une autre présence possible en jeu, pour laquelle tout se fait jour autrement. Cette autre présence s'éprouvant possiblement dans les jeux vidéo, nous supposons alors qu'elle relève en propre d'une certaine *mise en œuvre* du virtuel. A plus forte raison, cette mise en œuvre orienterait l'expérience vidéoludique dans des directions artistiques au-devant desquelles se délivrerait ce pour quoi il devient possible d'être au cœur du virtuel, c'est-à-dire au tournant des raisons d'être en jeu. Ainsi, pour le joueur, à travers le « où suis-je ? » du virtuel se réfléchirait le « qui suis-je ? » de sa mise en œuvre, pour laquelle entrerait donc en jeu un « je » propre à ce que peut être le virtuel d'un jeu vidéo s'entendant alors également comme œuvre vidéoludique. Il s'agira ainsi de considérer l'œuvre vidéoludique à l'horizon de ce qui s'ouvre de présence en elle, pour autant que celle-ci découvre l'autre vérité en jeu dans les jeux vidéo, à rebours de la seule vérité logique procédant de leurs interactivités. A supposer que le sens du virtuel se décelant par là requière alors du joueur qu'il veuille résolument jouer *en ce sens*.

En ce sens, le virtuel se poserait alors expressément dans la question de son être, à partir de laquelle le jeu vidéo s'exhausse hors de son fonds numérique, en se jouant désormais au regard de l'œuvre vidéoludique délivrant du sens au-delà de tout usage ludique. Aussi est-ce en comprenant ce renversement hors de l'usage ludique d'un jeu vidéo, pour tout ce qui s'y détermine d'avance, que nous parviendrons à l'indétermination essentielle du virtuel, à partir de laquelle le jeu vidéo deviendrait pensable comme tel, dans la différence qu'il y a alors entre jouer pour gagner et jouer à être dans le virtuel. C'est pourquoi il nous faudra reprendre à cœur ce « je » se jouant en présence d'œuvres vidéoludiques possibles, pour ce qui se pense à partir de lui, à l'horizon de mondes virtuels s'ordonnant comme mondes au gré de l'aventure existentielle se menant dans de tels jeux vidéo.

Indéniablement, cette recherche à venir dans les pages qui suivent, et telle que nous l'avons introduite ici, ne saurait finir de s'appréhender sans considérer l'élan même de sa démarche. En effet, cette thèse est d'abord écrite par un joueur (de jeux vidéo mais également d'autres jeux), qui se pose lui-même dans le questionnement essentiel relevant de ce qui se joue dans les jeux vidéo, pour tout ce qui y a déjà été joué. Ainsi, l'écriture de cette présente

thèse retrace en quelque sorte l'acheminement d'un joueur jusqu'à sa propre pensée, telle qu'elle lui a semblée digne d'être mise en question. A cet égard, pour trouver et retrouver le chemin de cette pensée propre à ce qui peut avoir lieu dans les jeux vidéo, celle-ci a requis d'être traitée dans une perspective philosophique, afin de faire apparaître cette autre signification du jeu s'éprouvant paradoxalement au cœur de jeux vidéo, au-devant de leurs structures ludiques tout comme de leurs faits numériques. C'est pourquoi cet autre jeu du jeu vidéo, dont la problématisation du phénomène relève des sinuosités de son expérience, s'enracine dans une recherche philosophique tout comme dans une philosophie à la recherche d'elle-même en tant que son objet demeure encore impensable sur bien des points, tant que son usage ludique n'est pas décisivement remis en question. Aussi est-ce parce qu'il faut en revenir à l'essentiel d'une question sur le jeu du jeu vidéo que la tâche est ici phénoménologique, en tant qu'il s'agit de mettre au jour toutes les présences s'entrelaçant par là. Attendu qu'un des principaux enjeux de cette recherche serait ainsi celui de confronter ces structures ludiques inhérentes aux jeux vidéo à ce qui constitue leur possible mise en œuvre, si tant que dans leur différence essentielle se dialectise toute la genèse de l'entrée en présence du joueur au-devant du virtuel.

En outre, tout ce qui suit n'aurait pu trouver son chemin sans une étrange lecture de Martin Heidegger, dont l'étrangeté relève d'une affinité inespérément élective, et telle qu'elle se signifie au fur et à mesure de la thèse, au risque alors parfois de se perdre en elle. Ainsi, si la pensée du jeu du jeu vidéo provient d'une authentique expérience de celle-ci, le jeu même de cette pensée s'est éprouvé dans une incessante lecture heideggérienne, à partir de laquelle s'est peu à peu dégagé l'espace de cette question qui, seule, est en mesure de libérer dans les jeux vidéo un jeu qui ne s'y réduirait pas, à savoir : de quoi le virtuel des jeux vidéo est-il le lieu d'une pensée possible ? Et bien que nous ne saurions exposer ici, car ce n'est pas l'endroit, toutes les équivocités de la pensée heideggérienne, à l'avertissement se faisant entendre dans le texte intitulé *Heidegger le renard*² de Hannah Arendt datant de 1953, nous préférons à tout le moins ce que peut en dire Levinas en 1982, pour lequel « un homme qui, au XXe siècle, entreprend de philosopher, ne peut pas ne pas avoir traversé la philosophie de Heidegger, même pour en sortir. Cette pensée est un grand événement de notre siècle. »³ Or, que reste-t-il au XXIe siècle d'une telle recommandation, pour mettre en question, qui plus est, un objet

² Cf. Arendt, Hannah. *Qu'est-ce que la philosophie de l'existence suivi de L'existentialisme français*. Trad. Martin Ziegler. Paris: Rivages poche, 2002, pp. 87-89

³ Levinas, Emmanuel. *Ethique et infini*. Paris: Fayard, 1982, p. 40

technique comme le jeu vidéo et l'expérience qui en relève ? N'y a-t-il pas là quelque anachronisme insurmontable ? Ou, au contraire, est-ce là le signe même de la pensée que de se tenir, non pas à l'écart, mais bien dans l'écart s'articulant entre les choses méritant d'être possiblement conjointes, dans le jeu même de la différence qui les lie ?

La fin se visant dans cette recherche ne consistera donc pas à imposer un certain usage aux jeux vidéo, en forçant le sens de ce qui s'y effectue, mais, à l'inverse, s'attachera à libérer l'espace de cette pensée possible en jeu et l'instant de celle-ci. Il s'agira ainsi de sauver le jeu essentiel, car irréductiblement humain, qui se joue dans les jeux vidéo à rebours de la machine et ce, en le dépêtrant d'un fonds ludique dans lequel se totalise une nécessité de ne vouloir que gagner à laquelle finirait par s'assujettir tout individu. Cette thèse sera ainsi un chemin, un acheminement vers ce qui, dans les jeux vidéo, rend propre à séjourner en un monde, dont le fond virtuel n'empêche en rien le Poème au-devant duquel être ouvertement en jeu. Aussi est-ce en ce sens qu'il faudra décidément questionner le jeu vidéo dans la possibilité de son art, à supposer que ce soit par là que nous viendrons à bout de ses conceptions seulement ludiques. Heidegger écrit, dans *L'origine de l'œuvre d'art* : « En tant que mise en œuvre de la vérité, l'art est Poème. Et c'est non seulement la création, mais aussi la garde de l'œuvre qui est, en son mode propre, poématique ; car une œuvre ne reste réelle en tant qu'œuvre que si nous nous démettons nous-mêmes de notre banalité ordinaire et entrons dans ce que l'œuvre a ouvert, pour ainsi dire amener notre essence à se tenir dans la vérité de l'étant. L'essence de l'art, c'est le Poème. L'essence du Poème, c'est l'instauration de la vérité. Cette instauration, nous la prenons ici en un triple sens : comme don, comme fondation et comme initial. Cependant, toute instauration n'est réelle que dans la sauvegarde. Ainsi, à chaque mode d'instauration, correspond un mode de sauvegarde. »⁴

En quoi le jeu vidéo serait-il ainsi en mesure d'avoir son propre mode de sauvegarde, sa propre extraordinaire poématique ? D'où ce Poème peut-il s'élancer dans les jeux vidéo ? Où s'instaure-t-il ? De quoi, en vérité, l'œuvre vidéoludique possible serait-elle, non seulement l'œuvre, mais également le jeu ? En filigrane se laissera alors entendre, tout au long de cette recherche, la figure d'un Joueur qui, comme telle, ne saurait revenir à la simple détermination du « *gamer* », en tant qu'en elle s'éprouve la souveraineté de ce qui se tient à chaque fois dans la différence d'un sens possible, à l'horizon d'un Jeu dont le Poème serait toujours et encore à venir.

⁴ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part*. Trad. Wolfgang Brokmeier. Paris: Gallimard, 1962, p. 84

Dans cette perspective, la thèse s'articulera en deux grandes parties, intitulées respectivement « l'expérience de jeu » et « la pensée du virtuel ». Il s'agira donc, en premier lieu, d'élucider les évidences ludiques des jeux vidéo tout autant que l'entrée en jeu du joueur dans le virtuel. A cet effet, nous rappellerons, en préambule à cette première partie, l'enjeu des jouabilités des jeux vidéo, pour toutes les conceptions qui peuvent constituer l'*a priori* théorique de leur expérience de jeu proprement dite. Nous distinguerons ainsi le « jeu » du jeu vidéo suivant l'opposition aujourd'hui classique entre *game* et *play*, mais également en considération de ce qui serait l'essentiel de sa possibilité, à savoir l'indétermination qu'il requiert en toute situation et dont la notion de *Kairos* nous permettra de cerner toute la fulgurance temporelle.

Suite à cela [chapitre I], nous examinerons comment les catégories ludiques d'*agôn* et d'*alea* se retrouvent dans les jeux vidéo, sous les diverses figures d'une machine vidéoludique en mesure de donner de quoi jouer. Ainsi, que ce soit dans son opposition en tant qu'adversaire se comportant plus ou moins « à la loyale » ou en étant une sorte de gigantesque dé informatique, l'ordinateur apparaît à bien des égards comme un objet ludique *ad hoc*.

Dans un deuxième temps [chapitre II], nous analyserons le fondement même de la possibilité pour le joueur de jouer à un jeu vidéo, en mettant au jour le « corps virtuel » qu'il lui faut à chaque fois incorporer pour être-au-virtuel. A cette détermination vidéoludique du corps virtuel, nous rattacherons alors tout ce qui concerne la compréhension de la puissance d'agir ressortissant à tout jeu vidéo, mais également les conditions de visibilité à travers lesquelles se coordonnent les horizons intentionnels permettant de se projeter en jeu. En outre, nous nous demanderons de quelle manière il est possible de mourir dans les jeux vidéo en incorporant de tels corps virtuels.

Enfin [chapitre III], pour clore notre première partie, nous nous attarderons sur l'arrondissement du joueur à des objectifs de jeu qui, comme tels, imposent ce qui doit être fait pour gagner. A ce titre, nous problématiserons ce qu'il en est de jouer pour gagner dans les jeux vidéo, considération faite de cette volonté de gagner à travers laquelle s'oublie le jeu en tant que tel. Nous rendrons ainsi compte de cet arrondissement ludique, dans tout ce qu'il peut avoir de pernicieux en termes de piège téléologique, suivant trois de ses principales modalités vidéoludiques, à savoir : l'acharnement à faire un score, le désir de combler un manque, et la nécessité d'agir pour un bien dont l'idéalité héroïque s'exposerait à un certain péril idéologique, notamment dans le cas des *serious games*. Dans cette mesure, nous mettrons en évidence en quoi les jeux vidéo ne se jouent plus, au sens propre, dès lors qu'ils

relèvent de structurations de gains toujours plus laborieux à gagner. Au pouvoir-faire d'une action de jeu « libre » nous opposerons donc le devoir-faire s'ordonnant en jeu pour réduire l'action du joueur à une optimalité quasi mécanique finissant par aller de soi.

Après quoi, dans notre seconde partie, il s'agira de mettre en question la notion de « virtuel », suivant ce qui se laisse ontologiquement entendre d'elle dans les jeux vidéo. En effet, il ne saurait y avoir de phénoménologie de l'expérience vidéoludique sans littéralement s'étonner de ce que peut être le virtuel des jeux vidéo. C'est pourquoi nous réfléchissons à la façon dont le virtuel se fait tout d'abord comprendre en termes de réalité virtuelle [chapitre IV] et ce, de sorte qu'il se rende connaissable à travers l'objectivité de tout ce qui s'effectue en tant qu'interactivité. A ce titre, nous dégagerons l'entente tant schématique que logique à laquelle il ressortit pour se concevoir en tant que forme de réalité. Ainsi, en considérant les calculabilités constitutives de l'effectuation des réalités virtuelles, nous verrons en quoi celles-ci renvoient expressément au réel dès lors qu'il devient question de simulation et de réalisme pour rendre compte de leur compréhension. Par ailleurs, au regard de la concentration technologique se massifiant dans ces réalités virtuelles, nous discuterons des enjeux de la production vidéoludique quand elle procède uniquement d'une industrie culturelle les travaillant à profusion.

A rebours de cette réduction systématique du virtuel en termes de réalités virtuelles, et ayant entre-temps déjà fait signe en direction des parages de celles-ci, nous en viendrons alors à la possibilité que le virtuel soit bien plus que cela dans les jeux vidéo [chapitre V]. Ainsi, en envisageant que tout ce qui se présente dans les jeux vidéo ne se résume pas au seul fait numérique d'une réalité virtuelle, nous mettrons au clair la manière dont le virtuel peut y être mis en œuvre, pour autant qu'il puisse ainsi avoir lieu d'être. Dans cette perspective, en débordant la seule effectivité en jeu le réduisant à servir de réalité, le virtuel se posera alors dans la question de son être, pour la transcendance qui en mobilise le mouvement de pensée. En effet, au-devant de son ineffective présence, le virtuel se pense alors à l'horizon d'une œuvre vidéoludique qui en orienterait le sens en diverses directions artistiques. Pour le joueur, il ne s'agirait alors plus seulement de jouer à faire quelque chose dans un jeu vidéo mais, bien plutôt, de jouer à être dans le virtuel d'une œuvre vidéoludique. Existant ainsi en un « je » auquel il s'approprie, le joueur s'éprouve alors dans un autre temps de l'expérience vidéoludique, au point de pouvoir se projeter au plus loin du virtuel, jusqu'à ce qu'un monde virtuel s'ordonne comme monde au gré du séjour que l'on y fait et du Poème, au sens essentiel de *poiêsis*, qui en anime l'aventure.

Enfin, nous remettrons en jeu cette pensée à l'œuvre dans les jeux vidéo en la confrontant à Autrui dans la parole possible qui en résulte. Limite théorique à toute phénoménologie du fait de son irréductible présence, nous nous demanderons alors en quoi Autrui, en entrant en présence dans le même jeu vidéo que moi, est par définition en mesure d'altérer le sens même du jeu. Nous concluons alors sur la bienveillance pouvant avoir lieu entre joueurs dans les jeux vidéo, à l'horizon d'un *laisser-jouer* à travers lequel le partage du virtuel vient expressément à la parole.

PREMIÈRE PARTIE

L'EXPERIENCE DE JEU

En jouant à ce que l'on est, on devient un être humain qui préserve sa liberté des faux-semblants de sa fonction ; en outre, c'est seulement en jouant à ce qu'il est que l'homme peut affirmer qu'il n'est jamais pareil à lui-même comme une chose peut être pareille à elle-même. Un encrier reste un encrier. L'homme est sa vie et ses actions, qui ne sont jamais terminées avant l'instant de sa mort. Il est sa propre existence.

Hannah Arendt

Le sens est en fonction du jeu, il est inscrit en un lieu dans la configuration d'un jeu qui n'a pas de sens.

Jacques Derrida

Préambule aux jouabilités des jeux vidéo

a. Le « jeu » du jeu vidéo

Dans quelle mesure y a-t-il du jeu dans les jeux vidéo ? D'évidence sémantique, si le « jeu vidéo » se nomme ainsi « jeu » vidéo, il y a alors tout à croire que celui-ci ne saurait faire sens sans une certaine idée du jeu qui en articulerait le sens. Cela serait ainsi parce qu'il y a du jeu dans tout jeu vidéo que se découvrirait à chaque fois la possibilité pour un *joueur* d'y *jouer*. Tautologiquement alors, un jeu ne serait jouable que dans la mesure où se détermine formellement une possibilité qu'il soit joué. Or, qu'est-ce que jouer ? Aussi est-ce dans cette mesure que le jeu vidéo va nous permettre de penser et même de repenser ce qu'est *jouer* pour l'être humain, de sorte que nous comprenions jusqu'où se questionne sa *jouabilité*. A cet égard, il nous faudra donc revenir à la chose même du jeu vidéo pour ainsi dire, en en déconstruisant les éventuelles objectivités « morbides » (addictions, violences, etc.) aveuglant sa compréhension et l'arrêtant sur ce qu'il n'est pas. Car, de cette manière alors, nous pourrions aller au-devant de l'expérience vidéoludique qui en procède, pour ce qu'il y a de jouable et de jouant en elle. A supposer que nous ayons ainsi à rendre compte de tout ce qui peut se donner à jouer dans le jeu des jeux vidéo, compte à tenir cependant de ce qui ne s'y joue précisément pas.

C'est donc toute une *phénoménologie* du jeu des jeux vidéo qu'il nous faut mettre au jour et ce, en vertu de cette « expérience vidéoludique » qui y convient en y prenant place. Et en partant ainsi à la recherche de ce qui constitue la phénoménalité propre aux jeux vidéo, nous nous enquerrons de *ce qu'il en est* de « jouer à un jeu vidéo », à l'horizon de ce qui se laisse penser par là. C'est pourquoi nous ne saurions avoir d'expérience vidéoludique sans déjà appréhender le *jouant* qui s'y réserve pour un joueur. Dès lors, d'où provient toute possibilité de jouer à un jeu vidéo, si tant est que cette possibilité de jouer soit ce qui se laisse à chaque fois originalement jouer ? A supposer qu'au terme de notre développement, nous parvenions à penser le rapport fondamental unissant l'Être au jeu en même temps que le jeu à l'Être, à la mesure d'une différence entre jouer et faire s'appropriant comme telle par celui qui joue au plus loin qu'il soit possible de jouer à chaque fois.

Cela étant, avant d'en arriver là, il faudra déjà commencer par considérer le mode d'apparition du jeu vidéo au quotidien, en nous rendant compte qu'indubitablement celui-ci se présente d'abord à la surface d'un écran. Attendu que l'écran serait ainsi la condition matérielle de son expérience, en l'absence duquel le jeu vidéo ne saurait avoir « lieu ». Car ce ne serait qu'en apparaissant à la surface d'un écran qu'un jeu vidéo se dispose à être joué dans toute sa phénoménalité écranique. A plus forte raison, c'est explicitement en vertu de sa phénoménalité écranique que se comprend le « vidéo » qui détermine de manière syntagmatique sa modalité perceptive, telle qu'elle s'enracine dans les technologies vidéographiques au sens large. Étant ainsi entendu que « *video* », en latin, relève expressément du fait de « voir ». Le terme de « jeu vidéo » ferait donc comprendre que ce qu'il y a à jouer doit être vu et ce, conformément à ce que la luminescence d'un écran donne ainsi à voir. Ainsi, à travers cette phénoménalité écranique, qu'est-ce qui est donné à voir pour qu'il puisse être question de pouvoir se *situer* dans un jeu possible ? Autrement dit : comment s'inaugure l'expérience de jeu relevant des jeux vidéo ?

La question s'avère essentielle en vue d'appréhender qu'*il y a* déjà quelque chose à faire plutôt que rien dans un jeu vidéo. En toute hypothèse alors, ce qui supporte pratiquement cette « interactivité » d'ordre vidéoludique semble se concevoir au travers d'une certaine notion de « virtuel » s'entendant précisément par rapport aux jeux vidéo, et telle qu'elle dimensionne l'enjeu même de leur jeu possible. Nous pouvons alors supposer que le virtuel des jeux vidéo déterminerait la modalité ontologique spécifique de ce qui a manifestement *lieu d'être* à l'écran, en tant qu'il en supposerait la transcendantalité qu'il va falloir expliciter au cours de notre recherche. Tant et si bien que le virtuel des jeux vidéo serait ainsi ce en quoi repose le sens même de leur expérience, n'étant ce qu'ils sont qu'au regard d'une certaine présence virtuelle. A cet égard, la condition ontologique des jeux vidéo, telle qu'elle s'annonce sans commune mesure à quoi que ce soit d'autre (cinéma, peinture, photographie, télévision, etc.) requiert que nous nous y projetions d'une certaine manière pour être mesure d'y voir quoi que ce soit. Attendu qu'en redoublant le réel d'une autre présence possible de choses, le virtuel s'éprouverait alors en son propre horizon phénoménologique, se réalisant ainsi en une autre réalité que le réel *stricto sensu*. De sorte que l'étantité (« *Seiendheit* », « *ousia* », « *ontic* ») des étants du virtuel se détermine suivant la manière-d'être-une-réalité-virtuelle s'effectuant en tout jeu vidéo et pour laquelle nous pouvons résolument *être en jeu*.

C'est pourquoi, dans cette disjonction de réalité entre le réel et le virtuel, le joueur se trouve en quelque sorte transposé à se penser autrement dans le monde, voire bien plutôt dans un autre monde possible, en vertu d'une « mondéité » de son existence se rapportant *en vérité* à rien de réel. Au sens où chaque réalité virtuelle s'éprouvant comme telle relèverait en sa totalité constituante d'une métaphysique qui lui serait particulière, dès lors que l'on fait exception (par jeu précisément) de son origine réelle se concevant uniquement en termes de technologie numérique ; c'est-à-dire : dès lors que l'on parvient à être-au-virtuel. Aussi serait-ce là tout le *paradoxe ontologique* du virtuel des jeux vidéo que d'être technologiquement produit par l'homme et ses machines en même temps qu'il se découvre pour le joueur comme autant d'autres mondes possibles. Pour peu que tout l'enjeu phénoménologique de l'expérience vidéoludique revienne à expliciter cette possibilité de monde s'ouvrant dans ce qui se joue dans le virtuel d'un jeu vidéo.

Dès lors, si tout jeu vidéo s'origine à chaque fois en un *quelque part* situé et situant à rebours du réel, et en se totalisant autrement que celui-ci, alors nous pouvons légitimement supposer que s'expérimente une certaine remise en cause du *là* au travers duquel il est question d'être-le-là, au sens du « *Dasein* » heideggérien. A ce titre, demander à quelqu'un s'il joue aux jeux vidéo questionnerait ainsi essentiellement le fait qu'il soit parvenu ou non à *être* dans le virtuel de tel ou tel jeu vidéo et ce, avant même qu'il soit question d'y avoir *fait* quelque chose. Si tant est que se problématise ainsi toute la notion d'« immersion » propre à la terminologie du jeu vidéo, dont nous pouvons déjà présager toute l'existentialité en considérant ce que propose publicitairement le jeu vidéo *The Elder Scrolls V : Skyrim* sur son site Internet, à savoir de « *vivre une autre vie, dans un autre monde.* »

Pour le joueur, parvenir à jouer à un jeu vidéo consisterait donc, fondamentalement, à « pouvoir-être » dans son virtuel et ce, compte tenu du dispositif relevant d'une telle expérience. Chemin faisant, s'il nous faut concevoir ce qu'il en est de pouvoir-être dans le virtuel d'un jeu vidéo, c'est-à-dire d'y « exister », alors nous pouvons dire avec le philosophe Louis Lavelle « que l'existence, loin d'ajouter quelque chose à l'être, est un pur pouvoir-être. Ou si l'on veut, c'est *l'être de ce pouvoir-être.* »⁵ Au sens où pouvoir-être dans le virtuel d'un jeu vidéo ne revient pas à « ne plus réellement exister » pour ainsi dire, mais bien plutôt à exister autrement, eu égard à « l'être de pouvoir-être » en jeu dans tout jeu vidéo. A supposer que ce

⁵ Lavelle, Louis. *Introduction à l'ontologie*. Paris: Éditions du Félin, 2008, p.96

pouvoir-être découvrant le joueur au milieu du virtuel d'un jeu vidéo questionne alors la liberté dans ce qu'elle a à voir avec tout jeu possible. Car d'où proviendrait cette intentionnalité ressortissant à tout projet de jouer à un jeu vidéo sinon d'une certaine conscience de se savoir être libre de le faire, dès lors que jouer, précisément, ne s'ordonne jamais. Ainsi lisons-nous Sartre écrivant, dans *L'être et le néant*, que « dès qu'un homme se saisit comme libre et veut user de sa liberté [...], son activité est de jeu : il en est, en effet, le premier principe, il échappe à la nature naturée, il pose lui-même la valeur et les règles de ses actes et ne consent à payer que selon les règles qu'il a lui-même posées et définies. D'où, en un sens, le « peu de réalité » du monde. »⁶ Si tant est que jouer, pour ce que cela implique de liberté, découvre à chaque fois la « nudité » d'un monde en éprouvant celui-ci dans son jeu *toujours et encore* possible et ce, à rebours de toute domination métaphysique. De sorte que le jeu du jeu vidéo soit également, dans ses propres conditions, une certaine épreuve d'un monde possible. C'est en cela qu'Heidegger peut éclairer la perspective du jeu dans son rapport à un monde en écrivant : « Ce jeu qui fait paraître, le jeu de miroir de la simplicité de la terre et du ciel, des divins et des mortels, nous le nommons « le monde ». Le monde est en tant qu'il joue ce jeu. Ceci veut dire : le jeu du monde ne peut être, ni expliqué par quelque chose d'autre, ni appréhendé dans son fond à partir de quelque chose d'autre. Cette impossibilité ne tient pas à l'incapacité de notre pensée humaine pour une telle explication ou fondation. Au contraire ce qu'on ne peut, dans le jeu du monde, expliquer ni fonder réside en ceci que causes, fondements et choses de ce genre demeurent inadéquats au jeu du monde. Aussitôt qu'ici la connaissance humaine réclame une explication, loin de s'élever au-dessus de l'être du monde, elle tombe au-dessous de lui. La volonté humaine d'expliquer ne pénètre aucunement dans le Simple de la simplicité du jeu du monde. »⁷ Attendu que le monde se libère de ses conceptions de « monde » à chaque fois qu'il est joué et remis en jeu par quelque joueur que ce soit. Mais encore faut-il qu'il soit bel et bien question de jeu et non pas d'un pseudo-jeu où rien en fait ne se joue en vérité.

Dans cette perspective, si Wittgenstein peut dire qu'« on joue à des jeux tout à fait différents aux différents âges de l'histoire »⁸, cela ne saurait se comprendre qu'au regard de cet irréductible « jeu du monde », dont l'origine remonte bien plus loin que toute forme de jeu réglée. Aussi pouvons-nous à juste titre considérer que les jeux vidéo sont, pour notre époque technico-moderne en sa métaphysique achevée et achevante, des possibilités de remettre en

⁶ Sartre, Jean-Paul. *L'être et le néant - Essai d'ontologie phénoménologique*. Paris: Gallimard, 1943, p.626

⁷ Heidegger, Martin. *Essais et conférences*. Trad. André Préau. Paris: Gallimard, 1958, p. 214

⁸ Wittgenstein, Ludwig. *Leçons et conversations*. Trad. Jacques Fauve. Paris: Gallimard, 1971, p.28

jeu nos existences de manière suffisamment inédite pour être dignes de question, en nous incitant à réfléchir une fois de plus au destin d'un certain homme *jouant* ; « *homo ludens* » dont l'humanité a notamment été mise au jour par Huizinga.

En effet, quelle serait la dialectique du jeu si celui-ci est à chaque fois ce qui permet à l'homme de se jouer de lui-même, à rebours de tout ce qui va systématiquement de soi à chacune de ses époques ? Si tant est qu'il s'agisse pour tout-un-chacun de choisir à chaque fois entre *jouer et ne pas jouer* le jeu du monde. N'est-ce d'ailleurs pas dans cette perspective qu'il faut comprendre Huizinga déclarant que « seul le souffle de l'esprit qui élimine le déterminisme absolu rend la présence du jeu possible, concevable, compréhensible. L'existence du jeu affirme de façon permanente, et au sens le plus élevé, le caractère supralogique de notre situation dans le cosmos. [...] Nous jouons, et nous sommes conscients de jouer : nous sommes donc plus que des êtres raisonnables, car le jeu est irrationnel. »⁹ Pour peu que cette « irrationalité » ne s'entende pleinement qu'en écho à cette simplicité du jeu du monde ne se découvrant qu'à travers quelques fulgurances de sa possibilité d'être pensé comme tel. Dès lors, n'apprend-t-on pas, voire ne réapprend-t-on pas à jouer et, par là, à se savoir-être-libre pour un monde en jouant aux jeux vidéo ? Ou est-ce que leur condition technologique finit par assujettir le joueur à quelque laborieuse obligation ressortissant à notre époque ? Où se résout le paradoxe ontologique du virtuel des jeux vidéo ? Et qu'est-ce que jouer en vérité ?

En toute hypothèse, le jeu du jeu vidéo ne saurait ainsi clairement se questionner si nous ne sommes pas nous-mêmes en mesure d'appréhender ce qui y surgit à travers une possibilité de jouer. Car, si jouer est chose « irrationnelle » alors son événement ne saurait jamais être déterminé d'avance, étant ainsi spontanéité par excellence. Au sens où jouer, en vérité, relèverait expressément de l'*incalculable* et ne serait rien qu'un *faire* sans cela, c'est-à-dire une effectuation de soi parmi d'autres. C'est pourquoi il nous faut penser, bien plutôt que déterminer, ce qu'il en est de cette possibilité de jouer, en tant que s'y appelle en propre l'avènement d'un joueur. A cet égard, « prendre sur soi » une possibilité de jouer afin de s'y libérer en jouant, cela peut s'entendre d'après ce qu'écrit Pierre Aubenque à propos d'agir dans une perspective aristotélicienne, à savoir : « Agir [...], c'est en quelque façon s'insérer dans l'ordre du monde pour le modifier ; c'est donc supposer que celui-ci, puisqu'il offre cette latitude, comporte un certain *jeu* [nous soulignons], une certaine indétermination, un certain inachèvement.

⁹ Huizinga, Johan. *Homo ludens - essai sur la fonction sociale du jeu*. Trad. Cécile Seresia. Paris : Gallimard, 1951, p.19

L'objet de l'action [...] appartient donc au domaine de ce qui peut être autrement. »¹⁰ Et retrouvant ici la trace de ce jeu du monde heideggérien, nous voyons alors comment peut survenir le jeu dès lors que se pense décisivement le « domaine de ce qui peut être autrement ». Pour autant que toute possibilité de jouer s'éclaire dans cette *différence* à travers laquelle se diffère toujours plus l'autrement en jeu de toute action et de ce qui la précède, à savoir l'acte-même de sa pensée. Attendu que « l'essence de l'être est le Jeu lui-même [*Das Spiel selber*]. »¹¹

Dès lors, penser qu'il y a de quoi jouer laisse entendre cette *différence* d'une action toujours autrement possible ; et manière de redire ce qu'il en est de se savoir-être-libre dans le jeu du monde. « Ça se joue ! » s'exclamera-t-on alors dans certaines situations, mais pas dans d'autres dans lesquelles nous ne sommes parvenus à aucune possibilité de jouer que ce soit. Chaque situation se découvrirait ou se recouvrirait alors suivant que s'éclaircit ou se retire une possibilité de jouer, toujours en réserve d'un joueur en mesure de s'y révéler. La Possibilité de toute possibilité de jouer constituerait donc l'essence même du jeu, dès lors qu'on l'entend expressément à partir du joueur tel qu'il relève en propre du *Dasein*, au sens notamment où « la possibilité comme existentiel est [...] la détermination ontologique du *Dasein* la plus originale, il n'y en a pas de plus positive [...]. La possibilité en tant qu'existential ne signifie pas le pouvoir-être lâché dans le vide au sens de "l'indifférence d'équilibre" (*libertas indifferentiae*). [...] Le *Dasein* est la possibilité d'être libre *en vue du* pouvoir-être le plus propre. L'être-possible se clarifie à lui de différentes manières et à divers degrés possibles. »¹² Aussi, si jouer ne se réduit pas à « s'amuser » mais relève bien plutôt d'une sorte d'« absoluteion existentielle », alors il y a tout à croire que le joueur serait à lui-même sa propre possibilité de jouer, bien que celle-ci ne se révèle au monde qu'en une fulgurance de présence qu'il faut être en mesure de recueillir comme telle. Chose que nous verrons un peu plus loin.

Cela étant dit, voyons à présent comment tout jeu conçu dans sa structure ludique en tant que « *game* » s'objective et ce, de telle sorte que s'y formalise un certain nombre d'actions possiblement effectuelles relativement à une réglementation supposée contenir quelque possibilité de jouer. Tant et si bien que cela ne saurait être que dans cette mesure que nous parviendrons à distinguer le *game* du *videogame*, notamment en ce qui concerne les

¹⁰ Aubenque, Pierre. *La prudence chez Aristote*. Paris: PUF, 1963, p.66

¹¹ Heidegger, Martin. *Questions I et II*. Trad. Jean Beaufret, et al. Paris: Gallimard, 1968, p. 300

¹² Heidegger, Martin. *Être et temps*. Trad. François Vezin. Paris: Gallimard, 1986, pp. 188-189

limites d'effectivité de l'un et de l'autre. Autrement dit : dans quelle mesure y a-t-il théoriquement du jeu dans un jeu vidéo ?

b. Règles de jeu (game) et actions possibles (play)

En tant qu'ils relèvent analytiquement du concept du « *game* », eu égard à leur dénomination anglo-saxonne de « *videogame* », les jeux vidéo dans leur ensemble peuvent se concevoir comme un vaste fonds de structurations ludiques, en réserve de joueurs voulant y jouer. Néanmoins, si nous nous attachons à préciser la nature du jeu qui s'y joue, alors il semble évident que jouer à un jeu vidéo ne saurait revenir exactement au même que jouer à un jeu qui s'en distingue à présent comme « réel », c'est-à-dire dont les conditions de matérialité le présentent et le posent immédiatement « sous la main » [*Zuhandenheit*]. En effet, le corps jouant dans les jeux vidéo ne saurait avoir la même « consistance » ni la même « substantialité » que le corps qui joue dans tout jeu réel, en partant du principe que ce corps, dans sa propriété, doit techniquement s'adapter au dispositif technologique ressortissant au complexe d'utilisation de tout jeu vidéo. Attendu que ce corps du jeu vidéo doit ainsi s'originer quelque part à l'écran. Aussi est-ce en ce sens qu'il faut comprendre que le virtuel d'un jeu vidéo, quand il s'entend expressément en termes de réalité virtuelle, conditionne son action possible suivant une effectivité qui lui sera à chaque fois propre, de sorte que son joueur ait ainsi à s'y fondre et s'y confondre. Ce « corps virtuel », dont nous définirons l'appropriation incorporante par la suite, va donc être ce par quoi il est possible d'être *effectivement* présent dans le virtuel d'un jeu vidéo, au milieu de ce qui s'y trouve. Puisqu'il est en quelque sorte la nécessaire contrepartie d'une existence se projetant dans le virtuel d'un jeu vidéo.

C'est pourquoi nous pouvons considérer que des règles de jeu ne se perçoivent ni ne s'éprouvent de la même manière suivant que l'on joue dans le virtuel ou dans le réel. S'il est vrai que l'instanciation d'un certain corps virtuel au sein d'une structure vidéoludique est telle que rien ne peut y être fait qui ne soit déjà prévu à cet effet et ce, considération faite du programme informatique faisant fonctionner le tout. Dans cette mesure, ce corps virtuel semble donc être directement constitutif des règles le mettant en jeu dans le virtuel, dès lors que tout ce qui est schématiquement possible de faire avec lui s'avère formellement prédéterminé dans la structure même de la réalité virtuelle de tel ou tel jeu vidéo. Aussi est-ce en ce sens qu'il nous faut articuler le concept de « *gameplay* », tel qu'il est ce par quoi

s'énonce la stricte délimitation de ce qu'il est possible de faire dans tel ou tel jeu vidéo par rapport au corps virtuel qui se propose au joueur. De sorte que nous puissions déjà dire que tout *gameplay* de jeu vidéo fait entendre les possibilités et impossibilités d'action du joueur dans une réalité virtuelle, conformément à ce qui pourra alors s'y jouer.

Dans cette perspective, la différence d'actions possibles avec les jeux réels s'entend au travers d'une effectivité s'imposant « de force » au joueur, et pour laquelle rien ne se fait qui ne procède déjà d'un *gameplay* prédéterminé. A ce titre, jouer à un jeu réel consiste essentiellement pour le joueur à s'empêcher de faire certaines actions restant au demeurant toujours possibles, mais qui sont *de facto* interdites par les règles de jeu, pour autant que suivre ces règles oblige à s'en tenir à ce qu'elles permettent de droit. Passant ainsi du réel au virtuel, nous ne pouvons alors que constater que jouer, dans sa totalité théorique d'actions possibles, se restreint à n'être plus que ce qui se trouve prédéterminé en tant que *gameplay* de tel ou tel jeu vidéo. Ainsi, si des règles de jeu sont schématiquement les mêmes entre un jeu réel et un jeu vidéo, comme cela peut être le cas dans les jeux vidéo de jeu d'échecs, il n'en demeure pas moins que dans le jeu réel il y a toujours possiblement « plus » à jouer que les seules actions possibles se réglant pour mettre en jeu le jeu à jouer. A supposer que ce soit dans cet excès de possibilité que se découvre toute tricherie ludique, mais pas que.

Aussi, et avant d'aller plus loin, il peut maintenant être intéressant de réfléchir à ce en quoi consistent expressément des règles de jeu, notamment par rapport à ce qu'elles font à cette possibilité de jouer à partir de laquelle l'homme joue. Car, à la différence de règles d'ordre moral, commandant à être obéies pour ce qu'elles obligent à faire, des règles du jeu se suivent pour la simple et bonne raison que c'est en les suivant correctement qu'apparaît le jeu dont elles garantissent la possibilité qu'il soit jouable. Au sens où toute règle de jeu promet la survenue de quelque possibilité de jouer véritable. C'est pourquoi nous pouvons dire que des règles de jeu définissent en premier lieu les limites d'un *pouvoir-faire* correspondant au jeu qu'elles énoncent et qui, comme tel, se conçoit précisément comme *game*, se distinguant ainsi du *devoir-faire* de règles morales. Au jeu d'échecs par exemple, ce *pouvoir-faire* consiste principalement à pouvoir « déplacer une pièce » et ce, compte tenu des différentes pièces déplaçables à chaque coup pouvant être fait par les joueurs. Aussi est-ce en ce sens que toute règle d'un jeu structure de l'action possible, tout en délimitant leurs possibilités au sein des situations qu'elles génèrent. En outre, parce qu'il faut logiquement que le jeu finisse par faire sens, à ces actions possibles s'ajoute généralement une détermination plus ou moins arbitraire

d'une fin de jeu qu'il sera possible d'atteindre au moyen du *pouvoir-faire* ainsi mis en jeu, de sorte que cette fin de jeu rationalise ce qui se fait en jeu. Au jeu d'échecs, par exemple, il s'agit de faire « échec et mat », de sorte qu'à la fin il puisse être dit qu'une partie de jeu d'échecs a été faite et correctement terminée.

Les règles de jeu déterminent donc, d'une part, ce qui peut être fait en jeu, le *pouvoir-faire* en question, et d'autre part, ce qu'il *faut* faire de ce *pouvoir-faire* si l'on veut mettre fin au jeu. A ce titre, des règles de jeu ne font que proposer de *pouvoir-faire* quelque chose en vue d'une fin prévue à cet effet et qui, si elle peut être expressément voulue comme telle, n'est jamais nécessaire pour jouer, bien au contraire. Au sens où il y aurait ainsi une véritable différence d'intentionnalité entre ce qui se « joue » dans tel ou tel jeu et ce qui s'y « gagne », à supposer qu'on puisse *faire* un jeu sans jamais véritablement y *jouer*. Aussi est-ce en raison de ce défaut de nécessité quant à la fin d'un jeu que s'envisage la possibilité de jouer à un jeu sans jamais y vouloir-gagner ; au sens où Kant écrit que « ce qui est simplement nécessaire à faire pour atteindre une fin à notre gré peut être considéré en soi comme contingent, et nous pourrions toujours être déliés de la prescription en renonçant à la fin. »¹³

Fondamentalement alors, il y a tout à croire que jouer soit irréductible au fait de gagner, si tant est que vouloir-gagner relève décisivement d'un certain « sérieux » ludique, épuisant toute possibilité de jouer pour que ne reste qu'une « nécessité de faire » conduisant au gain qui se fait ainsi vouloir. Aussi est-ce dans cette mesure que nous pouvons nous préparer à discerner, au cœur-même des jeux, ce qui se fait dans un « esprit de sérieux » de ce qui se fait dans un « esprit de jeu », pour autant que l'« esprit de sérieux » consiste précisément en une « négation par excellence de la liberté. »¹⁴ Si tant est que le sérieux soit justement ce en quoi s'assujettit un individu dès lors qu'il ne se remet jamais en jeu. En ce sens, ceux qui n'agiraient qu'au travers de cet esprit de sérieux ne seraient alors que ceux qui se déterminent constamment à se savoir déterminés en toute chose, parvenant même, au comble de cet aveuglement métaphysique, à prendre au sérieux la fin à laquelle dispose un jeu. Tout à l'inverse alors, ceux agissant à la mesure d'un esprit de jeu seraient alors ceux cherchant indéfiniment à se savoir-être-libre de jouer en toute situation, et qui « quand la liberté

¹³ Kant, Emmanuel. *Fondements de la métaphysique des mœurs*. Trad. Victor Delbos. Paris: Le livre de poche, 1993, p.93

¹⁴ Arendt, Hannah. *Qu'est-ce que la philosophie de l'existence suivi de L'existentialisme français*. Trad. Martin Ziegler. Paris: Rivages poche, 2002, p.80

serait entièrement perdue et bannie de ce monde, l'imaginent et la sentent en esprit, et la savourent. Et la servitude les dégoûte, pour si bien qu'on l'accoutre. »¹⁵

D'après ce que nous venons de dire, les règles de jeu seraient donc ce par quoi se structure formellement du jeu, relativement aux actions possibles qui sont ainsi données au joueur en étant mises en jeu. Ces règles de jeu constitueraient ainsi le fond analytique de tout jeu se concevant en tant que *game*, et comme en attestent ces différentes manières de rapporter les jeux à leurs règles :

- Von Neumann et Morgenstern : « le jeu est simplement la totalité des règles qui le décrit. »¹⁶
- Huizinga : « Tout jeu a ses règles. Elles déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu. Les règles d'un jeu sont absolument impérieuses et indiscutables. Paul Valéry l'a dit un jour en passant, et c'est une idée d'une portée peu commune : au point de vue des règles d'un jeu, aucun scepticisme n'est possible. »¹⁷
- Roger Caillois : « Tout jeu est un système de règles. Celles-ci définissent ce qui est ou qui n'est pas de jeu, c'est-à-dire le permis et le défendu. Ces conventions sont à la fois arbitraires, impératives et sans appel. »¹⁸
- Jacques Henriot : « Jeu désigne aussi [...] la *structure* ludique, c'est-à-dire le système de règles que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action. »¹⁹

Dans ces perspectives, toute règle de jeu énonce donc la structure ludique s'éprouvant à son encontre, en étant ainsi ce par quoi un jeu bien défini peut avoir lieu, dès lors qu'« aussitôt que les règles sont violées, l'univers du jeu s'écroule. Il n'y a plus de jeu. »²⁰ Pourtant, puisque toute fin mise en jeu pourrait être indifféremment tout autre, eu égard à son arbitraire structural, n'y aurait-il pas dans tout *game* une marge excédentaire de jeu s'explorant par-delà ce qui s'y prescrit et qui, comme telle, découvre l'autrement possible de sa possibilité d'être joué, au sens d'une « part maudite » décelable en tout jeu et dont la triche n'est que le moindre mot ? Attendu qu'il serait envisageable de jouer à un jeu *plus qu'il n'en faut* par rapport à ces règles,

¹⁵ La Boétie. *Discours de la servitude volontaire*. Trad. Séverine Auffet. Paris: Editions Mille et Une nuits, 1995, p.27

¹⁶ Von Neumann, John et Oskar Morgenstern. *Theory of Games and Economic Behavior*. Trad. Pers, 6e édition. Princeton University Press, 1944, p.49

¹⁷ Huizinga, Johan. *Homo ludens - essai sur la fonction sociale du jeu*. op. cit., p.29

¹⁸ Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1958, p.13

¹⁹ Henriot, Jacques. *Sous couleur de jouer*. Paris: Librairie José Corti, 1989, p.98

²⁰ Huizinga, Johan. *Homo ludens - essai sur la fonction sociale du jeu*. op. cit., p.29

en se soustrayant notamment au vouloir-gagner qui s'y articule et qui, comme tel, dialectise tout ce qui s'y fait. Pour autant que se comprenne ainsi cette intuition de Wittgenstein selon laquelle tout jeu relève d'un fond inépuisable dans sa possibilité d'être *encore* joué, dès lors qu'on en bouleverse la rectitude analytique ; en tant que « nous pouvons très bien imaginer des gens qui s'amuse avec un ballon dans un pré. Ils commencent à jouer à différents jeux existants ; il y en a certains qui ne mènent pas à terme, et dans l'intervalle, ils lancent le ballon au hasard, et pour s'amuser, ils se pourchassent avec le ballon, s'en servent comme projectile, etc. Après quoi quelqu'un déclare : Ces gens-là jouent sans interruption à un jeu de ballon, et à chaque lancer, ils suivent donc des règles déterminées. Et n'y a-t-il pas aussi le cas où nous jouons et – « *make up the rules as we go along* » [faisons les règles en cours de route] ? Et également celui où nous les modifions – « *as we go along* » [en cours de route] ? »²¹ A supposer que finalement la question soit la suivante : est-ce que jouer est réductible à des règles de jeu ? Autrement dit : n'y a-t-il pas quelque souveraineté imprescriptible à l'origine même de toute possibilité de jouer ? Puisque s'esquisserait ainsi toute la profondeur abyssale du jeu à l'horizon de ce qui s'y transcende au-devant de toutes règles travaillant à en limiter la possibilité, dès lors que tout *game* dissimulerait l'inépuisable du jeu dans l'usure d'un gain. A supposer que Winnicott ait quelque raison de dire que « l'on peut tenir les jeux (*games*), avec ce qu'ils comportent d'organisé, comme une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu (*playing*). »²² Tant et si bien que ce qui s'entend aujourd'hui sous le terme de « *gamer* » n'ait rien à voir avec le jeu dans sa possibilité fondamentale, en tant que s'énonce formellement sa réductibilité à quelque règle de jeu qu'il ne sait que suivre. Aussi est-ce à ce titre que nous distinguerons à présent le « jeu » du « *game* », en utilisant ce dernier terme pour spécifier ce qui se conçoit uniquement en tant que structure ludique à travers laquelle circulent et se prescrivent quelques règles de jeu.

Resterait donc à mettre au jour ce qui, chez le joueur « véritable », relèverait de cette ouverture à l'abîme du jeu, pour autant qu'il s'agisse ainsi de se transposer de soi-même à l'horizon d'une possibilité de jouer pour laquelle toute situation se diffère en situation de jeu. Ainsi, dans quelle mesure s'éveille-t-on au « domaine de ce qui peut être autrement », pour autant que s'y entende l'avènement du jeu comme tel ? A quoi s'approprie-t-on alors en jouant ? Qu'est-ce qui, ontologiquement, se joue en jouant ? Vers quel irréductible fond

²¹ Wittgenstein, Ludwig. *Recherches philosophiques*. Trads. Françoise Dastur, et al. Paris: Gallimard, 2004, p.73

²² Winnicott, D.W. *Jeu et réalité - L'espace potentiel* -. Trads. Claude Monod et J.-B. Pontalis. Paris: Gallimard, 1975, p. 103

revient-on en se projetant vers quelque possibilité de jouer ? Se questionnerait ainsi le *pli* qui prend le jeu dans le monde, considération à faire de ce qui s'y bouleverse de sens. A cet égard, n'y a-t-il pas lieu de considérer de prime abord l'*imagination* humaine comme étant ce qui lui permet de s'éveiller au « domaine de ce qui peut être autrement », en tant qu'elle est la faculté réfléchissante par excellence, notamment chez Kant. Attendu qu'elle dispose à pouvoir excéder toute situation présente, en y imaginant possiblement plus que ce qu'il y a, au sens de cette imagination transcendante dont parle Heidegger dans *Kant et le problème de la métaphysique* en écrivant que « l'imagination forme d'avance, préalablement à l'expérience de l'étant, la *vue* de l'horizon d'objectivité. Cette formation de la *vue* dans la forme [*Bild*] pure du temps n'est pas seulement préalable à telle ou telle expérience de l'étant, elle précède d'emblée et à tout moment *toute expérience possible* de celui-ci. »²³ A supposer que sans cet apport de l'imagination rien ne saurait schématiquement se reconnaître, ni même se connaître, si tant est qu'elle soit ce par quoi s'ouvre à chaque fois un autre horizon temporel au cœur du présent. Au sens où l'imagination précéderait toute détermination de ce qui *est*, en se jouant ainsi de toute étantité à objectiver. De sorte que s'entende également ici Kierkegaard écrivant que « l'imagination est en général l'agent de l'infinisisation, elle n'est pas une faculté comme les autres... mais pour ainsi parler, elle est leur *protée*. Ce qu'il y a de sentiment, de connaissance et de volonté dans l'homme dépend en dernier ressort de ce qu'il a d'imagination, c'est-à-dire de la façon dont toutes ces facultés se réfléchissent : en se projetant dans l'imagination. Elle est la réflexion qui crée l'infini, [...]. Comme l'est le moi, l'imagination aussi est réflexion, elle reproduit le moi et, en le reproduisant, crée le possible du moi ; et son intensité est le possible d'intensité du moi. »²⁴ Dès lors, dans l'hypothèse de ce qui s'ouvre au jeu en s'excédant au-delà de toute situation présente, il nous faut maintenant tâcher de mettre au jour l'enjeu temporel relevant de toute possibilité de jouer et ce, pour autant que se découvre par là la différence existentielle de l'homme à travers laquelle se joue quoi que ce soit. A supposer qu'en préservant le jeu de son assignation au *game* nous soyons alors en mesure d'éclairer au plus près tout événement se jouant dans le monde.

²³ Heidegger, Martin. *Kant et le problème de la métaphysique*. Trads. Walter Biernel et Alphonse de Waelhens. Paris: Gallimard, 1953, p. 190

²⁴ Kierkegaard, Søren. *Traité du désespoir*. Trads. Knud Ferlov et Jean-Jacques Gateau. Paris: Gallimard, 1949, p.91

c. L'ouverture du jeu au Kairos

Pour appréhender ce qu'il en est de la survenue d'une possibilité de jouer au milieu d'une situation présente, peut-être pouvons-nous déjà nous demander ce qui s'observe quand nous croyons pouvoir dire que quelqu'un d'autre que nous joue. Car, quand nous regardons par exemple un joueur d'échecs impassiblement immobile face à l'échiquier, dans ce moment qui précède l'action qu'il va faire, il y a tout à croire que *Dieu seul sache* s'il joue ou s'il fait simplement un coup. En effet, au moment où il déplace enfin une de ses pièces, la question demeure : a-t-il joué ? A cet égard, toute l'ambiguïté de cette observation repose ainsi sur cette inévitable apparence de *faire* que prend inévitablement tout acte de *jouer*. Aussi est-ce en ce sens que nous nous trouvons alors, peu ou prou, face au problème de la liberté tel qu'il peut être posé chez Kant, et comme peut tâcher de l'expliquer le philosophe Jules Lachelier de la manière suivante : « L'idée de cause, chez Kant, est double, et il se sert, pour l'exprimer, de deux mots différents. Il y a d'abord l'être agissant qui produit un événement, *Ursache* : il y a ensuite l'action par laquelle il le produit, *Causalität*. Mais l'être agissant peut être considéré lui-même sous deux aspects : d'abord, tel qu'il se manifeste par sa présence dans l'espace et son action dans le temps, en un mot, comme *phénomène* : ensuite, tel qu'il existe en lui-même, en dehors du temps et de l'espace, c'est-à-dire, dans la langue de Kant, comme *chose en soi*. L'action causale d'un être, en tant que phénomène et, par conséquent, telle qu'elle a lieu dans le temps, est toujours déterminée par une action que cet être a antérieurement subie, celle-ci par une autre, et ainsi de suite : d'où l'impossibilité de rendre entièrement compte, par la causalité phénoménale, d'un événement donné. Mais il est possible qu'un être, considéré comme chose en soi, exerce, par rapport à ce même événement, une causalité d'un autre genre, qui échappe à la forme du temps et, par suite, à la loi en vertu de laquelle l'action d'une cause est toujours déterminée par celle d'une autre. Il est possible, en un mot, qu'il y ait une causalité libre et que cette causalité, en expliquant complètement certains événements, explique du même coup tous ceux qui en dépendent selon l'ordre de la causalité phénoménale. Seulement cette causalité, de même que l'existence hors du temps et de l'espace de la cause qui l'exerce, ne peut être pour nous l'objet d'aucune intuition. »²⁵ Attendu qu'il est ainsi question de l'irréductibilité de l'autre en tant qu'il ne saurait jamais être simplement là-devant [*Vorhandenheit*] comme l'est telle ou telle chose et ce, de telle sorte qu'il échappe toujours, finalement, à quelque réduction que ce soit. Au sens où l'homme n'est pas présent dans le monde comme s'y présentent

²⁵ http://classiques.uqac.ca/classiques/delbos_victor/theorie_kantienne_liberte/Delbos_theorie_kantienne_liberte.pdf (Une édition électronique réalisée à partir de l'article de Victor Delbos, " Sur la théorie kantienne de la liberté " in Bulletin de la Société française de Philosophie, n° 1, janvier 1905 (Ve année), pp. 1-25. [Séance du 27 Octobre 1904.]

phénoménalement les choses. Et tel que cela s'entend précisément dans le *Dasein* heideggérien pour lequel seul l'homme « existe » au sens d'une existence qui ne procèderait plus de l'« *existentia* » scolastique.

Aussi est-ce dans cette perspective que toute action jouée voulant s'observer comme telle ne saurait en aucun cas se déterminer dans la causalité d'un « pourquoi » l'inscrivant en toute effectivité dans la situation où elle prend place ; à supposer qu'elle provienne bien plutôt d'un « sans pourquoi », voire d'un « pourquoi pas » inobservable au travers duquel s'*abîme* toute possibilité de jouer. Pour peu qu'en ce « pourquoi pas » le jeu se délivre de toute causalité précédant son *entrée en jeu*, infléchissant la situation vers une origine de ce qui a lieu tout autre. Dès lors, si nous revenons à notre exemple du joueur d'échecs, nous pouvons désormais comprendre la différence qu'il peut y avoir entre un « pourquoi » déterminant ce qu'il fait et un « pourquoi pas » dans lequel s'indétérmine son action. Ainsi, soit le joueur fait tel coup *parce qu'il* a toutes les raisons de le faire, à *cause* d'une pièce menacée, d'une mise en échecs, etc., soit il semble véritablement jouer en tant que *rien* ne semble pouvoir objectivement justifier *ce* coup. Jacques Henriot a ainsi quelque raison de croire que « le jeu ne se voit pas : il s'imagine. Cette imagination se nourrit de la subjectivité de l'interprète. »²⁶

Soit dit en passant, voilà pourquoi parler d'un jeu animal semble conduire à quelque contresens, en laissant croire que l'animal jouerait expressément comme l'homme peut jouer. Ce qui ne saurait être le cas d'après ce que nous venons de dire et en perspective de tout ce que nous avons encore à dire. Attendu qu'il n'y aurait dans son apparence jouante qu'un certain comportement qui serait davantage de l'ordre de l'exercice à vide de ses facultés animales, bien plutôt que d'une quelconque liberté se libérant au milieu d'une situation présente et à l'horizon de laquelle se découvrirait une possibilité de jouer. De ce fait, s'il y a un jeu animal alors celui-ci n'a rien à voir avec le jeu que peut jouer l'homme.

Chemin faisant, vouloir-jouer laisserait ainsi entendre cette disposition, ou plutôt cette intentionnalité pour laquelle l'homme serait à *la recherche* d'une possibilité de jouer, en se sachant alors libre pour cela. Or, pour qu'une telle recherche aboutisse, encore faut-il que la situation se présente à lui à la mesure de ce vouloir-jouer, qu'elle s'en « embarrasse » pour ainsi dire, de sorte que vouloir-jouer s'accorde à l'horizon de présence de la situation. N'est-ce d'ailleurs ce que Paul Valéry suggère quand il écrit que « quand la même impression éveille

²⁶ Henriot, Jacques. *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 104

en nous un géomètre, un enfant, un poète, un peintre, un philologue – une douzaine de langages et de types d'accommodations, et de séries d'actes distincts – il est bien compréhensible que l'on soit embarrassé. »²⁷ Pour autant que cet « embarras » valérien relève décisivement de toute découverte de possibilité de jouer, au vu de ce que l'imagination imagine alors en plus de ce qui se présente simplement là et ce, sans toutefois aller aussi loin que la subjectivité totale de Sartre écrivant : « Je suis une infinité de possibilités. »²⁸

Aussi est-ce dans cette mesure que nous pouvons supposer qu'il y va d'une existence de chacun s'existant au-devant de possibilités de jouer, tout du moins pour ceux acceptant encore de se laisser embarrasser par celles-ci. Si tant est qu'en considérant ce qu'« exister » veut dire, nous comprenions alors le bouleversement de sens s'y impliquant à partir du *Dasein* de Heidegger, et à l'horizon de quoi il devient possible de reprendre étymologiquement le terme « *existere* » à la suite, par exemple, de Jean Beaufret écrivant qu'« *existere*, c'est d'abord sortir : sortir d'un domaine, d'une maison, d'une cachette. »²⁹ Dans cette perspective, plutôt que se subordonner à une « *essentia* » dont elle ne serait que la réalisation, l'existence définirait bien plutôt ce pour quoi il est possible d'aller toujours au-devant de soi-même, jusqu'à s'excentrer de tout *ego* en le laissant s'éclater hors de lui-même pour ainsi dire. De sorte, qu'en ce sens, jouer et exister se conjoignent en un même mouvement de soi qui laisse ainsi supposer que jouer signe toute existence humaine en tant que telle. Autrement dit : « *ludo ergo existo* ».

Cependant, la question demeure du commencement de tout jeu, pour autant que s'y pense le passage de l'exister au jouer au cœur de toute situation devenant jouée. A supposer que nous puissions ainsi entendre ce commencement à la manière du commencement arendtien pour lequel « il est dans la nature du commencement que débute quelque chose de neuf auquel on en peut pas s'attendre d'après ce qui s'est passé auparavant. Ce caractère d'inattendu, de surprise, est inhérent à tous les commencements, à toutes les origines. »³⁰ Or, et d'après ce que nous avons dit à propos de l'observation impossible du jeu comme tel, nous ne pouvons parvenir au commencement du fait de jouer que quand nous jouons nous-mêmes. Mais pour qu'un pareil essai réussisse, nous devons encore être prêts à jouer. Aussi et avant toute autre chose, ne faut-il pas se demander comment « jouer » s'apprend et se reconnaît pour soi-même ? Car, ce n'est qu'en questionnant la reconnaissance de son existentialité que nous parviendrons seulement à saisir le rapport fondamental qu'entretient le jeu à l'enfance de

²⁷ Valéry, Paul. *Tel quel*. Paris: Gallimard, 1941, p. 382

²⁸ Sartre, Jean-Paul. *L'être et le néant. op. cit.*, p. 164

²⁹ Beaufret, Jean. *De l'existentialisme à Heidegger*. Paris: J. Vrin, 2000, p.55

³⁰ Arendt, Hannah. *Condition de l'homme moderne*. Trad. Georges Fradier. Paris: Calmann Lévy, 1961, p. 234

l'homme, pour autant que s'y réfléchisse alors cette « *paideía* » [παιδεία] dont Heidegger éclaire le sens en écrivant que « suivant la définition même de Platon, la παιδεία est [...] un acheminement de l'homme vers un revirement de tout son être. »³¹ Étant ainsi entendu que c'est à travers cette enfance du jeu qu'un commencement est à chaque fois en mesure d'être recommencé, au-devant de soi-même. Dans son roman intitulé *L'homme-dé*, Luke Rhinehart écrit ainsi : « "Je suis celui qui peut jouer à tous les jeux." Telle est l'essence du bonheur de l'enfant de quatre ans, et il n'a jamais l'impression de perdre. "Je suis x, y et z et x, y, z seulement", telle est la formule de l'adulte malheureux. »³²

Dès lors, afin d'entendre clairement ce qu'il en est d'apprendre à jouer, considérons juste en passant ce que peut expliquer Wittgenstein quand il parle de l'apprentissage des expressions du jugement de goût : « Une chose que nous faisons toujours quand nous discutons d'un mot, c'est nous demander comment nous l'avons appris. [...] Si vous vous demandez comment un enfant apprend « beau », « magnifique », etc., vous trouvez qu'il les apprend en gros comme des interjections [...]. En général, c'est d'abord à ce qu'il mange qu'un enfant applique un mot comme « bon ». »³³ Sans toutefois entrer ici dans le détail de la question esthétique, il y a cependant tout à croire que l'expérience relevant de la possibilité-même du goût s'éprouve d'un rapport interminable aux choses, en tant que celles-ci s'avèreraient indéterminables relativement à toute expression du jugement du goût. Attendu que le goût concerne chacun dans sa disposition la plus irréductible au monde, à savoir celle de son plaisir et de son déplaisir et ce, en son énonciation à chaque fois impossible. Pour autant que ce qui nous affecte de prime abord est impensable d'un point de vue objectif, au sens où Spinoza par exemple définit que « des hommes peuvent être affectés par un seul et même objet de manière différente, et un seul et même homme peut être affecté par un seul et même objet de manière différente à des moments différents. »³⁴ D'où la problématique de sens que pose tout jugement esthétique, en tant qu'aucune raison suffisante ne permet de justifier ce pour quoi telle ou telle chose plaît ou non. Il y va ainsi d'un inexplicable rapport à ce qui est, et tel que ce rapport, dans son énigme, nous livre décisivement à nous-mêmes. Aussi est-ce dans cette mesure que nous pouvons supposer que nous sommes tous pris au cœur d'une irrésistible esthésie des choses, nous affectant dans notre « chair » et pour lesquelles il convient à chaque fois d'entendre que « *de gustibus non*

³¹ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.* pp. 440 - 441

³² Rhinehart, Luke. *L'homme-dé*. Trad. James Du Mourier. Paris: Éditions de l'Olivier, 1998, p. 153

³³ Wittgenstein, Ludwig. *Leçons et conversation*. Trad. Jacques Fauve. Paris: Gallimard, 1971, p. 17

³⁴ Spinoza, Baruch. *Ethique*. Trad. Bertrand Pautrat. Paris: Editions du Seuil, 1999, p. 281

est disputandum ». Dans cette mesure, en quoi cela a-t-il à voir avec le fait d'apprendre à jouer ?

Comme le sentiment de plaisir ou de peine apprenant à se dire au travers de jugements esthétiques dont toute expertise relève uniquement de l'autorité du jugement, apprendre à jouer ne saurait s'apprendre autrement que de soi-même et ce, quand bien même Autrui y participe parfois en libérant d'une manière ou d'une autre l'espace de cet apprentissage. De la même manière qu'il est possible de faire goûter à l'autre quelque chose. En ce sens alors, apprendre à jouer revient à se découvrir de soi-même comme étant en mesure de se savoir libre de jouer dans le monde, au regard de notre propre existence. Attendu que cet apprentissage s'éprouve ainsi au fil de situations à chaque fois en mesure de nous mettre en jeu, pour autant que l'on parvienne à y déceler une possibilité de jouer en tant que telle. Aussi est-ce en ce sens que jouer va à l'encontre de tout ce qui peut s'imposer de règles au sein desquelles s'articulerait le « ne pas jouer » du monde, à savoir le sérieux à partir duquel se travaille l'uniformité métaphysique du sens des choses. Si tant est que prenne ici place la figure existentielle du « On » heideggérien, de laquelle il faut savoir se défaire pour seulement parvenir à soi-même et ce, d'un savoir qui nous serait irréductiblement propre. Au sens où « se reprendre, secouer le joug du on, c'est-à-dire accomplir la modification existentielle pour passer du On-même jusqu'à l'être *proprement* soi-même, c'est admettre la nécessité de *remonter jusqu'à un choix* qui avait été escamoté. Or remonter à ce choix, cela signifie *faire ce choix*, se décider depuis le fond du soi-même propre pour un pouvoir-être. En effectuant le choix, le Dasein se *rend* avant tout *possible* son pouvoir-être propre. »³⁵ De sorte que l'apprentissage du jeu ne soit finalement rien d'autre que ce par quoi s'épanouit l'homme en tant qu'homme, dans la souveraineté de son existence jouante qui ne prend ainsi fin qu'à sa mort.

C'est alors dans cette mesure qu'il nous faut à présent tâcher de retrouver cet instant essentiel à partir duquel l'homme, étant ainsi ce qu'il est en propre, s'ouvre à chaque fois à une possibilité de jouer. Car, en éclairant l'instant à partir duquel une situation se projette vers son jeu possible, il deviendra alors question de cette différence en présence à travers laquelle le joueur se *diffère* du déterminant vers l'indéterminable, c'est-à-dire du « pourquoi » vers un « pourquoi pas », si tant est que ce soit dans cette différence que se temporalise alors l'éveil au « domaine de ce qui peut être autrement ». Et c'est Jacques Henriot qui nous indique alors toute l'inflexion temporelle relevant de cet instant, en l'explicitant comme étant cet « instant vif

³⁵ Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, p. 324

et fragile, bref éclat du présent qui passe, durée qui ne dure pas et se change aussitôt en mémoire, où le joueur a quand même le temps d'expérimenter le possible [...], que l'acte qui va naître sera son œuvre et ne dépendra que de lui. »³⁶ Ou, pour le penser encore plus avant avec Jacques Derrida : « L'instant – mode temporel de l'opération souveraine – n'est pas un *point* de présence pleine et inentamée : il se glisse et se *dérobe* entre deux présences ; il est la différence comme dérobement affirmatif de la présence. Il ne se donne pas, il se *vole*, s'emporte lui-même dans un mouvement qui est à la fois d'effraction violente et de fuite évanouissante. »³⁷ A cet égard, cet instant qui, dans une situation présente, découvre celle-ci en avant d'une possibilité de jouer, serait donc ce par quoi *commence* tout jeu, dans la différence de présence qui s'y joue.

Aussi est-ce pour cette raison que le terme grec de « *Kairos* » [καιρός] s'inscrit de plein droit dans notre réflexion, en laissant entendre toute l'inflexion temporelle s'éprouvant au commencement de tout jeu. Et prenant place entre les temporalités de l'*Aiôn* et de *Chronos*, le *Kairos* fait alors signe vers cet instant propice à tout commencement et dont l'instantanéité se *saisit au vol*. A cet égard, le *Kairos*, se traduisant de coutume en tant que « moment opportun pour », trouve pourtant une définition des plus intéressantes pour notre propos chez Pierre Aubenque, écrivant que « le *Kairos*, c'est le moment où le cours du temps, insuffisamment dirigé, semble comme hésiter et vaciller, pour le bien comme pour le mal de l'homme. »³⁸ Dans cette mesure, si nous pouvons nous attacher à concevoir le *Kairos* à la manière dont il se pense d'après Aristote, notamment dans la relation qu'il entretient avec la prudence en tant que « *phronesis* » [φρόνησις], ou encore dans son usage politiquement implicite chez Machiavel ; nous pouvons également repenser radicalement le *Kairos* comme étant ce par quoi s'éclaircit *pour un temps* toute possibilité de jouer, au sens large à travers lequel nous lions jouer et exister. Attendu que le *Kairos* temporalise en propre toute existence jouante de joueur, dès lors qu'il se projette à sa recherche en voulant jouer. A supposer que le *Kairos* soit ainsi la « clé », pour ainsi dire, du « domaine de ce qui peut être autrement », en redoublant toute situation présente d'un autre temps dès lors qu'il se saisit au vol. Car, en n'étant pas saisi dans son instantanéité, se perd alors la possibilité de jouer qui s'y délivrait ; au sens d'un « instant perdu » et tel que Roger Caillois peut parler de « moment favorable, c'est-à-dire l'occasion qui, étant inscrite dans l'ordre immuable et irréversible des choses, et justement parce qu'elle en fait partie, ne se reproduit pas. »³⁹ Dès lors, celui voulant véritablement jouer doit être à *chaque instant* prêt à s'exhausser dans le *Kairos* d'une situation, en allant ainsi au-devant des

³⁶ Henriot, Jacques. *Sous couleur de jouer. op. cit.*, p. 154

³⁷ Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence*. Paris: Éditions du Seuil, 1967, p. 387

³⁸ Aubenque, Pierre. *La prudence chez Aristote. op. cit.*, p. 104

³⁹ Caillois. *Les jeux et les hommes. op. cit.*, p. 247

possibilités de jouer qui s'y délivrent. C'est d'ailleurs à ce titre que nous pouvons comprendre Françoise Dastur écrivant que « les caractères kairologiques caractérisent la vie dans sa facticité précisément parce qu'ils déterminent le rapport qu'elle entretient avec le temps et qui est un rapport d'*accomplissement*. »⁴⁰ En conséquence de quoi, jouer relèverait ainsi d'un approfondissement de ce qui a lieu en telle ou telle situation, dès lors que ce qui y était de mise *jusqu'à présent* se fonde et s'excède alors dans le jeu advenant en son propre temps. Autrement dit, en un sens existentiel, le *Kairos* serait à chaque fois cet instant où *tout se joue*.

C'est donc à partir de cette notion de *Kairos* que nous allons pouvoir élaborer un certain concept de « kairicité » nous permettant notamment de penser la mise en jeu de possibilités de jouer dans tel ou tel jeu vidéo. Puisque, de cette manière, cette kairicité nous fera entendre dans quelle mesure un jeu demeure jouable en tant qu'il y reste *encore* du jeu à jouer. A plus forte raison, la kairicité renverrait expressément à ce qu'il en est de tout horizon de jeu, dans lequel s'éprouverait l'« ek-stase » au sens heideggérien du terme d'une possibilité de jouer, et au sens où Françoise Dastur rappelle qu'« en tant que moment structurel de la temporalité, l'horizon doit être compris comme ce qui constitue la *clôture* de l'ouverture ekstatique. »⁴¹ En conséquence de quoi se rendrait ainsi compréhensible toute orientation de joueur dans un jeu au sein duquel il veut demeurer jouant, en tant qu'il se dispose à encore chercher quelques possibilités d'y jouer. Pour autant que nous rejoignons ainsi, de notre propre chemin, une pensée des plus justes de Roger Caillois selon laquelle « le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse *qui est libre dans les limites des règles*. Cette latitude du joueur, cette marge accordée à son action est essentielle au jeu et explique en partie le plaisir qu'il suscite. »⁴²

« Ca se joue encore ! » s'exclame alors le joueur.

d. La jouabilité virtuelle des jeux vidéo

De prime abord, le jeu des jeux vidéo a lieu ailleurs, quelque part au milieu de l'écran qui le phénoménalise. Les jeux vidéo, dans leur usage même, doivent donc permettre au joueur d'être présent dans *ce qui a lieu* à l'écran. Aussi, du fait de pouvoir supporter la présence du joueur dans un jeu vidéo, l'écran laisse voir, par conséquent, plus que des

⁴⁰ Dastur, Françoise. *Heidegger et la question du temps*. Paris: PUF, 2011, p.20

⁴¹ Dastur, Françoise. *Ibid.*, p. 101

⁴² Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes. op. cit.*, p. 39

« images » s’objectivant à sa surface. Attendu qu’il est ce par quoi il peut être question du virtuel des jeux vidéo. C’est pourquoi il nous faut appréhender le virtuel des jeux vidéo en le pensant dès à présent dans toute sa singularité ontologique, à l’horizon du jeu qui s’y projette en présence d’un joueur. Si tant est qu’à la surface de l’écran montrant un jeu vidéo apparaisse qu’il y a quelque chose qui ne saurait se concevoir autrement que comme étant virtuelle, dès lors qu’en tout jeu vidéo nous pouvons dire « la scène même de l’être est ouverte : il y a »⁴³ et ce, bien que l’être dont il soit question ne s’entende catégoriquement pas comme étant réel. C’est pourquoi, nous pouvons partir du principe que le virtuel ne relève pas de l’irréel ou du potentiel, mais bien plutôt d’une autre modalité de présence des choses en ce qu’elles *sont*. Au sens où serait « virtuel ce qui, sans être réel, possède avec force et de manière pleinement actuelle (i.e. pas potentielle), les qualités (propriétés ou *qualia*) du réel. Nous avons commencé par construire cette définition en nous basant sur l’étymologie (à partir de *virtus* – vertu – et non de *virtualis*, inventé au Moyen Age) et nous avons montré qu’elle est conforme aux usages scientifiques et techniques du terme (en optique géométrique et en [réalité virtuelle]), donc qu’il existe bel et bien du virtuel en ce sens. Le reflet dans un miroir (qui est, techniquement parlant, une image virtuelle) constitue, dans la modalité visuelle, un cas prototype de virtuel en ce sens. »⁴⁴

Nous comprenons alors que le « virtuel », en se réfléchissant à travers son étymologie de « *virtus* », se détermine quant à son étantité en ayant, non seulement « force » [*vir-*] de réel, mais tout simplement « force de présence ». Dès lors que *dans* le virtuel des jeux vidéo, il devient possible de se situer en une sorte de réalité adventice prenant place à rebours du réel, et se phénoménalisant à l’écran en sa propre présence. Aussi est-ce parce que le virtuel s’éprouve en tant que réalité produite par l’homme et ses machines que nous pouvons concevoir avec Heidegger que « la “réalité” pensée d’une manière suffisamment large, veut dire alors : être là devant nous, avoir été pro-duit dans la présence, c’est la présence en elle-même achevée de ce qui se pro-duit. »⁴⁵ La réalité du virtuel s’entendrait ainsi de fait, en s’effectuant dans une présence qui peut alors se comprendre sans que soit pris en compte le logiciel informatique à travers lequel celle-ci se calcule, pour autant qu’il devienne ainsi question de s’y projeter en acte. Il ne s’agirait donc pas uniquement d’interfacer une interactivité logicielle au moyen d’un écran afin de permettre à un utilisateur de faire quelque chose de réellement utile, mais bel et bien de produire une réalité en son propre *il y a*, pour ce qui se laisse alors entendre et

⁴³ Levinas, Emmanuel. *Ethique et infini. op. cit.*, p. 46

⁴⁴ Source : <http://www.intellectica.org/SiteArchives/archives/n40/4.Berthier.pdf>
(Berthier, Denis. « *L’intentionnalité et le virtuel* ». *Intellectica*, 2005/1, n°40, pp. 91-108)

⁴⁵ Heidegger, Martin. *Essais et conférences*. Trad. André Préau. Paris: Gallimard, 1958, p. 54

penser de virtuel. Tant et si bien que c'est en vertu de cette présence virtuelle qu'il va nous falloir mettre au jour ce qui se joue dans les jeux vidéo, afin de rendre compte de l'expérience de jeu de toute expérience vidéoludique. Dans cette perspective, la première partie de notre thèse se construira de la manière suivante :

En premier lieu, nous considérerons les modalités de production dans les jeux vidéo des principes ludique d'*agôn* et d'*alea*, en tant qu'ils constituent les principales catégories de compréhension du jeu dans son formalisme possible. Partant de l'idée qu'ils sont des principes structurant de mise en jeu, nous nous demanderons dans quelle mesure ils se produisent techniquement dans les jeux vidéo et ce, notamment par rapport aux modalités de présence en jeu de l'« ordinateur » face au joueur. Nous tâcherons ainsi de comprendre comment ces principes ludiques s'insèrent dans le jeu des jeux vidéo, dès lors que leurs mises en jeu procèdent d'une articulation machinique. Ainsi nous pourrions rendre compte des transpositions possibles de l'*agôn* et de l'*alea* dans le virtuel de jeux vidéo au sein desquels ils se formalisent plus ou moins efficacement.

Dans un deuxième temps, nous nous appliquerons à éclairer une notion phénoménologique essentielle aux jeux vidéo, à savoir celle du « corps virtuel » que s'approprie à chaque fois le joueur pour pouvoir faire quelque chose dans tout jeu vidéo. Si tant est que la question du « corps virtuel » s'avère centrale pour appréhender comment le virtuel des jeux vidéo s'ouvre à une présence effective du joueur. Attendu que ce corps virtuel serait ainsi le corps que doit avoir le joueur pour pouvoir être de lui-même à la mesure du jeu se jouant dans un jeu vidéo. Aussi est-ce dans cette perspective d'incorporation de corps virtuel que nous pourrions alors concevoir ce qu'il en est d'« être-au-virtuel » pour le joueur, eu égard à l'intentionnalité qui y correspond.

Enfin, nous examinerons ce qui, dans les structures ludiques des jeux vidéo, se détermine comme fins de jeu, en vertu de quoi le joueur se trouve alors en position de « gagner » dans le virtuel. Dans cette perspective, nous questionnerons les jeux vidéo relativement aux téléologies qui y conviennent pour « arraisonner » le joueur à vouloir-gagner. Si tant est qu'en voulant gagner dans les jeux vidéo, le joueur s'assigne alors les tâches qui ont été prévus à cet effet et ce, considération à faire des principales formes de gain vidéoludique s'articulant en ce sens. Dès lors qu'il devient ainsi question de l'assujettissement du joueur dans le virtuel des jeux vidéo, pour lequel il y aurait donc moins à jouer qu'à faire

en tant que s'imposerait par là ce qui *doit* être fait sous couvert de bien-jouer. A supposer que devoir bien-jouer ne relève plus du jeu comme tel.

I. La production vidéoludique des principes d'agôn et d'alea

Qu'est-ce que « l'informatique » ? Étymologiquement, cela pourrait se comprendre ainsi : « Philippe Dreyfus, ingénieur chez Bull, voulait en 1962 traduire l'expression « computer science ». Il a construit le mot « informatique » par contraction des mots « information » et « automatique ». Ce néologisme a été adopté par plusieurs pays. La terminaison « tique » renvoie à « automatique », donc au processus de traitement des données. Cependant le début du mot indique qu'il s'agit d'automatiser le traitement de l'*information* (et non des *données*) : or une donnée ne peut devenir une information que si un être humain l'interprète. La conjonction des mots « information » et « automatique » suggère donc une coopération entre l'être humain et l'automate. »⁴⁶ Cela étant dit, afin de préciser toute l'importance de l'informatique dans les structurations ludiques des jeux vidéo, encore faut-il que nous y décelions la domination tant discursive que formelle de la technique qui en procède et qui y prévaut. Que voulons-nous dire par là ? Par définition, toute technologie peut essentiellement s'appréhender comme étant ce qui se déploie discursivement (« λόγος ») au travers de certaines techniques (« τέχνη ») produisant de l'étant comme tel ; ou pour le dire autrement : « nous pouvons appliquer le terme de technologie à la description et à l'organisation complète de l'étant dominé par l'essence de la technique. »⁴⁷ Attendu que toute technologie organise en sa rationalité intrinsèque l'exploitation et l'usage de l'étant qui s'y produit. Pour autant que l'informatique soit la technologie qui, pour notre époque, procède d'une certaine totalité métaphysique d'ordre planétaire et ce, relativement à tout ce qu'elle concerne pour l'homme.

A cet égard, la technologie informatique se totalise en étant ce par quoi se produisent toujours plus de choses informatiques dans le monde, dont la conception se travaille expressément en vue d'une science en mesure de lui rendre la pareille. Aussi, et sans entrer dans le détail d'une science informatique qui ne saurait être de notre ressort, nous pouvons supposer que sa principale ressource technique soit le « nombre » et ce, tel qu'il se mobilise et se rend opérable en tant que donnée numérique. Si tant est que son fonds d'exploitation nécessaire relève d'une formalisation du nombre et de ses propriétés afin que s'y articule quelque information à produire en ses divers dispositifs de réception. Dans cette mesure, la technologie informatique serait ce en quoi s'achève le règne de la calculabilité des choses

⁴⁶ Source : <http://www.volle.com/opinion/informatique.htm>

⁴⁷ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, p. 286

dans le monde, pour peu que tout puisse désormais s'y réduire, et surtout le langage. Tant et si bien que la numérisation du monde signerait sa liquidation opératoire, en un oubli total de sa pensée autrement possible. Au sens où tout fait numérique contrefait l'incalculabilité et l'incommensurable de ce qui ne se chiffre pas. En outre, complétée voire parachevée avec Internet, cette technologie informatique aboutit alors à quelque omniprésence de son information de par le monde et en guise de fin de l'histoire de l'être. Car en imposant une distance systématiquement numérique à l'égard des choses, la technologie informatique finit alors de réduire l'homme à ses sciences et aux formalisations qui en procèdent, dont la cybernétique au sens large constitue l'ultime théorisation « anthropologique ».

Dès lors, l'ordinateur, du latin « *ordinator* » (« ce qui met de l'ordre »), serait ainsi l'objet à travers lequel l'informatique s'insère décisivement dans les quotidiennetés de tout-un-chacun, eu égard aux multiples formes qu'il peut prendre et considération faite de la part d'électronique qui s'y trouve. Et en partant du principe que tout ordinateur, ou assimilé, se compose d'un écran permettant d'y afficher quelque information, c'est au moyen de celui-ci que se présente donc le jeu vidéo. Dans cette mesure, le virtuel des jeux vidéo s'origine inévitablement à partir de données numériques le faisant ainsi entrer en présence à l'écran, dé-numérisé en quelque sorte. C'est pourquoi tout jeu vidéo peut se comprendre comme ayant un *endroit* virtuel et un *envers* informatique, et vice-versa ; attendu que s'esquisse par là tout son paradoxe ontologique.

Aussi, en ne concevant tout d'abord les jeux vidéo qu'en tant que logiciels informatiques parmi d'autres, nous présupposons alors que leur usage se conforme uniquement à quelque interaction avec la machine, telle qu'elle est alors programmée à s'activer et à se réactiver suivant les « *inputs* » qui l'effectuent, à savoir les entrées d'instruction faites par l'utilisateur. En ce sens, pour que cette interactivité « naïve » devienne un jeu, il faut donc qu'elle se règle à quelque structuration ludique se calculant par ordinateur. Au sens où « le code informatique [serait] la partie du médium implémentant le jeu. »⁴⁸ Il faut donc que d'une manière ou d'une autre, du jeu se numérise pour se retrouver en un jeu vidéo au travers duquel l'interactivité permettrait de jouer. Autrement dit : ce qui se présente à l'écran doit apparaître jouable et ce, relativement à l'interactivité permettant que quelque chose se fasse dont le résultat s'informerait à l'écran. Aussi est-ce pour cette raison que jouer à un jeu vidéo ne requiert en définitive aucune connaissance informatique proprement dite, sinon celle pour laquelle

⁴⁸ Salen, Katie and Eric Zimmerman. *Rules of Play*. Trad. Pers. The MIT Press, 2004, p. 142

s'entend un usage interactivement naïf de l'ordinateur. Étant ainsi entendu que le joueur n'a pas besoin de savoir « *hacker* » quoi que ce soit pour jouer à un jeu vidéo. Dans cette mesure alors, il y aurait donc une intuition propre au virtuel, à travers laquelle se percevrait l'étantité qui s'y présente et, partant, le jeu qu'il est possible de jouer. Aussi est-ce en ce sens qu'il nous faut comprendre comment l'ordinateur *se prête au jeu* en étant ce par quoi se régule une structure ludique en mesure de se phénoménaliser à l'écran en ayant ainsi lieu dans le virtuel d'un jeu vidéo. En d'autres termes : comment la machine devient interactivement jouable ?

Afin de répondre à cela, nous allons tâcher de rendre compte des modalités de régulation des principes ludiques d'*agôn* et d'*alea* suivant ce qu'en fait, en général, l'ordinateur et ce, s'il est vrai qu'en théorie ces principes génèrent logiquement du jeu ou, tout du moins, s'usent dans nombre de *games*. Et commençant par ce en quoi peut consister l'*agôn* vidéoludique, nous nous efforcerons de mettre en évidence comment l'ordinateur se formalise en une Adversité jouable, en vertu de ce mode de jeu s'entendant sous le terme de « *vs computer* ». Aussi est-ce par rapport à ce sens ludique de l'interactivité que nous aurons à réfléchir à l'intuitivité de son opposition tout comme aux limites de celle-ci, pour peu que s'assure par là quelque possibilité de jouer d'ordre agonistique. C'est pourquoi il nous faudra ainsi considérer le fonds algorithmique de toute adversité de l'ordinateur, pour autant que s'exploite par là une calculabilité procédurale en mesure de résoudre formellement toute situation ludique. A supposer que l'optimalité méthodique de son comportement présume, bon gré mal gré, d'une sorte d'intelligence artificielle, dont l'« intelligence » n'aurait cependant à voir qu'avec des techniques de calcul et les puissances de celles-ci. C'est pourquoi, en un autre sens, nous questionnerons la possibilité pour l'ordinateur d'avoir une apparence jouante, à travers laquelle son calcul se rendrait en quelque sorte imperceptible car non-optimal sans pour autant s'avérer minimal.

En ce qui concerne l'*alea* tel qu'il peut se structurer ludiquement, nous envisagerons les différentes mises en jeu d'un phénomène de hasard dans le virtuel des jeux vidéo, tel que cela y introduit de la chance et de la malchance pour le joueur. A ce titre, nous nous demanderons jusqu'où il peut y avoir de l'aléatoire dans les jeux vidéo, pour autant qu'il s'agisse de jouer multiples de cette présence hasardeuse d'une étantité du virtuel se causant ainsi aléatoirement. Dès lors qu'il y a quelque « *Random Number God* » à prier pour obtenir l'issue favorable d'un lancer de dés informatique.

I.1 L'Adversité de l'ordinateur

La théorie mathématique des jeux permet de concevoir deux modalités d'opposition ressortissant aux conditions de mise en jeu d'une « lutte » (« *agôn* »), qui ont ceci d'essentiel qu'elles déterminent la calculabilité de ce qu'il faut faire pour s'assurer au mieux du gain de la partie. Il y aurait ainsi des jeux à « informations complètes » et, d'autre part, des jeux à « informations incomplètes ». La complétude de l'information définit alors le fait de pouvoir théoriquement anticiper tout ce qui peut être fait à chaque instant d'un jeu, comme c'est le cas au jeu d'échecs par exemple. Inversement, les jeux à informations incomplètes sont ceux où chaque joueur ignore, tout ou partie, ce que peut faire l'adversaire, comme c'est le cas au poker par exemple, où les cartes de chaque adversaire sont cachées. Parlant des jeux à informations complètes, Von Neumann et Morgenstern énoncent ainsi que « tous les jeux à deux à somme nulle, dans lesquels l'information complète prévaut, sont strictement déterminés »⁴⁹, c'est-à-dire que le gain d'une partie peut se calculer dès le premier coup effectué par l'un des joueurs. Attendu que cette certitude ne se vérifie et se prouve que si les joueurs s'appliquent nécessairement à vouloir-gagner. Il faut donc qu'aucun des joueurs n'ait « envie de mourir » par exemple, comme cela peut être le cas dans le « duel au pistolet »⁵⁰ de Roger Caillois.

L'issue d'un tel jeu ne saurait donc être déterminable que théoriquement, pour autant que cette théorisation ne prenne pas en compte la rationalité limitée de chacun par rapport à l'ensemble des coups possibles à faire, constituant la complétude de l'information en jeu. La théorie mathématique des jeux présuppose donc une rationalité infinie en mesure d'avoir à chaque fois connaissance de tout ce qui peut être fait et des conséquences qui s'en suivent. En ce sens, aucun être humain ne saurait être en mesure d'anticiper la fin de jeux dans lesquels l'information complète prévaut, dès lors que la calculabilité qui s'y articule relève d'une grandeur inhumaine renvoyant tout-un-chacun à ses incertitudes d'incalculabilité. Nombreux sont donc ceux expliquant que cette théorisation des jeux ne laisse entendre, de fait, qu'une

⁴⁹ Von Neumann & Morgenstern. *Theory of Games and Economic Behavior*. Trad. Pers. *op. cit.*, p. 126

⁵⁰ « Théoriquement, dans un duel au pistolet, où les deux adversaires marchent à la rencontre l'un de l'autre, si l'on connaît la portée et la précision des armes, la distance, la visibilité, l'habileté relative des tireurs, leur sang-froid, leur nervosité, et pourvu qu'on suppose quantifiables ces différents éléments, on peut calculer à quel moment il est préférable pour chacun d'eux d'appuyer sur la détente. Encore s'agit-il d'une spéculation aléatoire, où les données sont en outre limitées par convention. Mais, dans la pratique, il est clair que le calcul est impossible, car il exige l'analyse complète d'une situation inépuisable. L'un des adversaires peut être myope ou astigmate. Il peut être distrait ou neurasthénique, une guêpe peut le piquer, une racine le faire trébucher. Enfin, il peut avoir envie de mourir. L'analyse ne porte jamais que sur une sorte de squelette de problème ; le raisonnement devient faux, dès que celui-ci retrouve sa complexité originelle. » Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. *op. cit.*, pp. 332-333

impossibilité de pouvoir jouer ainsi, compte tenu de la quantité de coups possibles que recèlent certains jeux. Jacques Henriot estime ainsi que « les théoriciens de la mathématique appliquée aux jeux de stratégie estiment que le but du calcul doit être la définition d'un comportement optimal. [...] Il ne s'agit là que d'un idéal théorique. Dans tous les cas, le calcul de la stratégie optimale, la mise au point du comportement prudent laisse le décideur devant ses incertitudes. »⁵¹ Aussi, s'il est une optimalité humaine en jeu, celle-ci ne saurait être que limitée et toujours perfectible.

Néanmoins, si calculer et, par là, anticiper l'optimalité systématique en jeu s'avère naturellement limité pour l'être humain ; pour une machine prévue à cet effet, comme l'est tout ordinateur, cette problématique débouche alors sur de la recherche algorithmique, dont l'enjeu concerne la résolution formelle du gain systématique dans tous les jeux à informations complètes. S'esquisserait ainsi une des formes principes de l'adversité de l'ordinateur dans les jeux vidéo, c'est-à-dire une adversité s'opposant catégoriquement à toute humanité en étant techniquement en mesure de calculer systématiquement une optimalité en jeu. Aussi est-ce dans cette perspective agonistique qu'il peut devenir question, au regard d'une certaine mythologie de la modernité, d'une « Machino-machie » (du grec « μάχη », « bataille ») ; sorte de répétition d'une immémoriale théomachie à travers laquelle hommes et machines s'affrontent pour la domination, non pas seulement de tels ou tels jeux, mais bien plutôt de ce qu'il en est de jouer en son essence. Puisqu'à la finitude de l'homme s'opposerait ainsi l'infinitude théorique des puissances de calcul de la machine qui, en chaque seconde qui passe, traite et calcule toujours plus de données.

C'est pourquoi la première adversité de l'ordinateur que nous allons questionner est celle à travers laquelle le jeu du joueur tend à être absolument déjoué par le calcul de la machine. Nous considérerons ainsi comment le jeu en tant que tel peut devenir « triste » à cause d'une adversité injouable, au sens où Spinoza peut écrire que « quand l'Esprit imagine son impuissance, par là même il est triste. »⁵² Néanmoins, cette impuissance du joueur face à la machine ne saurait être définitive qu'en tant que l'ordinateur est capable d'entièrement anticiper l'ensemble des coups possibles d'un jeu donné, sans quoi il reste encore de quoi jouer pour l'homme. Aussi est-ce en ce sens que peut se comprendre l'enjeu symbolique de l'opposition entre Garry Kasparov et *Deep Blue* au milieu des années 1990, où résonne encore la confrontation factice de 1783 entre le Turc mécanique et François-André Danican Philidor.

⁵¹ Henriot, Jacques. *Sous couleur de jouer*. op. cit., p. 242

⁵² Spinoza, Baruch. *Ethique*. op. cit., p. 289

Cependant, cette systématisation d'une optimalité en jeu n'est pas l'unique forme d'adversité de l'ordinateur dans les jeux vidéo, loin s'en faut d'ailleurs. Dans cette perspective, nous prendrons alors en compte des formes d'adversité à travers lesquelles le comportement agonistique de l'ordinateur se montre variable et laisse croire à quelque caractérisation stratégique de sa présence en jeu. Pour autant que le principe d'une optimalité algorithmique puisse ainsi être remise en cause dans des jeux vidéo laissant voir l'ordinateur sous différentes figures de lui-même. Enfin, la dernière forme d'adversité à laquelle nous nous confronterons sera celle d'un ordinateur capable de « tricher » suivant les performances du joueur en jeu. Considérant ainsi les conditions de cette tricherie agonistique, nous nous demanderons alors en quoi cela permet de maintenir le défi d'une adversité machinique malgré tout.

a. Exemple de détermination algorithmique d'une optimalité en jeu

Le jeu de *Tic-Tac-Toe* a ceci d'exemplaire qu'il est un jeu à informations complètes suffisamment simple pour comprendre ce qu'il en est d'une suite de meilleurs coups possibles déterminant une optimalité en jeu. A ce titre, la méthode de conception d'une adversité *ad hoc* de l'ordinateur, relativement à l'optimalité en jeu dans le *Tic-Tac-Toe*, va pouvoir être clarifiée suivant les différentes étapes permettant de programmer un algorithme en mesure d'effectuer à chaque fois le meilleur coup possible. Aussi, pour rappel, les règles de ce jeu sont les suivantes : sur une grille de 3x3 cases, deux joueurs vont placer à tour de rôle un signe (conventionnellement O et X) dans une case vide de leur choix et un joueur gagne quand il parvient à aligner trois de ses signes horizontalement, verticalement ou diagonalement, sans quoi la partie est dite nulle. Le *Tic-Tac-Toe* a ainsi cette qualité d'être un jeu dont l'issue est humainement déterminable, compte tenu du nombre restreint de coups possibles. C'est pourquoi il va nous permettre de rendre compte de la production d'une adversité de l'ordinateur se voulant imbattable.

C'est sur le site Internet *Mathematical Recreations* à la page « *How many games of Tic-Tac-Toe are there ?* » que nous trouvons une analyse rigoureuse du nombre de parties possibles de ce jeu. Voici ce qu'il faut en retenir pour notre propos : « Il y a 26 830 différentes parties, si chaque joueur est libre de jouer sur n'importe quelle case disponible, que le jeu est fini quand un des joueurs a aligné trois de ses signes ou quand la grille est remplie, et deux parties sont identiques

si les joueurs ont eu à faire les mêmes choix pour un coup donné. »⁵³ Néanmoins, ces 26 830 parties possibles sont celles qui peuvent être jouées si l'on n'effectue pas systématiquement le meilleur coup possible, c'est-à-dire si l'on effectue également des coups perdants. Car dès que le jeu est joué uniquement de manière optimale, le nombre de parties possibles passent alors de 26 830 à 1 145. Aussi nous faut-il à présent comprendre comment se détermine cette rationalisation des coups possibles au sein de ce que ce jeu donne à jouer. Pour ce faire, il nous faut tout d'abord rendre compte de la manière dont se modélisent l'ensemble des coups possibles du *Tic-Tac-Toe*. Cette modélisation en arborescence que nous ne ferons pas en intégralité se présente alors de la manière suivante, pour les deux premiers tours de jeu :

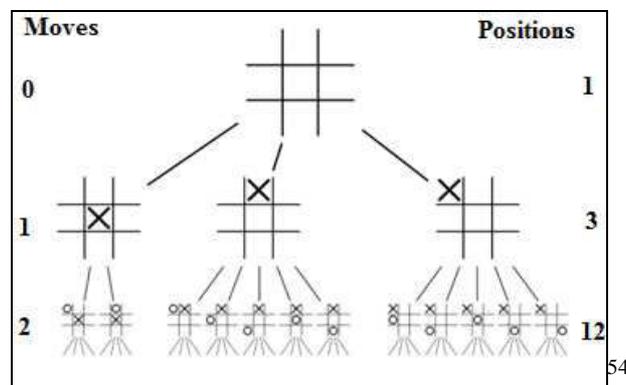


Figure 1 : Modélisation des coups possibles pour les deux premiers tours de jeu du *Tic-Tac-Toe*

A partir de là, et une fois intégralement construite la modélisation de l'ensemble des coups possibles du *Tic-Tac-Toe*, ne reste alors qu'à déterminer les valeurs de gain relative à chaque coup possible, puisque c'est au travers de ces valeurs que l'ordinateur « décidera » des coups qu'il effectue. Dans cette mesure, chaque coup possible obtient sa valeur déterminante en fonction de ses conséquences, qui sont alors soit gagnantes (+1), soit perdantes (-1), soit nulles (0). Voici alors comment se représenterait cette valorisation des coups possibles, en se superposant au modèle précédent, et tel que cela nous est montré au détail d'un coup parmi d'autres :

⁵³ Source : <http://www.mathrec.org/old/2002jan/solutions.html> (Trad. Pers.)

⁵⁴ Source : <http://en.wikipedia.org/wiki/Tic-tac-toe>

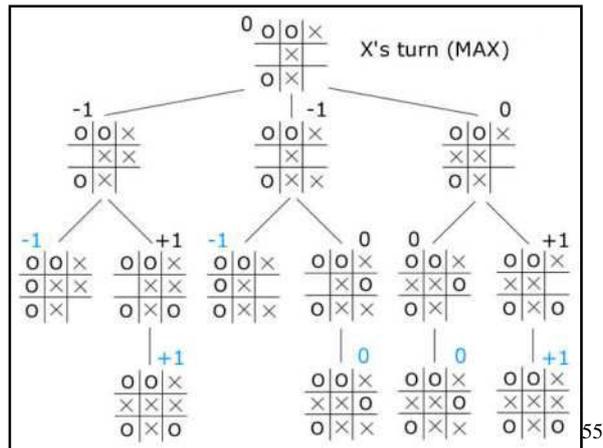


Figure 2 : Valorisation de l'optimalité d'un coup au Tic-Tac-Toe

Dès lors, une fois valorisé l'ensemble des coups possibles du *Tic-Tac-Toe*, ne reste alors plus qu'à programmer l'algorithme, qui fonctionnera ainsi comme l'énonce Jesper Juul, à savoir « par récursivité en cherchant le coup qui laissera un adversaire jouant de manière optimale infliger le moins de dommage possible »⁵⁶, c'est-à-dire en n'effectuant que les coups se valorisant par un +1 ou, par défaut, par un 0. Par conséquent, et c'est ce que nous voulions montrer, un ordinateur correctement programmé pour calculer au mieux l'optimalité en jeu du *Tic-Tac-Toe* sera toujours en mesure d'effectuer le meilleur coup possible, de sorte que « l'ordinateur devrait toujours faire match nul ou gagner – sinon il y a un bug. »⁵⁷ Aussi est-ce dans cette mesure nous pouvons désormais considérer que les possibilités de gagner au *Tic-Tac-Toe* sont passées sous contrôle algorithmique, bien qu'un joueur suffisamment informé puisse tout autant être capable de déterminer l'issue d'une partie, sans jamais cependant pouvoir gagner contre l'ordinateur. Théoriquement alors, voici alors ce qui se projette de jeu quand un joueur s'oppose à l'ordinateur, et si c'est à son tour de jouer le coup suivant :

égalité	X	égalité
défaite	égalité	défaite
défaite	égalité	défaite

⁵⁵ Source : <http://www.ocf.berkeley.edu/~yosenl/extras/alphabeta/alphabeta.html>

⁵⁶ Source : <http://www.jesperjuul.net/ludologist/?p=55> (Trad. Pers.)

⁵⁷ *Ibid.* Trad. Pers.

Compte tenu de cette « expropriation » de toute possibilité de gagner, il est alors véritablement étonnant de trouver parmi les commentaires du programme de *Tic-Tac-Toe* développé par Jasper Juul l'improbable témoignage d'une victoire humaine. Nous le traduisons ci-dessous :

« # Mark Lyck dit : // December 13th, 2010 at 12:55 // Désolé mais le programme n'est pas parfait. J'ai essayé de le battre pendant dix minutes (j'ai eu de la chance) et j'ai réussi. Je suis en train d'essayer de retrouver la combinaison et je vous la dirai. Voilà quelque chose sur quoi passer ma journée =D

Jesper dit : // December 13th, 2010 at 13:18 // @Mark Je ne peux pas t'assurer qu'il n'y ait pas une erreur dans le code, mais personne ne l'a trouvé en sept ans, depuis que j'ai écrit le programme. »⁵⁸

Le commentaire est donc étonnant car, en partant du principe d'une infaillibilité de l'algorithme, l'homme apparaît désormais comme celui qui ne peut plus avoir « gain de cause » contre l'ordinateur, tout du moins en ce qui concerne le *Tic-Tac-Toe*. A cet égard, ce que dit ce joueur, convaincu d'avoir triomphé de l'ordinateur, relève d'une certaine manière de ce que Hume peut déclarer à propos des causalités miraculeuses, au sens où « un miracle est une violation des lois de la nature »⁵⁹, de sorte qu'« il est étrange, se sent porté à dire un judicieux lecteur de ces historiens merveilleux, que de si prodigieux événements n'arrivent jamais de nos jours. Mais il n'y a rien d'étrange, je suppose, à ce que les hommes mentent de tout temps. »⁶⁰ Somme toute, il serait donc devenu impossible de croire en la possibilité d'une victoire humaine contre l'ordinateur dans un jeu vidéo de *Tic-Tac-Toe*, dès lors que l'algorithme, en sa loi, est indiscutable. En ce sens, la possibilité de jouer propre au *Tic-Tac-Toe* est en quelque sorte passée sous pavillon algorithmique et ce, de telle sorte que gagner ne soit plus possible.

Aussi, avant d'en venir à l'exemple classique du jeu vidéo d'échecs et aux milliards de milliards de parties possibles que recèlent les règles de ce jeu, il peut sembler intéressant de considérer un subtil cas de mise en œuvre de cette adversité se voulant infaillible, sous les traits d'un personnage virtuel la symbolisant dans tout son drame possible. Anticipant quelque peu le contenu de la seconde partie de cette thèse, voyons à présent comment cette expropriation de toute possibilité de gagner peut s'articuler et être à l'œuvre dans le jeu vidéo *Metal Gear Solid*.

⁵⁸ *Ibid.* Trad. Pers.

⁵⁹ Hume, David. *Enquête sur l'entendement humain*. Trad. Didier Deleule. Paris: Le livre de poche, 1999, p. 211

⁶⁰ Hume, David. *Ibid.*, p. 218

b. Affronter Psycho-Mantis dans Metal Gear Solid

Pour rappel, *Metal Gear Solid* est sorti sur PlayStation en 1998 et est, parmi d'autres qualités qui lui sont propres, un des premiers jeux vidéo dit « d'infiltration ». C'est-à-dire qu'en plus des possibilités d'actions classiques permettant de « heurter » de diverses manières les ennemis présents dans le virtuel, il est également proposé de pouvoir se cacher ou encore de se déplacer silencieusement afin d'éviter certaines confrontations. Et sans nous attarder plus qu'il n'en faut sur la personne de son créateur, Hideo Kojima, celui-ci est pour l'histoire de l'art vidéoludique à venir, un de ses principaux « génies » au sens précisément kantien du terme, à savoir que « le génie est le talent (don naturel), qui donne les règles à l'art. »⁶¹ Notre exemple ne sera ainsi qu'un commentaire parmi beaucoup d'autres du génie de Kojima.

En ce qui concerne la dramatisation du monde virtuel de *Metal Gear Solid*, il faut savoir que le joueur joue à être « Solid Snake », un soldat d'élite qui a pour mission d'enquêter sur une attaque terroriste ayant pris pour cible les installations nucléaires situées sur l'île de Shadow Moses, quelque part au large de l'Alaska. A cet égard, il faudra s'infiltrer au cœur de cette île afin de mettre un terme à tout cela. Et pour arriver jusque là, le joueur devra affronter de nombreux ennemis mais également des « boss », c'est-à-dire des personnages aux actions particulières et dont les présences sont, en général, narrativement justifiées. De fait, Psycho-Mantis est l'un de ces boss. A cet effet, il s'inscrit dans le virtuel comme étant un télépathe doté de multiples pouvoirs télékinésiques, en pouvant lire dans les pensées ou encore déplacer des choses par sa seule force psychique.

Ce personnage nous intéresse ici parce qu'il symbolise alors, dans une mise en œuvre du virtuel, cette infailibilité théorique se dialectisant dans nombre de jeux vidéo, et dont le *Tic-Tac-Toe* est un des exemples les plus simples. Dans cette perspective, son opposition au joueur procède de la manière suivante : après nous avoir prouvé qu'il pouvait lire dans nos pensées, en brisant notamment « le quatrième mur » pour nous commenter notre manière de jouer à *Metal Gear Solid* (« Tu ne sauvegardes pas souvent, tu es du genre imprudent » nous dira-t-il, par exemple) tout autant que pour discuter de nos goûts en matière de jeux vidéo⁶² ; Psycho-Mantis nous affronte enfin.

⁶¹ Kant. *Critique de la faculté de juger*. Trad. Alexis Philonenko. Paris: J. Vrin, 1993, §. 46, p. 204

⁶² « Je vais lire ton âme dans tous ses détails » annonce-t-il avant de nous demander si nous aimons certains jeux vidéo dont des sauvegardes se trouvent alors sur la carte-mémoire de la PlayStation.



Figure 3 : Psycho-Mantis s'adressant directement au joueur dans *Metal Gear Solid*

Or, en justification à sa mise en œuvre, il est tout d'abord intouchable, évitant systématiquement toutes nos attaques. Aussi est-ce en ce sens qu'il nous déjoue comme nous déjoue l'algorithme de *Tic-Tac-Toe*, nous dévoilant en outre tout le drame de cette inégale opposition à travers laquelle l'infailibilité algorithmique de la machine se voit personnifiée en un personnage du virtuel. Néanmoins, la solution « géniale » prévue par Kojima pour surmonter l'infailibilité de ce *boss* est celle-ci : Psycho-Mantis ne peut être vaincu car, d'après sa dramatisation, il est censé pouvoir lire dans les pensées du joueur dans le virtuel. De ce fait, il est en mesure de faire croire qu'il est véritablement télépathe, dès lors qu'il se pense comme tel dans l'œuvre vidéoludique où il prend place. Aussi, le moyen de retourner cette situation va donc se trouver, pour le joueur, hors du virtuel, au travers du dispositif permettant expressément de jouer tout jeu vidéo. En effet, en débranchant la manette pour ensuite la rebrancher sur le second port-manette de la console, le joueur va pouvoir se libérer de l'emprise « télékinésique » de Psycho-Mantis, et tel que ce dernier le lui signifiera.

En termes de mise en jeu d'une opposition apparemment infailible découvrant une solution étendant la situation de jeu jusque dans le réel, *Metal Gear Solid* fonde ici quelque exemplarité fondamentale de *game design* car, comme on dit, il fallait y penser. Si tant est qu'en donnant secrètement plus d'actions possibles qu'il semble y avoir de prime abord pour aborder le combat contre Psycho-Mantis, non seulement Kojima implique la position réelle du joueur au cœur de l'opposition, mais, tout cela se légitime dans la mise en œuvre du virtuel, eu égard à la dramatisation de ce personnage. Symbolisant cette adversité infailible en la personne d'un télépathe, Psycho-Mantis n'en demeure donc pas moins vulnérable dans le virtuel, ne serait-ce que parce que sa présence dépend en premier et en dernier lieu d'un dispositif réel relevant du jeu vidéo en tant que tel. Comme on peut, de manière radicale, éteindre l'ordinateur parce qu'il va gagner, il y a toujours une solution pour ne pas être vaincu

dans le virtuel, même s'il faut pour cela étendre le domaine de la lutte jusque dans le réel. Et c'est là toute la vérité se trouvant à l'œuvre dans l'opposition du personnage virtuel qu'est Psycho-Mantis.

Cela étant dit, nous pouvons à présent considérer les limites algorithmiques se trouvant en jeu dans la calculabilité d'une optimalité dans le jeu d'échecs. A cet égard, bien qu'il y ait dans le jeu d'échecs bien plus de parties possibles que dans le jeu du *Tic-Tac-Toe*, il n'en demeure pas moins que l'ordinateur, aidé en cela par l'augmentation continue de la puissance de ses calculs, a atteint un niveau de jeu que nous pourrions qualifier de « critique » relativement à ce que peut y faire le « meilleur » des hommes. La question se pose ainsi de savoir ce qu'il reste de possibilité de gagner contre l'ordinateur au jeu d'échecs, relativement à son algorithme « phagocytant » progressivement l'ensemble des coups possibles qui s'y trouve en jeu. Pour autant que, dans cette perspective, si une possibilité de gagner demeure, cela voudrait donc dire qu'il est *encore* possible de « jouer » au jeu d'échecs contre l'ordinateur et ce, en vue d'y gagner.

c. L'enjeu agonistique des jeux vidéo d'échecs

Le jeu d'échecs fascine l'homme depuis toujours, dès lors qu'apprendre à y jouer semble disposer à quelque kairicité infinie se renouvelant à chaque partie. Le jeu du jeu d'échecs relève ainsi de multiples variations stratégiques constitutives de l'histoire de son optimalité et ce, de telle sorte que les unes répondent aux autres en tant que les modernes remettent en jeu les plus anciennes. Stefan Zweig en appelle ainsi à la splendeur abyssale de ce jeu en écrivant dans *Le joueur d'échecs* : « L'origine [du jeu d'échecs] s'en perd dans la nuit des temps, et cependant il est toujours nouveau ; sa marche est mécanique, mais elle n'a de résultat que grâce à l'imagination ; il est étroitement limité dans un espace géométrique fixe, et pourtant ses combinaisons sont illimités. Il poursuit un développement continu, mais il reste stérile ; c'est une pensée qui ne mène à rien, une mathématique qui n'établit rien, un art qui ne laisse pas d'œuvre, une architecture sans matière [...]. Où commence-t-il, où finit-il ? »⁶³ Ou, pour s'y référer d'une autre manière, voici alors ce qu'en dit Deleuze, cité par Colas Duflo : « Les jeux les plus nobles comme les échecs sont ceux qui organisent une combinatoire des places dans un pur *spatium*

⁶³ Zweig, Stephan. *Le joueur d'échecs*. Trad. Delachaux et Niestlé. Paris: Le livre de poche, 1991, p. 23

infiniment plus profond que l'étendue réelle de l'échiquier et l'extension imaginaire de chaque figure. »⁶⁴ Dans cette mesure, le jeu d'échecs s'affirme comme étant ce par quoi un jeu interminable se propose au joueur, pour autant qu'il ait fallu y adjoindre une pendule pour éviter aux joueurs de s'y perdre. Aussi est-ce en ce sens qu'il est peut être question d'infini au jeu d'échecs, tout du moins en en restant à une certaine échelle humaine.

Car, l'ordinateur ne saurait avoir cette délicatesse d'âme, en étant cette implacable machine à calculer pour laquelle il y va du jeu d'échecs comme de beaucoup d'autres jeux, à savoir que ceux-ci donnent, en définitive, un nombre fini de parties possibles, aussi élevé soit-il. Kasparov en donnait ainsi une approximation en 2010 : « Le nombre de positions légales aux échecs est de 10^{40} , le nombre de parties différentes possibles, 10^{120} . »⁶⁵ De toute évidence, nous sommes quantitativement bien au-delà des 26 380 parties possibles de *Tic-Tac-Toe*. Mais, par définition, cela reste toujours calculable et, par conséquent, formellement résoluble. C'est d'ailleurs ce que met en évidence Pierre Nolot, spécialiste du jeu d'échecs et de ses algorithmes, en estimant qu'« avec 16 processeurs, une machine peut calculer jusqu'à 20 millions de coups par seconde ; c'est dix fois moins que Deep Blue, mais c'est suffisant pour que la machine ne fasse aucune erreur tactique, [...]. Tous les joueurs, même les meilleurs joueurs au monde, font des fautes tactiques. La machine, elle, ne peut rien rater. Et elle sait très bien exploiter les petites fautes de son adversaire. »⁶⁶ Sachant qu'une faute tactique n'est pas une erreur à proprement parler, au sens d'une diminution radicale des possibilités de gagner, mais simplement le fait d'une imperceptible insuffisance positionnelle dont les conséquences à plus ou moins long terme donnent perdant.

En sa calculabilité même, l'ordinateur serait donc en mesure de produire une adversité à travers l'ensemble des coups possibles du jeu d'échecs. Néanmoins, si nous questionnons alors la méthode algorithmique à partir de laquelle procède l'ordinateur pour y effectuer un coup, celle-ci diffère logiquement de celle utilisée au jeu du *Tic-Tac-Toe* et ce, en tant qu'aucun programmeur ne peut décemment formaliser l'optimalité des 10^{120} parties possibles du jeu d'échecs. Il doit donc y avoir quelque autre méthode de programmation possible, n'obligeant pas à exhaustivement prendre en compte tous les coups possibles. La page « *How*

⁶⁴ Duflo, Colas. *Jouer et philosopher*. Paris: PUF, 1997, p. 115

⁶⁵ Source : <http://www.nybooks.com/articles/archives/2010/feb/11/the-chess-master-and-the-computer/> (Trad. Pers.). Correspondant ainsi au « nombre de Shannon » : « Le nombre de Shannon, soit 10^{120} , est une estimation de la complexité du jeu d'échecs, c'est-à-dire du nombre de parties différentes, ayant un sens échiquéen, possibles. » http://fr.wikipedia.org/wiki/Nombre_de_Shannon

⁶⁶ Source : http://www.lemonde.fr/sport/article/2009/09/22/les-ordinateurs-sont-ils-venus-a-bout-de-l-homme-aux-echecs_1243765_3242.html

computer plays chess » accessible sur le site mayothi.com nous éclaire alors à ce sujet : « Un programme d'échecs consiste en trois éléments : a) Un générateur de coup : celui-ci génère tous les coups possibles à partir d'une position donnée. b) Une fonction de recherche : elle vérifie tous les coups possibles et les complète en en cherchant la meilleure suite de coups. c) Un évaluateur de position : il donne un score à chaque position. Cela correspond à un score matériel (un pion = 100 ; un cavalier = 300 etc.) et à un score positionnel (le roi protégé = 20 ; un pion au centre = 10 etc.) »⁶⁷ Générer les possibilités, calculer leurs conséquences aussi loin que possible puis les évaluer pour décider du meilleur coup à faire, voici donc la formule générale d'une adversité algorithmique dans un jeu vidéo d'échecs, ce à quoi s'ajouteraient par principe les nombreux types d'ouverture de parties insérés comme tels dans le programme afin d'éviter de faire calculer la machine d'entrée de jeu. Et c'est en ce sens que nous pouvons alors comprendre Kasparov définissant que « la machine ne s'occupe pas de style ou de motifs ou de centaines d'années de théorie établies. Elle additionne les valeurs des pièces, analyse un petit milliard de coups, et les additionne de nouveau. (Un ordinateur traduit chaque pièce et chaque facteur d'une position en une valeur afin de réduire le jeu à des nombres qu'il peut "broyer".) [...] De plus en plus, un coup n'est pas bon ou mauvais parce qu'il semble l'être ou parce qu'il n'a pas été joué de cette manière avant. Il est simplement bon s'il fonctionne et mauvais sinon. »⁶⁸

Tel serait alors le fonds d'effectivité dont procède le calcul des coups possibles au jeu d'échecs, dans toute son implacable recherche d'optimalité. Dès lors, « faire mat », c'est, pour l'ordinateur, parvenir à calculer la suite de coups résolvant le problème mathématique que pose chaque partie à laquelle il prend part. Attendu que le joueur n'est que la variable à résoudre dans ses calculs. Si tant est que se comprenne dans cette perspective ce que dit Roger Caillois en écrivant que « l'analyse mathématique des jeux apparaît ainsi comme une partie des mathématiques, qui n'a avec les jeux qu'un rapport circonstanciel. Elle existerait aussi bien si les jeux n'existaient pas. Elle peut et doit se développer en dehors d'eux, en inventant à plaisir des situations et des règles toujours plus complexes. »⁶⁹ A supposer qu'il soit évident que la puissance de calcul de l'ordinateur dépasse indiscutablement toute rationalité humaine, aussi intelligemment qu'elle puisse s'effectuer. Toute quantification possible d'un jeu quel qu'il soit y signerait donc l'inévitable défaite de l'homme.

⁶⁷ Source : <http://www.mayothi.com/computerschess.html> (Trad. Pers.)

⁶⁸ Source : <http://www.nybooks.com/articles/archives/2010/feb/11/the-chess-master-and-the-computer/> (Trad. Pers.)

⁶⁹ Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes. op. cit.*, pp. 336-337

Pourtant, en vertu du nombre démesurément grand de coups possibles au jeu d'échecs, et parce que l'ordinateur n'est pas encore définitivement en mesure de calculer la totalité de ce jeu, il demeure encore quelque espoir de gagner contre la machine. C'est pourquoi nous pouvons trouver sur Internet une manière de « résistance » humaine indiquant la marche à suivre pour encore pouvoir vaincre l'ordinateur et ce, considération faite de ses éventuelles failles de programmation. Aussi, pour résumer le principe, il s'agirait pour le joueur de jouer des coups suffisamment « irrationnels », notamment en termes de sacrifices de pièces, dont l'ordinateur ne calculera pas les conséquences à moyen et à long terme, par économie chronométrique. De sorte que ces coups sans valeur pour l'ordinateur puissent finir par faire sens bien plus tard dans la partie, si toutefois le joueur est encore en jeu. A supposer qu'il faille ainsi imposer de l'incalculable à la machine. Chose que nous trouvons alors conseillée de la manière suivante : « Pensez à des sacrifices de pièces qui pourraient vous être bénéfiques si l'ordinateur les accepte et ne cherche pas assez loin dans la branche de coups pour voir ce qu'est réellement votre plan. Méfiez-vous cependant en faisant cela puisque certains ordinateurs continueront de chercher pour chaque branche de coups. »⁷⁰

Dans cette perspective, et en dépit de ces espoirs de déjouer la machine, il n'en demeure pas moins que l'ordinateur est théoriquement destiné à phagocyter l'ensemble des coups possibles en jeu dans le jeu d'échecs et ce, compte tenu d'une production d'optimalité toujours plus efficace. Néanmoins, certains jeux à informations complètes s'avèrent encore à « l'abri » de la puissance des calculs de l'ordinateur, à l'instar du jeu de Go qui disposerait, pour sa part, de près de 10^{600} parties possibles, et qui serait ainsi préservé en raison de la non-optimalité ponctuelle de certains coups pouvant y être joués. Bien qu'à terme il aille sans dire que l'ensemble des coups possible du jeu de Go sera également réductible à un algorithme, certes complexe, mais se suffisant d'une puissance de calcul toujours plus illimitée.

Dès lors, la possibilité de jouer « équitablement » avec l'ordinateur semble se trouver au sein d'autres types de règles de jeu, notamment celles en mesure de structurer de l'information incomplète ; comme peut le mettre en évidence Kasparov à propos du poker : « Mais tandis que les échecs sont totalement un jeu d'information complète – les deux joueurs sont conscients de toutes les données à tout moment – et, par conséquent, directement susceptible d'être réduit à une puissance computationnelle, le poker a des cartes cachées et des mises variables, donnant un rôle critique à la chance, au bluff, et à la gestion du risque. Cela semble être des aspects du poker

⁷⁰ Source : <http://homepage.ntlworld.com/adam.bozon/computers.htm> (Trad. Pers.)

entièrement basés sur la psychologie humaine et, par conséquent, irréductibles à une incursion informatique. Une machine peut calculer trivialement les chances de chaque main, mais que peut-elle faire face à un adversaire avec une main faible faisant une grosse mise ? »⁷¹ S'esquisserait ainsi une tout autre manière de jouer contre l'ordinateur, à travers laquelle l'optimalité en jeu ne lui serait pas cédée d'avance. Dans cette mesure, pour que cette opposition soit jouable, encore faut-il que des règles de jeu la rendent possible. Aussi, qu'est-ce qui doit être mis en jeu pour que l'ordinateur apparaisse comme un adversaire à la mesure de l'homme ?

d. Caractérisation d'un « luditur » algorithmique

S'il est dorénavant admis que le joueur peut expressément s'opposer à l'ordinateur dans le virtuel, demandons-nous à présent dans quelle mesure cette adversité possible peut se présenter équitablement contre soi. Attendu qu'il s'agit ici de comprendre comment le jeu d'un jeu vidéo peut se « délivrer » de toute infailibilité algorithmique et ce, de telle sorte que l'ordinateur semble alors « se prêter au jeu ». En somme, l'adversité de l'ordinateur se pose dans la question de sa possibilité de faire des erreurs en jeu, pour autant que, par définition, toute erreur soit avant tout humaine. Autrement dit : en quoi peut-il être question d'une non-optimalité algorithmique ? Pour autant que l'ordinateur puisse ainsi s'interpréter autrement que ce qu'il est par essence, à savoir quelque chose qui calcule. Dès lors qu'il se *montrerait* de telle manière qu'on puisse lui prêter des intentions donnant un sens non-algorithmique à ce qu'il fait, au point de pouvoir lui attribuer du « caractère ».

Dans cette perspective, il nous faut déjà considérer ce en quoi peut consister une certaine « naïveté » propre au fait de jouer dans le virtuel d'un jeu vidéo. A supposer qu'en ne pouvant savoir *qui* est véritablement son adversaire, comme cela peut être le cas quand on joue à des jeux vidéo en ligne, un joueur suffisamment naïf serait alors disposé à croire que si son adversaire *joue comme* un être humain, alors c'est qu'il doit sûrement l'être. A cet égard, la seule certitude que ce joueur peut avoir serait que, de toute évidence, « *ça joue* » contre lui. Dans cette mesure, cette intuition que le jeu « est joué par » ce qui semble être quelqu'un d'autre que soi définirait alors une forme d'adversité de l'ordinateur pour laquelle il est question de « *luditur* », tel que cela vise sa présence *apparemment* jouante dans un jeu vidéo.

⁷¹ Source : <http://www.nybooks.com/articles/archives/2010/feb/11/the-chess-master-and-the-computer/> (Trad. Pers.)

Aussi est-ce par rapport à cette phénoménalité d'un *luditur* que se laisserait alors entendre l'« illusion », au sens d'« *illudere* » (« se jouer de »), d'un ordinateur s'effectuant en jeu comme pourrait le fait un être humain. Pour autant qu'à travers cette l'illusion d'un *luditur* s'interprète alors un « caractère » ressortissant à la manière dont « joue » l'ordinateur ; si tant est que nous comprenions ce qu'il en est d'« avoir du caractère » d'après Schopenhauer écrivant dans *Les deux problèmes fondamentaux de l'éthique* : « Cette nature de la volonté, dans sa détermination spécifique et individuelle, en vertu de laquelle la réaction de la volonté à des motifs identiques diffère d'un homme à l'autre, constitue ce qu'on appelle le caractère de chacun, [...]. C'est lui qui détermine d'abord la manière d'agir des différents motifs sur un homme donné. »⁷² Jouer contre l'ordinateur dévoilerait ainsi la possibilité que ce dernier puisse se présenter en une adversité multiple dans un jeu vidéo donné, eu égard à un *luditur* semblant s'y motiver diversement. De sorte qu'il soit légitime de se demander *pourquoi* il « joue » comme ceci ou comme cela. Si tant est que toute intuition de *luditur* déplace l'ordinateur hors de lui-même dans son opposition, transfiguré en quelque caractère humain.

En conséquence de quoi, pour examiner où se trouve cette caractérisation possible de l'ordinateur, nous pouvons paradoxalement considérer comment certains jeux vidéo d'échecs, sous couvert de didactisme, proposent une adversité multiple en jeu ; à l'instar de la série des *Chessmaster*. Ainsi, dans ces jeux vidéo d'échecs, il est possible de choisir son adversaire parmi plusieurs figures qu'emprunte l'ordinateur pour se présenter autrement que ce qu'il est. A cet effet, ces identités multiples de l'ordinateur se décrivent et se distinguent les unes des autres en ayant chacune un nom, un visage, une biographie et surtout un « style » de jeu en mesure de caractériser un *luditur*. Et cela s'illustre notamment dans l'image ci-dessous :

⁷² Schopenhauer, Arthur. *Les deux problèmes fondamentaux de l'éthique*. Trad. Christian Sommer. Paris : Gallimard, 2009, p. 120



Figure 4 : Écran de sélection d'un adversaire dans *Chessmaster 10th edition*

Cependant, d'après ce que nous avons dit à propos de l'adversité algorithmique dans un jeu vidéo d'échecs, il s'avère que ces caractérisations multiples de sa fausse identité tendent inévitablement à s'indifférencier les unes des autres. En effet, si l'ouverture des parties peut paraître différente d'une figure d'adversité à l'autre, l'illusion d'un *luditur* se dissipera systématiquement dès qu'il sera effectivement question pour l'ordinateur de calculer l'optimalité relative à la partie en cours, puisqu'il déterminera alors systématiquement son meilleur coup possible. De ce fait, la seule différence s'observant en cours de jeu est celle du temps de calcul que prend l'ordinateur pour effectuer chaque coup, c'est-à-dire le temps de recherche de son meilleur coup possible. Du fait même de l'algorithme dont il procède en général dans les jeux vidéo d'échecs, jamais l'ordinateur ne saurait se résoudre en quelque non-optimalité effective.

Toute la problématique du *luditur* s'intuitionnant ou non en jouant contre l'ordinateur relève donc des règles de jeu elles-mêmes, pour autant qu'elles conditionnent la calculabilité du jeu qui peut s'y jouer. Dans cette mesure, il faut donc que le conditionnement agonistique procédant des règles de jeu dispose à l'expression d'une adversité de l'ordinateur sous l'apparence d'un *luditur*. C'est donc au moyen d'un autre exemple que nous allons pouvoir mettre au clair ce qu'il en est de jouer contre un ordinateur s'intuitionnant en tant que *luditur*. C'est pourquoi nous allons maintenant considérer l'adversité de l'ordinateur se présentant dans les jeux vidéo appartenant à la série des *Civilization*.

Pour rappel, les jeux vidéo de la série *Civilization*, dans le virtuel desquels on se situe sur une planète s'apparentant plus ou moins à la Terre, permettent à leurs joueurs de jouer à y être quelque dirigeant étatique. Ils ont ainsi pour objectif de jeu de guider leur civilisation respective en la faisant progresser à travers plusieurs époques technologiques se débloquent au fil de la partie. Il s'agit donc pour le joueur d'opposer sa civilisation à celles des autres, au moyen des multiples possibilités d'action se structurant en jeu. A cet effet et sans en faire la liste exhaustive, il est possible de construire et d'administrer des villes, d'exploiter des ressources et d'en faire commerce, de bâtir des armées et de déclarer des guerres, de faire des recherches technologiques et d'augmenter la puissance globale de sa civilisation, etc. La kairicité en jeu est donc telle qu'il y a de multiples manières de jouer et de rejouer une partie, sachant que les règles de jeu déterminent également plusieurs fins gagnantes, influant ainsi sur les différentes stratégies qu'il est possible de suivre pour gagner.

Dans ces conditions, l'adversité de l'ordinateur se trouve possiblement caractérisée en de multiples manières, de sorte que son *luditur* se laissera voir à travers ses différenciations stratégiques. Attendu que c'est dans ses différenciations stratégiques que se joue la caractérisation de l'ordinateur, compte tenu des figures qu'il emprunte pour être plusieurs adversaires en même temps. De ce fait, jouer contre l'ordinateur quand il est un « Bismarck » virtuel ne dispose au même jeu que quand il y est « Gandhi ». La caractérisation de ce *luditur* algorithmique permet donc de s'illusionner d'une multitude d'adversaires, alors qu'il n'y aurait là que l'ordinateur se caractérisant diversement en tant qu'adversaire. Toute l'« intelligence » de l'ordinateur relève ainsi de ses différenciations stratégiques, qui n'aurait donc plus rien à voir avec la résolution formelle d'un problème mathématique posé à travers des règles de jeu. Pour autant qu'il donne à croire qu'il est plus que ce qu'il est. Attendu que son *luditur* le sauve pour un temps de n'être qu'une machine. Et cette opposition fait sens en restant humainement jouable, dès lors que l'ordinateur s'interprète en multiples caractères en jeu. Le jeu serait ainsi décisivement dynamisé à travers cette présence virtuelle de l'ordinateur en tant qu'adversaire multiple et ce, jusqu'à faire croire qu'il peut se tenir « en personne » face au joueur, prêt à négocier.



Figure 5 : Négociations avec l'ordinateur dans *Civilization V*

Dans cette mesure, en se parant de multiples « visages », l'ordinateur s'illusionne expressément en apparaissant à la manière d'Autrui. A supposer qu'en s'intuitionnant en jeu à travers un visage servant la cohérence de son *luditur*, l'ordinateur rend fondamentalement possible quelque sentiment à son égard, au point d'imposer sa propre possibilité éthique et ce, au sens où Levinas peut écrire que « la relation au visage est d'emblée éthique. Le visage est ce qu'on ne peut tuer, ou du moins ce dont le sens consiste à dire : « tu ne tueras point »⁷³, ajoutant plus loin que « positivement, nous dirons que dès qu'autrui me regarde, j'en suis responsable, sans même avoir à *prendre* de responsabilités à son égard ; sa responsabilité *m'incombe*. »⁷⁴ Aussi est-ce dans ces conditions de jeu qu'il peut y avoir une sorte de co-présence par excellence entre l'homme et la machine dans le virtuel, dès lors que tout porte à croire que son adversité s'éprouve en jeu comme nous l'éprouvons nous-mêmes.

Pourtant, cette illusion de présence jouante de l'ordinateur demeure quelque peu exceptionnelle, eu égard aux conditions de jeu qu'elle peut requérir. Aussi nous faut-il à présent entendre la possibilité que l'ordinateur soit programmé pour tricher afin de s'adapter aux performances du joueur. A cet effet, nous pouvons même considérer toute la « déontologie » de cette tricherie programmée à travers ce que dit le programmeur d'Intelligence Artificielle Stephen Superville, cité dans l'ouvrage *Game Development Essentials* : « Si le joueur ne peut percevoir votre Intelligence Artificielle, alors vous êtes libre de briser

⁷³ Levinas, Emmanuel. *Ethique et infini. op. cit.*, p. 91

⁷⁴ Levinas, Emmanuel. *Ibid.*, p. 102

toutes les règles du "bon" comportement. C'est utile pour deux raisons. Premièrement, vous pouvez faire tout ce que vous voulez pour mettre votre IA dans une position intéressante pour sa prochaine confrontation avec le joueur. Deuxièmement, vous utilisez tout simplement moins de temps de calcul du processeur en trichant. [...] Souvenez-vous toujours que votre travail consiste à rendre fun et intéressante l'expérience du joueur. Pas de produire l'IA la plus sophistiquée au monde. »⁷⁵ Se questionnerait ainsi l'impossibilité de ce que fait l'ordinateur dans certains jeux vidéo, au sein desquels il est programmé pour tricher au cas où, arrangeant et forçant l'effectivité de ses possibilités d'action afin de rester, malgré tout, à la mesure des performances du joueur. Dès lors qu'il ne procède plus d'un algorithme suffisamment efficace pour se présenter en jeu à l'égal du joueur, voire plus.

e. Un ordinateur qui triche

A rebours du calcul algorithmique permettant à l'ordinateur de résoudre, plus ou moins totalement, l'optimalité en jeu dans certains jeux vidéo, s'éprouve une adversité de celui-ci qui a tout à voir avec une tricherie, au sens fort du terme ; c'est-à-dire au sens où Huizinga écrit à propos du « faux-joueur » que « ce dernier feint de jouer le jeu. [...] En se déroband, il découvre la valeur relative et la fragilité de cet univers, où il s'était momentanément enfermé avec les autres. Il enlève au jeu l'illusion, *inlusio*, littéralement "entrée dans le jeu", mot chargé de signification. »⁷⁶ Aussi, et sans entrer dans le détail analytique de cette tricherie agonistique, nous pouvons nous demander dans quelle mesure l'ordinateur peut se percevoir comme *trichant* dans le virtuel. En effet, pouvoir accuser quelqu'un de tricher supposerait qu'on l'ait vu faire quelque chose ne respectant pas ce qu'il était convenu de pouvoir-faire en jeu d'après les règles établies. Dans cette perspective, la perception de cette tricherie de l'ordinateur pourrait alors se résumer ainsi : « L'ordinateur est un sale tricheur dès que les règles de jeu semblent différentes entre vous et les adversaires contrôlés par l'IA. »⁷⁷ Il ne s'agirait donc plus de jouer contre l'ordinateur en vertu de ses puissances de calcul ou de son *luditur*, mais bien plutôt par rapport à qui relève de ses tricheries en jeu. A cet effet, présumer que l'ordinateur triche reviendrait à constater que ce qu'il fait empêche de concevoir une quelconque équitabilité du jeu contre lui. Attendu que, dans son adversité, l'ordinateur se montre capable

⁷⁵ Ahlquist, John B. Jr. et Jeannie Novak. *Game Development Essentials: Game Artificial Intelligence*. Trad. Pers. Delmar Learning, 2008, p. 240

⁷⁶ Huizinga. *Homo ludens - essai sur la fonction sociale du jeu. op. cit.*, p. 29

⁷⁷ Source : <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheComputerIsACheatingBastard> (Trad. Pers.)

de faire, non pas mieux, mais plus que le joueur ne saurait faire dans le même jeu. A supposer que l'apparente symétrie des conditions de jeu initiales dissimule en fait une irréconciliable iniquité entre le joueur et l'ordinateur dans le virtuel.

C'est alors ce que met en évidence le concept de *game design* présidant à cette méthode de tricherie agonistique, à savoir le principe de « *Rubberband AI* », c'est-à-dire d'« intelligence artificielle élastique ». Insuffisamment programmée pour être en mesure de s'effectuer correctement en jeu, l'adversité de l'ordinateur est alors programmée pour pouvoir faire plus que ce que le joueur lui-même peut faire. Attendu que l'élasticité de cette adversité signifie ainsi le fonctionnement *a priori* impossible de son adversité, en vertu des règles du jeu. A cet effet, voici comment peut ce décrire cette tricherie en jeu : « Une hypothèse : Vous êtes en train de jouer à *John Madden Football* [jeu vidéo de football américain]. Votre équipe mène de 13 points, il reste trois minutes et demie avant la fin du match, et vous avez la balle. La victoire est assurée, non ? Faux, parce que soudainement l'IA va deux fois plus vite que vous, sait quelles tactiques vous allez faire, empêche votre offensive, vous forçant à dégager – ou, pire, votre running back avec une statistique « Mains » [pour rattraper le ballon] élevée va relâcher le ballon, ou un arrière défensif de l'IA va faire une interception miraculeuse. Son tour venu, l'IA traverse le terrain sans difficulté, complétant plusieurs longues passes consécutives, marquant un *touchdown* facile. “Rincez et recommencez”, et avant que vous ne vous en rendiez compte, vous venez de perdre ce que vous pensiez être une avance certaine. Le jeu vidéo vient juste de vous faire expérimenter un retour miraculeux. Que s'est-il passé ? Plus vous tendez un élastique, plus fort il claquera. C'est la même idée ici. Fondamentalement, plus vous jouez bien à un jeu, plus le jeu devient difficile afin de continuer à présenter un challenge. Ce n'est pas seulement l'idée de rendre le jeu de plus en plus dur comme vous progressez de plus en plus loin, cela signifie plutôt que la situation où vous êtes en ce moment va, sans raison apparente, voir s'intensifier sa difficulté si l'ordinateur considère que vous vous en sortez trop bien. »⁷⁸ Ou encore, et dans le même ordre d'idées, à propos des jeux vidéo de la série des *Super Mario Kart* : « Et si vous êtes bon à prendre des raccourcis, attendez-vous à ce que l'ordinateur soit capable de soudainement atteindre une vitesse maximum bien supérieure à ce que peut un joueur humain. Le cas le plus évident [de cette tricherie] se trouve pour la course *Rainbow Road* dans *Mario Kart 64*, dans laquelle un raccourci permet de passer outre 40% du circuit. Aussi, même si vous prenez le raccourci à chaque tour, l'ordinateur sera quand même capable de vous rattraper au dernier tour. »⁷⁹ Procédant d'une effectivité à laquelle ne saurait avoir accès le

⁷⁸ *Ibid.* Trad. Pers.

⁷⁹ Source : <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RubberbandAI> (Trad. Pers.)

joueur, l'ordinateur brise donc l'illusion de son adversité, n'étant plus ce qu'il devrait être dans le jeu. « Ce n'est pas du jeu ! » peut alors s'exclamer le joueur.

Dès lors, ne trouvons-nous pas là quelque condition de jeu inédite propre aux jeux vidéo, pour autant que cette tricherie agonistique ait été sciemment prévue pour dynamiser l'opposition de l'ordinateur, afin d'en combler les manques effectifs ? En effet, cette modalité d'opposition ne découvre-t-elle pas toute la démesure possible de la présence de l'ordinateur dans le virtuel, relativement à ce qu'il devrait être en tant qu'adversaire ? Dans une certaine mesure alors, l'ordinateur se présenterait ainsi sous la forme d'une « monstruosité » virtuelle, au sens de « *monstrum* », c'est-à-dire de ce qui, en se montrant, dépasse tout entendement. A supposer alors que ce soit à cette monstruosité que le joueur s'oppose désormais, après avoir découvert que l'ordinateur trichait d'une manière ou d'une autre. L'*agôn*, dans sa réglementation ludique, s'est donc en quelque sorte dénaturé, en tant qu'apparaît une opposition monstrueuse de l'ordinateur dans le virtuel. Tant et si bien qu'il s'agirait dorénavant, non plus seulement de gagner, mais bien plutôt de vaincre cette sorte d'excroissance virtuelle, dont la présence en jeu dépasse l'entendement même ressortissant aux règles du jeu. En fin de compte, il ne dépendrait donc que du joueur de continuer à s'opposer à l'ordinateur, et donc à jouer, après avoir mis au jour sa tricherie fonctionnelle. Pour peu que cette lutte fasse sens au-delà du jeu, là où l'ordinateur est devenu un monstre sans commune mesure. Dès lors que le joueur dépasse l'iniquité de cette opposition en la jouant malgré tout, en y décelant la démesure de sens qui y travaille.

Chemin faisant, jouer contre l'ordinateur dans des jeux vidéo révèle donc d'une adversité multiple relativement aux manières dont il se présente dans le virtuel. A cet égard, nous avons pu rendre compte que cette adversité se produisant informatiquement se concevait notamment comme étant quelque chose qui « calcule au mieux », quelque chose qui « semble jouer » ou encore quelque chose qui « triche monstrueusement » ; appréhendant alors par là ce à quoi le joueur pouvait avoir à faire en jouant contre l'ordinateur. L'expérience même de l'*agôn* semble ainsi se reconduire comme telle contre l'ordinateur et ce, sous diverses formes d'adversité qui lui conviennent relativement à ce que lui permet d'être une programmation informatique. Attendu que la lutte entre l'homme et la machine constitue l'enjeu d'une certaine domination du virtuel, et pas seulement.

Cela étant dit, nous pouvons à présent nous demander ce qu'il en est des mises en jeu de l'*alea* dans le virtuel, pour autant que le phénomène de hasard qui s'expérimente ainsi puisse s'éprouver de telle sorte qu'il puisse ainsi être question d'un « *Random Number God* », sorte de divinité du virtuel supposée responsable des chances et des malchances des joueurs dans les jeux vidéo. A supposer que le hasard du virtuel se pose dans la question de savoir jusqu'où il peut y avoir de l'aléatoire en jeu dans les jeux vidéo. Pour autant qu'à travers ce principe ludique d'*alea* se détermine toute l'indétermination possible de certaines catégories d'étantité du virtuel, devenant ainsi expressément accidentelles dans le calcul qui les occasionne.

I.2 Structurations aléatoires et expériences hasardeuses

De toute évidence, le Hasard se pensant en tant que tel est tout particulièrement propice au jeu. Attendu que de nombreuses règles de jeu structurent quelque événement hasardeux à jouer afin d'accentuer l'issue incertaine des choses, en les remettant précisément au Hasard. A cet égard, qu'est-ce qui saurait se penser comme relevant du Hasard dans une situation quelle qu'elle soit ? Si tant est que le Hasard n'ait de sens qu'en tant qu'expérience hasardeuse, dès lors qu'il est essentiellement une interprétation de ce qu'il se passe. Dans cette mesure, nous pouvons considérer deux modalités principales d'expérience hasardeuse, dont l'une serait alors proprement jouable. La première se concevrait alors comme étant celle pour laquelle ce qu'il se passe laisse supposer une causalité s'éprouvant à rebours des connaissances présentes d'un individu. Par exemple, en ne sachant pas que Pierre était là, ce fut « par hasard » que je le croisai. A cet effet, nous pouvons alors parler d'un hasard relevant d'une causalité *indéterminable*, s'entendant en « ignorance de cause » pour ainsi dire. Dans cette perspective, « le hasard n'apparaît donc que dans un monde où [...] tout n'est pas déductible, où l'infinité des accidents possibles d'une chose rend imprévisibles les combinaisons qui peuvent en résulter. »⁸⁰ La seconde modalité d'expérience hasardeuse serait quant à elle celle se produisant à cause d'un objet se présentant à soi de telle sorte que son usage aboutirait sur de *l'indéterminant*. Si tant est qu'on ne puisse prédire ce qui va arriver en s'en servant, dès lors qu'on en indétermine le fait. Au sens où un dé ne se tient plus d'un seul tenant dès l'instant où il devient un objet six fois différent à lui-même.

Expérimenté ainsi, le hasard se produisant à l'indéterminant d'une chose permet alors de probabiliser ses occurrences, suivant la quantification de cette indétermination. Aussi est-ce cette « quantification de l'indéterminant » que nous définissons comme ressortissant à toute structuration *aléatoire* des choses. A cet égard, nous comprenons alors en quoi l'*alea* et le *hasard* sont étymologiquement liés, dès lors qu'un dé se lançant à travers l'indéterminant de ses six faces produise une structure aléatoire et, par là, l'expérience hasardeuse qui lui revient. Le principe étant que toute structuration aléatoire fasse apparaître une situation comme pouvant être *en jeu* d'elle-même, au regard de l'indéterminant qui s'y dialectise. Et ce, jusqu'à pouvoir devenir, de manière radicale, un moyen d'indéterminer fondamentalement son

⁸⁰ Aubenque, Pierre. *La prudence chez Aristote. op.cit.*, p. 77

existence, comme le raconte Luke Rhinehart dans son roman *L'homme-dé*, écrivant : « Chaque lancer du dé est pour moi une nouvelle naissance, et en décédant, j'élimine ma causalité. »⁸¹

Dès lors, la structuration aléatoire de quelque chose va donc être ce par quoi est rendue possible, de fait, une expérience hasardeuse au sein d'un jeu qui s'en réclamerait. Aussi est-ce en ce sens que le dé est le symbole de l'aléatoire en jeu, tel que nous pouvons le comprendre à la suite de Caillois : « *Alea* – C'est en latin le nom du jeu de dés. Je l'emprunte ici pour désigner tous jeux fondés [...] sur une décision qui ne dépend pas du joueur, sur laquelle il ne saurait avoir la moindre prise, et où il s'agit par conséquent de gagner bien moins sur un adversaire que sur le destin. »⁸² Attendu que le dé serait ainsi l'indéterminant par excellence. Dans cette perspective alors, le résultat de chaque lancer de dé condamne en quelque sorte l'espoir se jouant à travers son indétermination, pour tout ce qui se trouve en jeu à partir de ce dé. A supposer que l'on puisse ainsi considérer le dé comme une sorte de chose souveraine, en étant ainsi à jamais indéfini dans ses lancers. N'est-ce d'ailleurs pas ce que laisse entendre Henriot en écrivant que « lorsqu'on lance un dé [...], il est admis au départ que l'on n'a aucun moyen de savoir sur quelle face il va retomber. On ne joue qu'à cette condition. »⁸³ Le dé, dans sa parfaite structuration aléatoire, symboliserait ainsi légitimement la généralité des chances et des malchances du jeu de hasard. Au sens où la chance (du latin *cadere*, « tomber ») n'est qu'un espoir s'exhaussant au gré d'un résultat du hasard tombant enfin. Et telle serait ainsi toute la jouabilité du hasard, eu égard à ses diverses structurations aléatoires.

Toute la question de pouvoir expérimenter quelque chose se jouant au hasard dans le virtuel dépend donc, nécessairement, d'un certain fonctionnement informatique en mesure de produire de l'aléatoire. Et bien que nous ne saurions entrer dans le détail des théories stochastiques propres aux sciences informatiques et constituant des problématiques à part entière, nous pouvons néanmoins spécifier la formule générale de structuration aléatoire de données numériques, à savoir la fonction « *ALEA(n)* » qui, symboliquement, lancerait des dés informatiques à *n* faces. Aussi, eu égard à ces lancers de dés « souterrains », nous tâcherons de rendre compte des principales catégories d'étantité pouvant se produire aléatoirement dans le virtuel, pour ce qui s'y espère de chances et de malchances notamment. Pour autant qu'en considérant ce qui peut être aléatoirement produit dans le virtuel, nous parvenions à cerner

⁸¹ Rhinehart, Luke. *L'homme-dé. op. cit.* p. 158

⁸² Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes. op. cit.*, p. 56

⁸³ Henriot, Jacques. *Sous couleur de jouer. op. cit.*, p. 243

cette figure de divinité s'entendant en tant que *Random Number God*, à laquelle on se remet aux instants cruciaux du hasard se jouant ainsi dans certains jeux vidéo. Dès lors, jusqu'où y a-t-il d'expériences hasardeuses dans les jeux vidéo ? Et qu'est-ce qui s'espère de chances en celles-ci ?

a. L'expérience hasardeuse d'une facticité virtuelle

Métaphoriquement, toute existence humaine peut se penser comme étant le résultat d'un gigantesque jeu de hasard cosmique, à l'origine duquel chacun serait ainsi « jeté » aléatoirement dans le monde, en ayant pu être tout autrement que ce qu'il est. Aussi est-ce en ce sens qu'il y va d'une irréductible condition *ad hominem* dont nous ne saurions être d'emblée responsables, nous disposant alors à « avoir à être » malgré tout et ce, en dépit des chances et malchances avec lesquelles s'interprète notre entrée en jeu dans le monde ; dont le corps qui *m'est propre* n'est que « *la forme contingente que prend la nécessité de ma contingence.* »⁸⁴ Dès lors, cette « facticité » de tout-un-chacun se pose notamment dans cette interrogation sartrienne : « La question originelle peut se poser : « Pourquoi cet être-ci est-il tel et non autrement ? ». Il est, en tant qu'il y a en lui quelque chose dont il n'est pas le fondement : sa *présence au monde.* »⁸⁵ Jeté « aléatoirement » en son là qu'il a désormais à être, chacun n'aurait alors qu'à se pro-jeter à partir de là. Aussi est-ce en comprenant cela que nous pouvons métaphoriquement penser l'existence comme étant « chu d'un désastre obscur », répétant par là l'hommage que rend Mallarmé à Edgar Poe dans son poème *Le tombeau d'Edgar Poe*, dans lequel il est question au douzième vers d'un « calme bloc ici-bas chu d'un désastre obscur ». Dès lors que ce « désastre obscur » duquel nous choyons nous précède toujours, et tel qu'il nous échoit alors d'être à partir de lui.

Dans cette perspective se présenterait ainsi tout le jeu de hasard de l'existence, s'inaugurant dans ce désastre obscur des règles duquel se proposent diverses légitimations cosmologiques, à l'instar de ce qu'a pu en dire Épictète : « Souviens-toi que tu es comme acteur dans le rôle que l'auteur dramatique a voulu te donner [...]. S'il veut que tu joues un rôle de mendiant, joue-le encore convenablement. Fais de même pour un rôle de boiteux, de magistrat, de simple particulier. Il dépend de toi, en effet, de bien jouer le personnage qui t'est donné ; mais le choisir

⁸⁴ Sartre, Jean-Paul. *L'être et le néant. op. cit.*, p. 348

⁸⁵ Sartre, Jean-Paul. *Ibid.*, 115

appartient à un autre. »⁸⁶ A cet égard, demandons-nous dans quelle mesure cette facticité saurait se rejouer dans le virtuel des jeux vidéo, en tant qu'il s'agirait là d'une structuration aléatoire expressément propice à rendre hasardeux le commencement même d'un jeu, dont il faudrait résolument assumer les conséquences pour pouvoir en être le joueur qu'il faut.

Ce qui serait ainsi mis en jeu à travers cette jouabilité du hasard reposerait donc sur le principe que le joueur, de prime abord, *ne doit pas savoir ce qu'il sera* dans le virtuel, eu égard à la quantification de l'indéterminant qui peut en procéder. A cet effet, et bien que ce principe ludique se trouve déjà dans de nombreux jeux réels pour lesquels se distribue au hasard en début de partie ce avec quoi le jeu se joue, comme c'est le cas dans la majorité des jeux de cartes, il n'est possible de parler de facticité virtuelle que parce que c'est un « corps » qui va ainsi être mis en jeu, relativement à ce qu'il peut être tant dans son apparence physiognomonique que dans la puissance d'agir dont il répond. Option généralement subsidiaire se proposant en début de partie de certains jeux vidéo, cette possibilité de rejouer cette facticité n'en demeure pas moins une expérience hasardeuse significative, dès lors que s'y indétermine toute la spécularité d'être-soi dans le virtuel. A supposer que cette possibilité d'avoir à être un « *random character* » découvre alors une tout autre manière de s'approprier un corps virtuel dans les jeux vidéo, en se laissant choisir ce que l'on y sera. En ce sens, cette structuration aléatoire d'une facticité virtuelle permet donc d'éprouver les limites de variations phénotypiques des jeux vidéo la proposant, de sorte que l'on puisse se retrouver de soi-même dans un corps virtuel qui nous reflèterait désagréablement de prime abord. A titre d'exemple, voici deux visages possibles du Commandant Shepard que l'on joue à être dans le jeu vidéo *Mass Effect*, et dont celui de gauche est celui qui se propose par défaut au joueur, tandis que celui de droite est un parmi d'autres pouvant s'obtenir au hasard. Pour autant que se figure à travers cette différence physiognomonique tout l'enjeu de l'expérience hasardeuse d'une facticité virtuelle, pour laquelle jouer revient à accepter ce que le hasard nous donne à être.

⁸⁶ Épictète. *Manuel d'Épictète*. Trad. Mario Meunier. Paris: Flammarion, 1964, pp. 213-214



Figure 6 : Deux visages possibles du Commandant Shepard dans *Mass Effect*.

De toute évidence, il y a tout à croire que ces deux visages ne sauraient être interprétés, ni même voulus de la même manière. Car si le visage par défaut du Commandant Shepard ressortit à un *design* réfléchi convenant à une certaine norme culturelle de ce que doit être une figure héroïque en mesure de sauver l'univers, l'autre visage remet d'emblée en question la projection de cet héroïsme dans sa figuration culturellement inappropriée. Autrement dit : A-t-on envie de voir l'univers être sauvé par quelqu'un ayant cette « gueule » ? Aussi est-ce en ce sens que la structuration aléatoire d'une facticité virtuelle problématise la disposition du joueur à être « laid » dans le virtuel pour accomplir ce qui doit héroïquement être accompli et ce, considération faite d'une certaine histoire de la Figure Héroïque en mesure de dominer le rêve messianique de l'humanité. C'est pourquoi tout l'enjeu de l'expérience hasardeuse d'une facticité virtuelle se tient dans ce que cette structuration aléatoire oblige d'être et, par là, donne de jeu. Aussi, en assumant ce qui se joue ainsi hasardeusement, le joueur ne se libère-t-il pas de toutes ces inclinations physiognomoniques ? Au sens où : qu'importe qui je suis tant que cela se joue. Attendu qu'il est celui qui peut jouer à tout être dans le virtuel, dès lors que s'assume résolument ce hasard à travers lequel se déconstruit toute norme figurative ressortissant aux constructions du visage du héros. Libre donc au joueur d'avoir une « sale gueule » dans le virtuel, pour laquelle il y a d'autant plus de jeu possible que cela engage à jouer plus qu'il n'en faut un héroïsme *défiguré*.

b. Aléatoire topologique et rejouabilité exploratoire

Jouer à un jeu vidéo présuppose qu'il y ait un espace de jeu virtuel et ce, aussi infime soit-il. En effet, et à l'exception de certains jeux vidéo se jouant uniquement à partir

d'interfaces (hyper)textuelles, il y a toujours en jeu de quoi constituer une spatialité du virtuel. Cet espace, dont la conception est généralement dévolue au travail du « *level designer* », découvre ainsi l'extension du mouvement possible au milieu du « où » se pensant phénoménalement comme lieu du virtuel. Cet espace relève ainsi de ce pour quoi le joueur a à se spatialiser dans un jeu vidéo, en vue de pouvoir s'y mouvoir d'une manière ou d'une autre, si tant est qu'il parvienne à s'y orienter. A cet égard, soit cet espace se détermine d'avance et, par conséquent, il est définitivement le même d'une partie à l'autre, soit cet espace résulte d'une structuration aléatoire indéterminant son extension d'une partie à l'autre. Dans cette mesure alors, cette spatialité s'éprouvera dans sa différence extensive en mesure de se renouveler partie après partie. Aussi est-ce en ce sens que nous pouvons parler d'une « topologie » aléatoire du virtuel, si tant est qu'il soit alors question du « τόπος » comme étant ce par quoi se pense le « lieu » où l'on se trouve, eu égard à son « explorabilité ».

Dès lors, le jeu de cette topologie aléatoire consiste à faire en sorte qu'à chaque partie le joueur ne puisse jamais connaître l'extension de l'espace où il se trouve. Attendu que chaque itération de l'espace du virtuel n'est alors qu'un échantillon des possibilités topologiques ressortissant à la structuration aléatoire de cet espace. A supposer qu'ainsi, l'espace de jeu en tant que tel demeure toujours rejouable, dès lors qu'il faut à chaque fois l'explorer de nouveau. Ce jeu de topologie aléatoire permet ainsi de produire une multitude de lieux inconnus dans le virtuel d'un même jeu vidéo, dont l'exploration n'est jamais terminée. Dans cette mesure, dans des jeux vidéo de la série des *Civilization*, la topologie aléatoire fonctionne de telle sorte que cela influe directement sur les possibilités de gagner une partie. En effet, en donnant de quoi jouer à l'horizon d'une géopolitique du virtuel, le *gameplay* des *Civilization* met alors l'accent sur l'exploitation de ressources géostratégiques au fur et à mesure que l'on explore l'espace du virtuel. Tant et si bien qu'en découvrant l'emplacement de certaines ressources importantes pour gagner, comme le sont le « pétrole » ou encore l'« uranium », c'est toute l'exploration possible de l'espace du virtuel qui se joue de manière stratégique, dès lors que s'y rejoue une colonisation au sens large.

En outre, du fait de cette topologie aléatoire, il y a également dans *Civilization* cette insigne possibilité de pouvoir faire l'expérience d'une certaine « contrefactualité » de la planète Terre, pour autant qu'on puisse s'en tenir à jouer dans un espace du virtuel la représentant géographiquement comme telle. A supposer que se comprenne ainsi en quoi la Terre aurait pu à chaque fois être tout autre que ce qu'elle est d'un point de vue géographique,

pour le jeu civilisationnel qui en répond. A plus forte raison, il devient bien plus difficile de conquérir le monde quand on ne sait pas où se trouvent d'avance ses ressources importantes. De sorte qu'en délivrant une rejouabilité exploratoire dans le virtuel d'un jeu vidéo, la structuration d'une topologie aléatoire propose donc au joueur de ne jamais savoir d'avance où il se trouve d'un point de vue spatial, *désorienté* par principe.



Figure 7 : Représentation de la Terre et Terre aléatoire dans *Civilization V*

c. Heurs et malheurs du principe du « loot »

Selon toute vraisemblance, nous pouvons dire que nombre de jeux vidéo reposent sur une structuration aléatoire indéterminant la distribution des objets que peut obtenir le joueur en cours de jeu, c'est-à-dire de tout ce qu'il est en mesure d'« avoir » dans le virtuel. Ces objets dont le joueur s'équipe dans le virtuel et qui constituent généralement ce par quoi augmente la puissance de sa puissance d'agir, s'obtiendrait ainsi, dans leur structuration aléatoire, de telle sorte qu'on ne sait jamais ce que l'on va avoir quand quelque chose doit nous être distribué. A cet effet, cette structuration aléatoire de l'obtention d'objets virtuels hasarde ce que le joueur peut espérer obtenir en accomplissant certaines actions dans le virtuel. Exemplairement, en « tuant » certains ennemis dans les jeux vidéo, il est éventuellement possible d'obtenir certains objets plus ou moins puissants en guise de récompenses. Pour autant que ce soit en ce sens qu'il devient question de « loot » dans les jeux vidéo, c'est-à-dire de « butins » s'obtenant en « détroussant » les ennemis distribuant ces objets de puissance. Dans cette mesure, le principe du « loot », en permettant d'obtenir de nouveaux objets servant à augmenter la puissance du joueur dans le virtuel, relève d'un mécanisme de *gameplay* inévitable dans de nombreux jeux vidéo, puisqu'il est ce par quoi il est possible d'augmenter la difficulté en jeu. Aussi, la jouabilité du *loot* fait expressément sens en étant aléatoirement structure, dès lors que la distribution de ces objets virtuels

introduit l'espoir d'obtenir ceux qui sont ainsi les plus *rare*s. Chaque moment de « *loot* » constitue alors l'expérience hasardeuse d'une obtention heureuse ou malheureuse d'objets qui se veulent parfois exagérément, eu égard à l'envie des joueurs de toujours avoir le meilleur équipement (« *stuff* ») possible en jeu.

En conséquence de quoi, cette augmentation de puissance virtuelle possible à travers ce principe de « *loot* » se présente à travers son économie adéquate quand les objets ne relèvent pas d'une même équiprobabilité d'obtention. C'est pourquoi nous trouvons dans la terminologie du *game design* le concept de « *drop rate* » de ces objets, à travers lequel se détermine leur distribution en pourcentage de chance d'apparaître dans le virtuel. Aussi est-ce dans cette mesure que se valorisent économiquement ces objets virtuels, conformément à leur rareté en jeu, et tel que cette économie prend tout son sens dès lors que le jeu vidéo se joue à plusieurs à l'horizon d'un commerce du virtuel. Pour autant que s'entende ici ce qu'il se passe en général et exemplairement dans les MMORPG (« *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* »), au point que ces objets virtuels finissent par valoir réellement quelque chose. A supposer que l'on soit ainsi prêt à en payer le prix, alors même que, techniquement, ces objets virtuels procèdent d'une reproductibilité totale. Car, en un certain sens, l'« arnaque » s'avère parfaite. A supposer que les joueurs soient ainsi prêts à se réduire à cette rareté illusoire, en consentant à refaire *ad nauseam* les actions permettant de tenter et de retenter sa chance pour obtenir quelque objet plus puissants que ceux qu'ils possèdent déjà, au point de laborieusement s'aliéner à cette structuration aléatoire. Puisqu'en ce sens le joueur n'est qu'à peine plus que l'animal chez Hume, pour lequel « par l'application convenable de récompenses et de punitions, [les animaux] peuvent être instruits à accomplir une suite quelconque d'actions, et des plus contraires à leurs instincts et penchants naturels. »⁸⁷ Dès lors qu'en démarchant le désir d'avoir chez le joueur, ces jeux vidéo l'incitent alors à travailler d'une manière ou d'une autre à l'exploitation de cette rareté artificieuse.

d. La marge de contingence de l'événementialité du virtuel

Malgré cet assujettissement se provoquant à travers la structuration aléatoire d'une certaine rareté virtuelle, il ne faut pourtant pas oublier que, quand l'expérience hasardeuse ne promet rien d'autre qu'elle-même, celle-ci demeure jouable pour la seule indétermination qui

⁸⁷ Hume, David. *Enquête sur l'entendement humain. op. cit.*, p. 199

la constitue. Dans cette perspective, nous trouvons une certaine possibilité d'expérience hasardeuse qui, en s'éprouvant dans le virtuel de jeux vidéo, dispose le joueur à faire face à la contingence des événements qui s'y passent et ce, non sans quelque parenté avec la loterie babylonienne de Jorge Luis Borges se découvrant dans sa nouvelle intitulée *La loterie à Babylone*. Ce principe de structuration aléatoire de l'événementialité d'un jeu vidéo consisterait ainsi à faire en sorte que ce qui a lieu pourrait, peu ou prou, avoir lieu tout autrement si le joueur rejouait à l'identique ce qu'il a fait jusque lors ; en tant que certains de ces événements ne se déclenchent qu'au hasard. A supposer que cette contingence de l'expérience se dialectise à rebours de toute événementialité prévue d'avance en jeu. Aussi est-ce en ce sens que cette contingence événementielle tend à demeurer « en marge » de tout ce qui doit être expressément fait pour finir un jeu vidéo. La structuration aléatoire de cette expérience hasardeuse laisse ainsi découvrir le virtuel de telle sorte que le joueur ne puisse jamais définitivement savoir ce qu'il va s'y passer. Si tant est qu'il devienne alors question d'un surplus d'événementialité se jouant au travers de ses éventualités et qui, comme tel, signe le luxe d'un jeu vidéo se jouant sans que tout ce qu'il s'y passe ait lieu en une même partie. Tant et si bien que l'événementialité du virtuel d'un tel jeu vidéo se différencie ainsi entre ses nécessités et ses contingences desquelles le joueur se laisse surprendre.

Dans cette perspective, tout l'*ingenium* de cette structuration aléatoire repose alors sur la manière dont sont mises en œuvres les conséquences qui peuvent en résulter, eu égard à l'événementialité dont cela participe. Pour peu que cette marge de contingence propose au joueur de jouer sans que son action soit nécessaire, en l'invitant ainsi à prendre le temps d'autres choses en jeu. A cet effet, le virtuel s'ouvre sur ce qu'il n'est que *parfois*, à l'horizon d'une événementialité se libérant de toute nécessité d'avoir à y faire quelque chose de précis. Aussi est-ce en ce sens qu'il s'agit de surprendre le joueur, dès lors qu'il devient possible de l'entraîner momentanément ailleurs que là où tout finit par se gagner. Au joueur donc de se projeter ou non vers cette marge de contingence se présentant éventuellement à lui, eu égard à ce qu'elle délivre hors de la nécessité événementielle d'un jeu vidéo.

C'est pourquoi, exemplairement, nous pouvons considérer ce que propose de marge de contingence le jeu vidéo *Red Dead Redemption*. A cet égard, en marge d'une événementialité nécessaire à travers laquelle le joueur joue à être John Marston, hors-la-loi repentini chargé par le gouvernement de traquer les anciens membres de son gang afin de retrouver sa femme et son fils, surviennent d'autres événements se causant aléatoirement et qui, à chaque fois, invitent le joueur à être autrement John Marston par rapport à ce qu'il est prévu qu'il soit. En

ce sens, voici quelques-uns des événements constitutifs de la marge de contingence du virtuel de ce jeu vidéo, et tels qu'ils surviennent toujours parfois, eu égard à la position du joueur face à ceux-ci :

- Un personnage apparaît en étant poursuivi par des animaux sauvages.
- Un personnage apparaît en étant en train de se faire lyncher par des hors-la-loi.
- Une femme apparaît en étant kidnappée.
- Des shérifs apparaissent en étant en train de poursuivre un fugitif.
- Un commerçant apparaît en étant en train d'être dévalisé.
- Un personnage apparaît en provoquant le joueur en duel.
- Un groupe de soldats mexicains apparaît en s'apprêtant à exécuter des rebelles.
- Un personnage apparaît en train de se suicider.
- Etc...⁸⁸

Libre alors au joueur d'y participer d'une manière ou d'une autre, sachant que ces événements se résolvent d'eux-mêmes si le joueur n'y fait rien. Il y va ainsi d'une proposition ludique à travers laquelle le joueur se pose dans la question de sa manière d'être dans le virtuel d'un jeu vidéo et ce, par rapport à tout ce qui ne « sert » à rien pour finir le jeu. A supposer qu'il soit ainsi confié au joueur l'excès de sens possible de l'événementialité d'un jeu vidéo se jouant en plus de ses nécessités d'action.

e. Une Providence virtuelle

Jusqu'à présent, nous avons principalement considéré des structurations aléatoires à travers lesquelles s'indétermine une expérience hasardeuse ne prenant pas en compte la situation « affective » du joueur en jeu. De sorte que les pourcentages de chance et de malchance soient inflexiblement invariables en jeu. Attendu que les performances du joueur n'influent en rien sur l'issue favorable ou défavorable se jouant au hasard. A rebours de ce hasard « aveugle », nous trouvons alors des jeux vidéo dans les structurations aléatoires desquels se dissimulerait en fait une semi-aléatoirité organisant les chances et les malchances du joueur suivant diverses conditions déterminant sa performance en jeu. Au sens où, derrière l'expérience hasardeuse s'éprouverait les faveurs d'un ordinateur programmé à venir en aide

⁸⁸ Une liste exhaustive de tout ce qui constitue la marge de contingence du jeu vidéo *Red Dead Redemption* est disponible à cette adresse : http://reddead.wikia.com/wiki/Random_Encounters

ou non au joueur sous couvert de hasard. A supposer que ce soit dans cette mesure que le virtuel donne alors l'impression d'une présence « divine » pourvoyant aux besoins du joueur dans le virtuel. Pour autant que se fasse ainsi jour l'idée d'une « Providence » ayant lieu dans le virtuel, et se comprenant précisément au sens de « *provideo* », « voyant ainsi au-devant » du joueur.

Dès lors, à contresens de la tricherie monstrueuse d'une « Intelligence Artificielle élastique », s'entendrait une structuration aléatoire providentielle en mesure de rééquilibrer en un faux-hasard ce qu'il se passe dans le virtuel. Analogiquement, nous pouvons comprendre cette fonctionnalité de rééquilibrage continu au moyen de ce qui se conçoit en tant que « *feedback system* » dans les théories cybernétiques, et dont l'exemple du thermostat éclaire le principe : « Dans toute boucle rétroactive, l'information concernant le résultat d'une transformation ou d'une action est renvoyée à l'entrée du système sous la forme d'une entrée de donnée. Avec le thermostat, l'entrée de donnée informe de la température de l'air. Si cette donnée entraîne le système à continuer de varier dans la même direction (la température continue d'augmenter), alors c'est une rétroaction positive. Cela veut dire que l'effet est cumulatif. Si, au contraire, la nouvelle donnée entraîne un résultat opposé au résultat précédent (la température augmente, elle va désormais baisser), la rétroaction est négative. Les effets d'une rétroaction négative stabilisent le système. »⁸⁹ Sauf qu'ici, la stabilisation du système au sein duquel s'insère la structuration aléatoire s'effectue sous l'apparence du hasard. Pour autant que la boucle rétroactive tende ainsi à donner une chance à ceux qui sont en train de perdre et, inversement, à défavoriser ceux qui sont en train de gagner.

D'une certaine manière alors, il s'agirait donc de réguler ce qui peut se penser comme l'« *hybris* » du joueur, soit sa propension à être « outrageusement » et « démesurément » performant en jeu. Si tant est que cette métaphore vidéoludique de l'« *hybris* » renvoie expressément à ce que peut écrire Hérodote dans ses *Histoires* : « Regarde les animaux qui sont d'une taille exceptionnelle : le ciel les foudroie et ne les laisse pas jouir de leur supériorité ; mais les petits n'excitent point sa jalousie. Regarde les maisons les plus hautes, et les arbres aussi : sur eux descend la foudre, car le ciel rabaisse toujours ce qui dépasse la mesure. »⁹⁰ Attendu que ce faux-hasard permet ainsi de maintenir le joueur en danger dès lors qu'il gagnerait trop facilement, tout le préservant dans le cas contraire.

⁸⁹ Salen & Zimmerman. *Rules of Play. op. cit.*, p. 215

⁹⁰ Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Hybris>

Un modèle simple de cette structuration aléatoire se trouve ainsi dans la série des *Mario Kart*. En effet, dans ces jeux vidéo de course, le joueur et ses adversaires ont la possibilité de ramasser divers bonus disséminés le long des circuits. De ce fait, ces bonus sont tels qu'ils sont ce par quoi se distribuent aléatoirement des « armes » permettant de « heurter » de différentes manières les autres concurrents. Aussi, en partant du principe que ces bonus se différencient les uns des autres suivant leur puissance respective, leur distribution sera telle que les bonus les plus puissants seront probablement reçus par ceux qui sont les moins bien placés, et vice-versa. En outre, en étant fonctionnellement couplée au principe « IA élastique », cette Providence virtuelle tend à empêcher de gagner en étant simplement le meilleur pilote, en tant que « rouler trop loin devant le peloton vous condamnera à être pilonné par trois ou quatre objets à la suite, ce qui requière une impeccable coordination que seul un ordinateur peut réunir et ajoutera au moins cinq secondes à votre temps au tour. Cette tricherie est si flagrante que l'on dirait que Nintendo veut décourager les joueurs d'être bons au jeu. »⁹¹ En effet, quoi de plus exaspérant que d'être dépassé, *in extremis*, juste avant la ligne d'arrivée par un adversaire ayant eu cette ultime chance de gagner grâce à un bonus reçu opportunément ?

Cette structuration aléatoire d'une Providence virtuelle prend néanmoins des allures bien plus complexes dans un jeu vidéo comme *Left4Dead*, dans le virtuel duquel il s'agit pour quatre joueurs de parvenir à survivre en coopérant contre des hordes de zombies. A cet effet, cette structuration aléatoire, surnommé « *The Director* » par ses concepteurs, a été conçue de telle sorte que s'y organise l'intensité même de l'action en jeu, en tant que s'y ajuste l'entrée en présence des ennemis et des bonus suivant la rétroaction des données ressortissant aux performances actuelles des joueurs. Cette prévoyance dont est capable *The Director* permet ainsi de le comparer à quelque « maître de jeu », en tant qu'il impose les chances et malchances des joueurs jouant sous sa maîtrise de l'aléatoire. Et comme tout maître de jeu, *The Director* ordonne le virtuel de son propre hasard, pour peu que « l'essence de l'ordonner réside en ce que celui qui ordonne est maître, en connaissance de cause, dans le choix qui dispose des possibilités de l'action efficace. Ce qui est ordonné dans l'ordre, c'est précisément l'exécution de ce choix qui dispose. »⁹²

Aussi, afin de comprendre concrètement ce qu'il en est de ce faux-hasard, voici comment, peu ou prou, cela fonctionne : dans le virtuel du jeu, chaque joueur se détermine

⁹¹ Source : http://tvtropes.org/pmwiki/article_history.php?article=Main.RubberbandAI (Trad. Pers.)

⁹² Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, p. 282

suivant l'« aire d'action » qui lui est propre, à savoir l'« *Active Area Set* »⁹³, à travers laquelle se circonscrivent les limites théoriques de sa perception virtuelle. De ce fait, hors de ces aires d'action se trouvent donc tout ce qui est hors de vue des joueurs mais qui demeure pourtant calculé par *The Director*. Aussi est-ce dans cette mesure que s'organise la distribution aléatoire du virtuel, suivant les diverses données mesurant la performance des joueurs et compte tenu de l'intensité d'action devant se proposer à leur rencontre. Dès lors, l'ajustement rétroactif de ce qui va être rendu jouable va se faire en fonction de ce que les concepteurs ont théorisé en tant que variable de l'« *emotional intensity* »⁹⁴ des joueurs, soit l'intensité émotionnelle supposée procédant des données correspondant à la jauge de santé, au nombre d'ennemis tués, à la position de chacun par rapport à ses coéquipiers, etc. Le principe étant ainsi de formaliser un rythme de jeu qui soit tel que les joueurs alternent entre moment d'action et moment de répit, sans qu'ils ne puissent jamais savoir quand ils vont basculer de l'un à l'autre. Pour autant que se comprenne dans quelle mesure le joueur s'en remet à une Providence virtuelle pour espérer atteindre, sans ultime mauvaise surprise, la fin du jeu. Et c'est donc en ordonnant les chances et malchances en jeu que *The Director* fait figure de Providence virtuelle dont le hasard est la puissance même, et renvoyant notamment à ce qui, dans la gnose chrétienne, s'entend de la manière suivante : « La divine Providence, ce sont les dispositions par lesquelles Dieu conduit avec sagesse et amour toutes les créatures jusqu'à leur fin ultime. »⁹⁵ A ce titre, nous comprenons alors de quoi il retourne de se laisser aller à croire à quelque divinité du virtuel dont le nom de « *Random Number God* » découvre toute la puissance numérique d'une telle figure divine.

En définitive, l'examen de ces expériences hasardeuses nous a permis d'appréhender la possibilité d'une jouabilité de l'*alea* propre au virtuel des jeux vidéo, en mettant notamment au jour des structurations aléatoires spécifiques. Dans cette perspective, l'expérience hasardeuse des jeux vidéo peut s'avérer bien plus intense que celles relevant des jeux réels, dès lors que les « dés » présidant au sort du joueur demeurent invisibles. Attendu que cette invisibilité signe quelque possibilité de présences divines auxquelles se laisser aller à croire en toute illusion, c'est-à-dire essentiellement par jeu.

⁹³ Source : http://www.valvesoftware.com/publications/2009/ai_systems_of_l4d_mike_booth.pdf

⁹⁴ *Ibid.*

⁹⁵ Source : http://www.vatican.va/archive/FRA0013/_P1A.HTM

Aussi, après avoir considéré les possibilités de production des principes ludiques de l'*agôn* et de l'*alea* dans le virtuel et ce, de sorte que nous puissions bel et bien dire que de telles manières de jouer se rendent expressément disponibles dans nombre de jeux vidéo, demandons-nous à présent ce qu'il en est, justement, pour le joueur d'« être-au-virtuel ». Car, si nous pouvons affirmer que le jeu vidéo s'inscrit de plein droit dans l'histoire du ludique en tant qu'il est *video-game*, encore faut-il que nous comprenions ce qu'il en est de *pouvoir* jouer à un jeu vidéo. En effet, si l'examen d'une machine jouable conforte quelques perspectives de recherche en *game studies*, il n'en demeure pas moins que le joueur se pose quant à lui dans la question de sa présence dans le virtuel, au regard de l'horizon de jeu qu'il s'y découvre *pour lui*. Attendu que cette intentionnalité relevant d'être-au-virtuel constitue l'incontournable problématique d'une phénoménologie de l'expérience vidéoludique. C'est pourquoi nous ne saurions faire comme si jouer aux jeux vidéo allait de soi, mais bien au contraire nous avons à revenir à ce qu'il en est de pouvoir effectivement jouer à un jeu vidéo.

Dans cette perspective, il nous faut donc nous enquérir des conditions d'« ouverture » du virtuel permettant d'appréhender la possibilité de jouer à travers ce qui se présente à l'écran comme étant un jeu vidéo et ce, en vertu d'une projection corporelle de soi dans cette direction. Dès lors, il s'agit pour nous de mettre au clair en *quoi* il est possible de pouvoir être dans le virtuel d'un jeu vidéo, eu égard à ce qui en détermine ainsi la possibilité et ce, avant de nous précipiter vers des choses allant bien trop de soi dans l'analyse des jeux vidéo. Pour ce faire, il nous faut donc réfléchir à présent à ce qui se laisse entendre de « corps virtuel » dans les jeux vidéo, dès lors que ce corps virtuel permet explicitement de pouvoir y faire quelque chose. Pour autant que ce corps virtuel soit ainsi l'évidence technique que le joueur doit faire sienne pour s'affirmer en présence dans un jeu vidéo. A supposer que ce soit en parvenant à incorporer un corps virtuel que s'éclaire alors la nouvelle position du joueur de jeu vidéo dans le monde. Tant et si bien que ce n'est qu'en vertu de cette position virtuelle qu'il pourra ensuite être question de ce qu'*est* le virtuel de chaque jeu vidéo, pour ce qu'il y a de sens s'articulant à partir de là. Autrement dit : comment parvient-on à pouvoir jouer à un jeu vidéo, quel qu'il soit ?

II. L'incorporation d'un corps virtuel au fondement de la possibilité d'être-au-virtuel

De toute évidence, l'écran faisant apparaître un jeu vidéo doit être tel qu'il dispose celui qui y fait face à vouloir jouer, eu égard à la dimension virtuelle *s'ouvrant* par là. De ce fait, étant ainsi entendu qu'un jeu vidéo est « jeu vidéo » parce qu'il peut être joué, ce qui s'ouvre alors par là suppose l'*avènement* de la présence du joueur quelque part dans l'écran. Attendu qu'il devient donc possible de s'y *situer*. Dans cette perspective, il faut donc parvenir à intentionnellement excéder ce qui semble n'être qu'une image s'affichant à l'écran afin de pouvoir jouer à un jeu vidéo. C'est pourquoi, tant que l'on ne parvient pas à advenir dans le virtuel d'un jeu vidéo, celui-ci demeure en réserve de ce qu'il est, c'est-à-dire le lieu d'une présence de soi possible. Aussi est-ce pour cette raison qu'il nous faut inaugurer toute la problématique de l'entrée en présence du joueur dans un jeu vidéo à la suite de ce questionnement essentiel, à savoir : « Si faire l'expérience de l'interactivité, c'est passer de l'autre côté du miroir, pourquoi ne s'intéresser qu'à ce qui se produit « derrière le miroir », à l'intérieur de la représentation, et non pas à l'expérience même de ce franchissement ? »⁹⁶

Dès lors, nous ne saurions comprendre toute la problématique ontologique relevant de ce « franchissement » sans mettre au jour la présence de soi qui s'y questionne. A supposer que ce soit à travers cette possible présence virtuelle de soi que se *discerne* l'usage vidéoludique de l'écran, dès lors qu'il devient possible d'y faire quelque chose, et tel que cela se signale expressément au moyen d'un injonctif « *press start* ». Aussi est-ce en ce sens que jouer à un jeu vidéo nécessite de savoir se rendre présent dans le *quelque part* de virtuel se manifestant à l'écran, en vue d'y jouer. A ce titre, il faudrait donc pouvoir être *quelque chose* qui s'y trouve présent, c'est-à-dire : pouvoir être un certain « étant » du virtuel. Pour autant qu'il devienne ainsi question de pouvoir être là, dans tel ou tel jeu vidéo. En ce sens alors, toute la « vérité » d'un jeu vidéo ne saurait s'entendre qu'en tant qu'« évidence » d'une possible présence de soi à l'écran, au sens où Husserl écrit notamment, à propos de ce à quoi engage toute évidence, qu'« il est clair qu'on ne peut puiser la notion de la vérité ou de la réalité vraie des objets ailleurs que dans l'évidence ; c'est grâce à l'évidence seule que la désignation d'un objet

⁹⁶ Rieusset-Lemarié, Isabelle. *La société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*. Paris: Actes Sud, 1999, p. 203

comme réellement existant, vrai, légitimement valable, - de quelque forme ou espèce que ce soit, - acquiert pour nous un sens, et il en est de même en ce qui concerne toutes les déterminations qui – pour nous – lui appartiennent véritablement. [...] Toute évidence « crée » pour moi un acquis durable. »⁹⁷

Le virtuel des jeux vidéo n'aurait donc tout d'abord de sens qu'en tant qu'il devient *évident* que s'y détermine une possibilité pour le joueur d'y être présent et, par conséquent, en mesure d'y jouer. Si tant est que l'absence ou l'impossibilité d'une telle présence virtuelle dans un jeu vidéo n'implique plus le jeu vidéo en tant que tel, mais ce qu'il n'est déjà plus ; comme cela peut être le cas lors de scènes cinématiques ou encore pendant des temps de chargement. A cet égard, nous pouvons concevoir que la possibilité d'une présence virtuelle de soi constitue l'essence même de toute expérience vidéoludique. Tant et si bien qu'il n'y aurait d'expérience vidéoludique qu'à partir du moment où « je suis » également à l'écran, dans le virtuel d'un jeu vidéo. Attendu que ce « je suis » se pose alors dans la question d'un « que puis-je faire ? », dès lors que s'y entend le fait de *pouvoir* jouer à un jeu vidéo.

Dans cette perspective, si un jeu vidéo ne s'expérimente en tant que tel que parce qu'il est question d'une présence virtuelle de soi s'y franchissant, alors il nous faut comprendre *en quoi consiste* cette présence virtuelle possible redoublant une présence réelle déjà là. Au sens où l'on serait doublement là, dans le réel *et* dans le virtuel. Pour autant qu'il s'agisse ainsi de comprendre comment l'on *se tient* (« *consistere* ») dans le virtuel d'un jeu vidéo. Or, cette consistance en mesure de supporter ma présence virtuelle ne saurait se penser sans déjà savoir ce qui me permet de *voir* le virtuel d'un jeu vidéo en tant que tel, c'est-à-dire dans la nécessité de son *video*. Attendu que voir le virtuel d'un jeu vidéo en tant que tel suppose alors d'*avoir* quelque chose comme un « corps » à partir duquel originer cette vision du virtuel. Il faudrait ainsi déjà avoir un corps virtuel pour que le virtuel en tant que tel puisse être à *voir* pour ce qu'il est. Si tant est que ce « corps » s'entende dans sa racine latine de « *creare* », à savoir ce qui « croît » et qui, croissant, s'étend alors quelque part.

Aussi est-ce en ce sens qu'il y va de l'*incorporation* d'une possibilité d'avoir son propre corps dans un jeu vidéo et ce, pour autant que s'y détermine *ma* présence virtuelle. A plus forte raison, c'est en incorporant quelque chose comme un corps dans un jeu vidéo, en « prenant corps » pour ainsi dire, que se découvre l'horizontalité de tout horizon de jeu relevant du fait de pouvoir désormais jouer à un jeu vidéo. Et ce corps s'appropriant pour soi

⁹⁷ Husserl, Edmund. *Méditations cartésiennes*. Trads. Emmanuel Levinas et Gabrielle Peiffer. Paris: J. Vrin, 1947, pp. 105-106

s'affirme donc comme étant ce par quoi se réalise toute présence virtuelle de joueur. Dès lors qu'il permet de se temporaliser au présent d'un jeu vidéo. Il va alors sans dire que c'est en vertu de cette nécessaire temporalisation de soi dans une présence virtuelle que se problématise le fait ne pas avoir le temps de jouer aux jeux vidéo pour tous ceux qui n'y jouent pas, en tant qu'il ne s'agit plus de regarder « passivement » ce qui s'affiche et se déroule à l'écran.

Dans cette mesure, chaque corps virtuel détermine une possibilité d'*être-au-virtuel* s'existentialisant au travers d'une corporéité toujours différente d'un jeu vidéo à l'autre. Aussi, bien plutôt que de parler d'emblée de « télé-présence », comme cela saurait se concevoir quand on manipule à distance une voiture téléguidée que l'on *n'est pas*, il faudrait concevoir cette présence virtuelle dans toute l'existentialité possible de sa présence. Dès lors que la voiture téléguidée n'est qu'en étant *là-bas*, quand le corps virtuel est ce par quoi je suis *là*, dans le virtuel de tel ou tel jeu vidéo. Puisqu'ainsi, il y va de l'être-au-virtuel comme d'une « possible » nécessité ontologique, au sens où Sartre écrit qu'« être, pour la réalité-humaine, c'est être-là ; c'est-à-dire « là, sur cette chaise », « là, à cette table », [...]. C'est une nécessité ontologique. »⁹⁸

Cependant, il y a tout à croire que ce soit d'abord un corps sans « chair » qu'il nous est à chaque fois proposé d'incorporer, au sens d'un corps dont la sensibilité ne relèverait en fait que de ce que le joueur voit. Attendu qu'il ne permet pas d'être touché, bien qu'il donne pourtant l'impression d'être *touchant* en étant vu comme tel. Dans cette perspective, la seule sensorialité tactile ressortissant à une présence virtuelle ne s'éprouverait donc qu'à travers ce qui constitue la *maniabilité* réelle de tel ou tel corps virtuel. La « manette », et tout ce qui s'y assimile, découvrirait donc le point de jonction à travers lequel ma perception réelle rejoint celle qui peut être la mienne dans le virtuel. Au sens où ce serait à travers cette maniabilité vidéoludique que coïncideraient mon intentionnalité du virtuel avec son activité réelle et maniable. A supposer que je parviens alors à passer outre la technique de maniabilité qui s'y requiert. En ce sens, jouer à un jeu vidéo dépendrait donc du savoir se requérant pour manier ce qui permet de faire quelque chose dans le virtuel. A cet égard, cela serait donc seulement à partir de cette maniabilité qu'on entre véritablement en présence dans un jeu vidéo, en franchissant ainsi la distance technique qui nous en sépare. Autrement dit : savoir jouer à un

⁹⁸ Sartre, Jean-Paul. *L'être et le néant. op.cit.*, p. 347

jeu vidéo relève à chaque fois d'une certaine technique plus ou moins complexe se requérant au travers d'une maniabilité permettant de pouvoir faire quelque chose dans le virtuel. Pour autant qu'il s'agisse alors là d'une sorte de contretemps transitoire à toute présence virtuelle de soi qu'il faudra à chaque fois savoir maîtriser.

Eu égard à cette maniabilité réelle permettant de pouvoir faire quelque chose dans le virtuel, se pose alors la question de la « puissance d'agir » relevant de toute présence virtuelle de soi, et telle qu'elle est constitutive d'un certain « horizon intentionnel » se faisant ainsi jour. Au sens où Husserl énonce que le propre d'un « horizon intentionnel » « est de renvoyer à des potentialités de la conscience qui appartiennent à cet horizon même. »⁹⁹ Dès lors qu'à travers cet horizon intentionnel s'éprouvant dans l'expérience vidéoludique se franchit la distance ontologique séparant le virtuel du réel, distance pour laquelle se posera alors la question de l'être du virtuel.

Dans ce chapitre, il nous faudra donc considérer en premier lieu la « puissance d'agir » s'appropriant à travers toute présence virtuelle, considération à faire des possibilités d'action que confère chaque corps virtuel. Autrement dit : comment la « puissance » de cette puissance d'agir s'appréhende en général dans tout jeu vidéo ? C'est pourquoi nous aurons à réfléchir à la verbalisation de l'action se faisant dans le virtuel, dès lors que s'y comprend précisément ce qu'il en est de pouvoir y faire quelque chose. Attendu qu'en ce sens, chaque corps virtuel peut s'analyser en vertu du *corpus* verbal le définissant alors en acte. En outre, cette entrée en présence de soi dans le virtuel ne saurait clairement s'entendre sans que se questionne la maniabilité réelle dont elle ressortit, en vertu de la technique qui y prévaut alors au sens rigoureux d'une « *technè* ». Dès lors que cette *technè* découvre ainsi le « savoir » du savoir-jouer qui s'y articule.

Suite à cela, nous considèrerons alors ce qu'il en est de *voir* le virtuel en vue de pouvoir y *prévoir* son action possible et ce, relativement aux diverses modalités de mise en vue se structurant en tout jeu vidéo. En effet, jouer à un jeu vidéo présuppose d'emblée que le virtuel soit visible de telle manière qu'il soit possible de s'orienter en sa direction, en vue de s'y spatialiser. Tant et si bien que cette condition de mise en vue du virtuel détermine les différentes « orientations du spectacle »¹⁰⁰ relevant de toute présence virtuelle de soi. Attendu

⁹⁹ Husserl, Edmund. *Méditations cartésiennes. op.cit.*, p. 82

¹⁰⁰ Cf. Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard, 1945, pp. 290-303

que cette visibilité du virtuel se pose dans la question de ses évidences, pour lesquelles il s'agit de voir ce qu'il est à chaque fois possible de faire dans un jeu vidéo.

Enfin, parce qu'être-au-virtuel s'ouvre sur une existentialité spécifique dans un jeu vidéo, il nous faudra alors interroger la possibilité de *ne plus* être-au-virtuel en y faisant l'expérience d'une « mort » virtuelle de soi. En effet, en régulant la traditionnelle perte ludique sous forme de mort virtuelle, certains jeux vidéo parachèvent alors l'existentialité d'être-au-virtuel en en déterminant une mortalité possible. De ce fait, la présence virtuelle du joueur se radicalise de telle sorte qu'il peut alors être expressément question d'une sorte de « *conatus* » propre aux jeux vidéo, pour laquelle il devient alors question « de persévérer dans son être. »¹⁰¹ En ce sens, jouer à certains jeux vidéo imposerait donc la nécessité de devoir survivre en jeu, quand bien même une telle mortalité virtuelle demeurerait toujours plus ou moins réversible.

¹⁰¹ Spinoza, Baruch. *Ethique. op. cit.*, p. 217

II.1 Avoir un corps virtuel

Selon toute vraisemblance, il y a tout à croire qu'avoir joué à un jeu vidéo revient explicitement à *avoir-été* dans le virtuel qui en dimensionnait le lieu et ce, de telle sorte qu'il ait bel et bien été question d'une présence virtuelle de soi. A cet égard, avoir joué à un jeu vidéo sous-entend que l'on a été *faire quelque chose quelque part* de soi-même. Parlant du monde tel qu'il en conçoit toute la possibilité existentielle, Sartre écrit : « Ainsi le monde, comme corrélatif des possibilités que je suis, apparaît, dès mon surgissement, comme l'esquisse énorme de toutes mes actions possibles. La perception se dépasse naturellement vers l'action ; mieux, elle ne peut se dévoiler que dans et par des projets d'action. »¹⁰² Et cela serait en ce sens que tout jeu vidéo se découvre de prime abord comme un *lieu* au milieu duquel être présent, dès lors que je peux y *avoir* le corps qu'il faut pour cela. A cet égard, ce corps virtuel serait cette *prothèse* (« *πρόθεσις* » au sens de « pro-position ») qui, en s'ajoutant à ce que je suis, m'avance alors quelque part, à savoir ici dans le virtuel d'un jeu vidéo. Qu'est-ce donc alors que d'avoir un corps virtuel, pour autant qu'il me permette d'être plus que ce que je suis déjà ? Tant et si bien que l'expérience vidéoludique engagerait ainsi à nous penser et à nous repenser plus loin que ce que nous sommes déjà, quelque part *au-devant* de nous-mêmes.

Jouer aux jeux vidéo ferait donc d'abord sens au regard de l'intentionnalité pour laquelle celui qui y joue n'est jouant qu'en tant qu'il parvient à *se savoir* être-au-virtuel, au sens notamment où Kierkegaard a pu écrire qu'« on ne peut se voir *soi-même* dans un miroir, sans se connaître déjà, sinon ce n'est point se voir, mais voir seulement quelqu'un. »¹⁰³ A cet effet, l'« avoir » du corps virtuel se destinant à être le mien déterminerait ainsi ce par quoi je me sais être là dans un jeu vidéo. Si tant est qu'avoir un tel corps virtuel rende compte de l'expérience appropriative de son *incorporation*. Aussi est-ce en ce sens que se laisse réfléchir le « *quoi* » en lequel consiste tout corps virtuel, suivant ce qu'il propose de pouvoir faire dans le jeu vidéo duquel il relève.

A ce titre, cet « avoir » spécifique procéderait d'une analytique corporelle à travers laquelle s'articulerait la possibilité du sens de son incorporation. Pour autant qu'avoir un

¹⁰² Sartre, Jean-Paul. *L'être et le néant. op. cit.*, p. 362

¹⁰³ Kierkegaard, Søren. *Traité du désespoir. op. cit.*, p. 101

corps virtuel s'entend précisément par rapport à la puissance d'agir qu'il m'ajoute pour être en mesure de jouer à tel ou tel jeu vidéo. Puisque ce n'est qu'à partir de là qu'un jeu vidéo se rend intentionnellement jouable, en tant qu'il s'ouvre sur une possible présence virtuelle de soi s'existentialisant comme telle.

Néanmoins, cette incorporation de soi en une présence virtuelle ne saurait clairement se comprendre sans questionner sa production à partir de ce qui doit être techniquement manié au sein du dispositif vidéoludique. Attendu que cette exigence technique circonscrit alors le savoir-jouer propre à tout jeu vidéo. A supposer que nous comprenions ainsi toute la difficulté intrinsèque d'apprendre à jouer à un jeu vidéo, dès lors que cela oblige à savoir comment se présenter de soi-même à rebours du réel et en projection du virtuel.

a. S'appropriier son corps virtuel

Le « corps virtuel », tel que nous le concevons dans une certaine originalité vidéoludique, trouve l'origine de son sens chez Merleau-Ponty écrivant à propos du corps se reflétant dans un miroir : « Ce corps virtuel déplace le corps réel à tel point que le sujet ne se sent plus dans le monde où il est effectivement, et qu'au lieu de ses jambes et de ses bras véritables, il se sent les jambes et les bras qu'il faudrait avoir pour marcher et pour agir dans la chambre reflétée, il habite le spectacle. C'est alors que le niveau spatial bascule et s'établit dans sa nouvelle position. »¹⁰⁴ Aussi est-ce en nous appuyant sur ce corps virtuel du miroir que nous pouvons alors appréhender le corps virtuel du jeu vidéo comme étant ce qui permet de s'établir dans une nouvelle position dans le monde. A cet égard, m'appropriier le corps virtuel qui peut être le mien dans tel ou tel jeu vidéo met à chaque fois au jour la possibilité de se déployer de soi-même jusqu'à pouvoir être-au-virtuel, dans toute son extension existentielle. A supposer qu'en m'appropriant un corps virtuel j'aie ainsi au-devant de ce que je suis déjà en pouvant être encore plus que cela. Au sens où Merleau-Ponty entend l'appropriation définitive du corps virtuel du miroir en tant qu'« à la fin de l'expérience je l'identifie sans concept parce que je vis en lui, parce que je me porte tout entier dans le nouveau spectacle et que j'y place pour ainsi dire mon centre de gravité. »¹⁰⁵ De sorte qu'à travers cette possibilité d'être-au-virtuel se découvre une tout autre perspective ontologique quant à ce qui *est* en présence par là.

¹⁰⁴ Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception. op. cit.*, p. 298

¹⁰⁵ Merleau-Ponty, Maurice. *Ibid.*, p. 299

Cette articulation de soi dans le virtuel d'un jeu vidéo laisse donc entendre une certaine déconstruction possible de ce qui est « propre » à toute appropriation de corps virtuel. Si tant est qu'il devienne expressément question de mettre au jour la possibilité d'être-au-virtuel à partir du « pouvoir » spécifique qu'elle confère au joueur. Dans cette mesure, et parce qu'il est question de « croître » en tant que « corps » virtuel, la manière de cet « épanouissement » s'appréhende, dans son originalité vidéoludique, en vertu de ce que le joueur *peut* faire dans ce qu'*est* le virtuel de tel ou tel jeu vidéo. C'est pourquoi il y aurait ainsi deux aspects du possible à considérer au regard de ce qui constitue toute appropriation de corps virtuel ; à savoir, d'une part, sa possibilité d'être incorporé par tous, et d'autre part, le pouvoir que chacun y actualise de sa propre manière. Puisque pour un même corps virtuel, le jeu ne saurait être joué de la même manière suivant qui y joue. C'est d'ailleurs cette distinction entre possibilité et pouvoir que met en évidence Jacques Henriot en différenciant « la *possibilité*, qui est le possible considéré d'une manière théorique, à un niveau relativement déterminé d'abstraction (par exemple il est possible qu'un être humain saute à une certaine hauteur) » du « *pouvoir*, qui est le possible conçu dans son rapport concret à l'individu (ai-je le pouvoir, moi, de sauter aussi haut ?). »¹⁰⁶

A plus forte raison, la possibilité même de s'approprier un corps virtuel déterminerait la structure *existentielle* de l'être-au-virtuel tandis que ce qui est fait en son pouvoir signe l'accomplissement *existentiel* de chacun à partir de ce corps virtuel. Ainsi, cela serait parce que « je peux » faire quelque chose dans un jeu vidéo que je suis en mesure d'y exister en propre. Attendu que « toutes les possibilités du genre "je peux" ou "je pourrais" [...] appartiennent manifestement d'une manière essentielle et propre à moi-même. »¹⁰⁷ Dans cette perspective, tout corps virtuel me découvre donc à l'origine d'un « je peux » dont l'existence m'appartient jusqu'au terme de l'expérience.

Aussi est-ce seulement à partir de ce « je peux » de corps virtuel qu'il devient expressément question de se projeter en acte dans le virtuel, pour autant que toute découverte de possibilité de jouer relève alors de ce que je sais pouvoir y faire. Dans cette perspective, il s'avère intéressant de répéter ici l'essentiel du questionnement que soulève Paul Audi dans son ouvrage *Supériorité de l'éthique*, dans lequel il écrit qu'« en fait, plutôt que des limites du corps à proprement parler, qui relèvent de la morphologie, je parle des limites de sa *chair* – de sa « corporéité » originelle. Ces limites seraient donc celles d'un *je-peux*, c'est-à-dire celles que dressent pour ainsi dire

¹⁰⁶ Henriot, Jacques. *Sous couleur de jouer. op. cit.*, p. 251

¹⁰⁷ Husserl, Edmund. *Méditations cartésiennes. op. cit.*, p. 168

« de l'intérieur » les pouvoirs dont le corps dispose et qu'il est toujours capable de mettre en œuvre et d'exercer au-dehors. [...] Comment pouvons-nous savoir ce que peut notre corps ? Comment saurons-nous de quelles forces il dispose en réalité ? »¹⁰⁸ Dès lors que s'entend ici l'enjeu de tout « je peux », à savoir précisément de ce qui est *pu* dans chaque « je peux » et ce, quand bien même cela serait un « je peux » s'articulant dans le virtuel d'un jeu vidéo.

En toute rigueur, toute appropriation de corps virtuel s'entendrait donc au travers du pouvoir-faire s'inaugurant en projection d'une présence virtuelle de soi dans tel ou tel jeu vidéo. Pour autant que se rende ainsi compréhensible son analyse en termes de « puissance » de puissance d'agir, pour laquelle ce en quoi il consiste ferait sens en se verbalisant selon les actions que « je peux » désormais effectuer dans le virtuel. Au sens où Merleau-Ponty écrit que « ce qui importe pour l'orientation du spectacle, ce n'est pas mon corps tel qu'il est en fait, comme chose dans l'espace objectif, mais mon corps comme système d'actions possibles, un corps virtuel dont le « lieu » phénoménal est défini par sa tâche et sa situation. Mon corps est là où il a quelque chose à faire. »¹⁰⁹

C'est pourquoi tout corps virtuel pourrait spécifiquement s'entendre au travers d'une analyse possible en tant que « puissance d'agir » correspondant à un certain *corpus* verbal l'articulant au jeu vidéo dans lequel il se trouve. A supposer que cette verbalisation de la puissance d'agir d'un corps virtuel permette de figurer *ce qu'il est*, dans le détail de sa corporéité. Dans cette mesure, Hannah Arendt nous permet alors de comprendre ce qu'il en est de cette verbalisation de l'action en écrivant que « l'action muette ne serait plus action parce qu'il n'y aurait plus d'acteur, et l'acteur, le faiseur d'actes, n'est possible que s'il est en même temps diseur de paroles. L'action qu'il commence est révélée humainement par le verbe, et bien que l'on puisse percevoir son acte dans son apparence physique brute sans accompagnement verbal, l'acte ne prend un sens que par la parole dans laquelle l'agent s'identifie comme acteur, annonçant ce qu'il fait, ce qu'il a fait, ce qu'il veut faire. »¹¹⁰ Dès lors, dans quelle mesure se verbalisent effectivement les puissances d'agir de corps virtuels ?

¹⁰⁸ Audi, Paul. *Supériorité de l'éthique*. Paris: Flammarion, 2007, p. 77

¹⁰⁹ Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception. op. cit.*, p. 297

¹¹⁰ Arendt, Hannah. *Condition de l'homme moderne. op. cit.*, p. 235

b. Verbalisation des puissances d'agir de corps virtuels

De toute évidence, tout corps virtuel permet d'agir d'une certaine manière dans le jeu vidéo dont il relève. C'est en ce sens qu'il est concevable de considérer chaque corps virtuel de jeux vidéo comme un ensemble, une réserve, de possibilités d'action analytiquement déterminables comme telles. Cela veut donc dire que pour chaque jeu vidéo auquel je joue, il m'est possible d'affirmer que « je peux » faire telle et telle action relativement au corps virtuel que je m'approprie. Par exemple, jouant à *Super Mario Bros*, je peux essentiellement « marcher », « courir », « sauter » dans le virtuel de ce jeu vidéo. De ce fait, l'activité virtuelle qui peut être la mienne dans tel ou tel jeu vidéo serait caractéristiquement verbalisable suivant ce que je peux y faire.

A cet égard, faire quelque chose dans le virtuel de tel ou tel jeu vidéo procède, à chaque fois, de ce en quoi consiste la puissance d'agir du corps virtuel qui s'y approprie. En tout jeu vidéo se déterminerait donc une puissance d'agir théorique dans laquelle s'entend le « je peux » ressortissant à toute possibilité d'être-au-virtuel. Attendu que le jeu de tout jeu vidéo se règle ainsi sur cette puissance d'agir qui lui est nécessairement corrélative. Dans cette mesure, ce que nous avons à mettre au jour à présent concerne l'objectivité se concevant à travers la verbalisation analytique de ces puissances d'agir, telle qu'elle consiste en ce qui se jouera, en acte, dans le virtuel d'un jeu vidéo.

Cela étant, cette objectivité ne saurait se construire autrement qu'à travers l'énonciation de chaque action possible en verbe y correspondant, et en vertu de la forme gestuelle que prend cette action dans le virtuel. Procédant ainsi, nous sommes alors en mesure de discerner les puissances d'agir de corps virtuels les unes des autres, suivant leurs différences tout autant que leurs ressemblances verbalisées. Au sens où *Quake* propose la même puissance d'agir que celle qui s'approprie dans *Doom*, exception faite d'une possibilité de « sauter » inédite. A supposer alors qu'en rendant compte des différences et des ressemblances entre corps virtuels, il devienne alors logique de pouvoir parler de genre vidéoludique tout autant que d'une certaine généalogie de l'action virtuelle. Au sens où une telle construction généalogique montrerait l'évolution de la puissance des puissances d'agir de corps virtuel.

Tâche fastidieuse s'il en est, cette construction généalogique nécessiterait ainsi d'analyser rigoureusement tout ce qui a été proposé de possibilités d'action dans les jeux vidéo et ce, afin

de déterminer dans le détail tout ce qui a pu se jouer dans le virtuel. Au regard de cette exhaustivité généalogique de l'action virtuelle encore à construire, nous réfléchissons ici à ce que peuvent être les principales catégories de l'action virtuelle, à travers lesquelles se résumant la majorité des actions possibles s'articulant dans les jeux vidéo.

Dans cette mesure, nous postulons qu'il y a trois principales catégories d'action virtuelle qui seraient alors les suivantes : pouvoir «(se) déplacer », pouvoir « heurter » quelque chose et pouvoir « gérer » économiquement un certain fonds du virtuel. A supposer que ces trois catégories d'action virtuelle permettent au joueur d'intentionnaliser la possibilité d'un « mouvement », d'une « force » et d'un « calcul » à travers une majorité de corps virtuels. En effet, « sauter » d'une plate-forme à une autre ou encore « piloter » un kart, n'est-ce pas là des manières de «(se) déplacer » dans le virtuel ? « Frapper » d'un coup de poing ou « tirer » avec une arme à feu, des manières d'« heurter » quelque chose ? « Construire » une ville ou « vendre » des objets, des manières de « gérer » économiquement un certain fonds du virtuel ? A ce titre, voyons à présent ce que peuvent impliquer d'intentions de jeu ces trois catégories d'action virtuelle.

- «(se) Déplacer » découvrirait toute possibilité de *mouvement* dont on serait la cause dans l'espace du virtuel. Cela inclurait donc tout autant le corps virtuel que l'on s'approprie en pouvant ainsi *se* déplacer, que les diverses choses pouvant être déplacées au moyen de celui-ci. De ce fait, «(se) déplacer » se décline selon les multiples manières de préciser une certaine forme de mouvement en une significativité caractéristique. Se retrouvent alors ici les « marcher », « courir », « sauter », « rouler », « nager », « voler » des corps virtuels, tout autant que les « porter », « pousser », « tirer », « jeter » s'appliquant aux choses du virtuel.
- « Heurter » découvrirait toute possibilité d'une *force* s'éprouvant à travers les chocs et les heurts pouvant avoir lieu à l'encontre de ce qui compose l'étantité d'un jeu vidéo. S'éclairerait ainsi ce en quoi peut consister la destructibilité potentielle du virtuel pour laquelle « frapper », « tirer », « couper », « cogner », « pulvériser » sont autant de variations ressortissant au fait de pouvoir « heurter » quelque chose. Attendu qu'en acquérant ainsi le sens d'une destruction à venir le virtuel se joue alors dans la *violence* possible de ses actions.

- « Gérer » laisserait entendre l'exploitation possible du virtuel à hauteur d'un certain *calcul* qui peut s'y faire, en vertu des fonds disponibles mis en jeu à cet effet. Se définirait ainsi toute l'intentionnalité propre à faire cas d'une certaine *économie* relative à ce que peuvent être les différentes ressources virtuelles en jeu, et telles qu'elles deviennent gérables par là. A cet effet, des possibilités d'action telles que « acheter », « vendre », « construire », « récolter », « embaucher », « licencier » polarisent de multiples manières une gestion du virtuel se jouant comme telle.

En toute hypothèse alors, ces trois catégories d'action virtuelle seraient en mesure de décrire la majorité des activités ayant lieu dans les jeux vidéo, au regard de toutes les déclinaisons verbales qui en procèdent et s'y rattachent. Aussi est-ce pour cette raison qu'il devient possible de caractériser et de définir des genres vidéoludiques, suivant la manière dont se verbalise la puissance d'agir du corps virtuel en question dans tel ou tel jeu vidéo. Par exemple, qu'est-ce qui se rend essentiellement jouable à travers le genre vidéoludique du *FPS* (« *First Person Shooter* ») sinon des possibilités d'action relevant d'un « heurter » se faisant généralement dans le détail d'un « tirer » avec des armes à feu, en même temps que l'on s'y « déplace » de manière anthropomorphique (« marcher », « sauter », « courir », etc.). Dans cette mesure, l'esquisse théorique de verbalisation analytique que nous proposons ici semble bel et bien en mesure de déterminer ce qui constitue l'objectivité de tout « je peux » s'appropriant dans les corps virtuels de jeux vidéo.

Cependant, s'il est ainsi possible d'objectiver toute puissance d'agir de corps virtuel pour concevoir ce qu'il en est de pouvoir faire quelque chose dans le virtuel de tel ou tel jeu vidéo, cela suppose alors également de questionner l'identité corporelle de ces corps virtuels. Car, contrairement au corps virtuel du miroir réfléchissant toujours à l'identique celui qui s'y regarde, le corps virtuel des jeux vidéo infléchit de bien des manières l'identité corporelle que le joueur peut avoir en jouant à un jeu vidéo. L'objectivation des puissances d'agir de corps virtuels présuppose donc quelque reconnaissance préalable d'une certaine identité corporelle de ce qu'ils sont à chaque fois et ce, de telle sorte que cette identité règle la reconnaissance du corps virtuel comme étant précisément le « corps-de » quelque chose.

c. L'identité corporelle des corps virtuels

En toute logique, l'objectivation d'une puissance d'agir de corps virtuel ne saurait faire sens sans que soit identifié *de quoi* ce corps est « corps-de ». En effet, toute puissance d'agir ne se conçoit précisément qu'en se rattachant à l'identité d'un certain corps l'articulant dans son détail d'actions possible, en permettant de la verbaliser ainsi plutôt qu'autrement. C'est pourquoi toute objectivation de puissance d'agir présuppose la reconnaissance du corps virtuel en tant que corps-de. Au sens où « marcher » ne peut se concevoir que pour un corps virtuel pouvant logiquement être marchant, de même que « tirer » n'a de sens que pour un corps virtuel pouvant être tirant, etc. En clair, c'est parce que je suis expressément *ceci* ou *cela* dans un jeu vidéo que ce que je peux y faire se justifie ou non à travers cette identité corporelle. En outre, quand bien même il ne serait pas directement visible, le corps virtuel d'un jeu vidéo n'en demeure pas moins reconnaissable en tant que corps-de, dès lors que s'objective possiblement sa puissance d'agir.

Tout corps virtuel se laisserait donc reconnaître comme étant ce avec quoi doit s'accorder l'objectivation de sa puissance d'agir, dès lors que ce dont il est corps-de se pose dans la question de son identité corporelle. Par exemple, dans *Tetris*, relativement à l'objectivation de la puissance d'agir qui s'y conçoit, le corps virtuel que l'on s'approprie se laisse possiblement reconnaître comme étant le corps d'un certain « ouvrier » travaillant à la chaîne à « empiler » des briques. Aussi est-ce dans cette mesure qu'il devient logiquement question d'un certain schématisme à travers lequel se reconnaîtrait ce de quoi un corps virtuel est le corps-de. Attendu que c'est à travers ce schématisme que se problématise ce que « je suis » dans un jeu vidéo. Aussi, s'il est indéniable que certains corps virtuels peuvent se reconnaître explicitement par tous comme étant bel et bien tel ou tel corps-de, d'autres sont quant à eux laissés à l'interprétation de chacun, notamment quand le corps virtuel n'apparaît pas en tant que tel à l'écran.

Dans cette perspective, ce n'est qu'en parvenant à s'identifier à ce dont le corps virtuel est corps-de que s'inaugure la possibilité d'agir dans le virtuel en étant résolument *ceci* ou *cela*, eu égard à la puissance d'agir qui en répond. Aussi est-ce parce qu'il devient possible de se déterminer autrement que ce que l'on est dans le virtuel des jeux vidéo que se pose alors la question de savoir jusqu'où les corps virtuels peuvent différemment être corps-de. En somme, quelles sont les limites à la possibilité d'avoir un certain corps virtuel se reconnaissant comme

étant corps-de *ceci* ou *cela* dans les jeux vidéo ? Et de manière indicielle, cette question n'inaugure-t-elle pas déjà ce qui se joue à être-je dans les jeux vidéo, pour autant que fasse signe ici une certaine direction artistique du virtuel ? A supposer que tout ce qui peut se concevoir comme corps agissant peut théoriquement s'approprier dans le virtuel, compte tenu d'une certaine puissance d'agir permettant de le reconnaître précisément comme tel. Par exemple, n'est-ce pas le « vent » que l'on se reconnaît être dans le jeu vidéo *Flower* en ayant ce corps virtuel qui « vente » ? Ou, dans un tout autre genre, n'est-ce pas un « dieu » que l'on se reconnaît être dans des jeux vidéo comme *Populous* ou encore *Black and White* ? Si tant est que toute l'étrangeté à être-au-virtuel en se reconnaissant dans un corps autre que le sien puisse se résumer à cette possibilité d'être un dieu, en mesure de dominer le virtuel de sa toute-puissance.

Cela étant, outre le fait de s'y reconnaître en vue d'objectiver adéquatement sa puissance d'agir, tout corps virtuel ne saurait se jouer sans que se maîtrise la maniabilité réelle dont il procède. Pour autant qu'être-au-virtuel requière ainsi de savoir ce qu'il faut réellement faire pour que quelque chose puisse être fait dans le virtuel. Au sens où aucune présence virtuelle de soi ne va sans la technique présidant à savoir-jouer à tel ou tel jeu vidéo, dès lors que cette technique s'impose pour jouer à n'importe quel jeu vidéo. Étant ainsi entendu que rien ne saurait être joué sans que s'use d'une certaine manière l'instrument de jeu propre au dispositif réel dont procède tout jeu vidéo. Dans cette perspective, un corps virtuel ne deviendrait effectivement *mon* corps virtuel que si je parviens à passer outre sa maniabilité réelle. Aussi, que faut-il entendre de la maniabilité propre à l'appropriation de tout corps virtuel ?

d. Maniabilité des corps virtuels

Concrètement, s'incorporer dans un jeu vidéo ne saurait être possible sans faire décisivement l'expérience d'un « franchissement » à travers lequel, *en même temps* que l'on se retranche du réel, on se découvre une effectivité dans le virtuel. A cet égard, la question se pose donc de savoir comment se conditionne l'effectivité de ce franchissement, considération à faire de la maniabilité spécifique qui s'y requiert pour tout jeu vidéo. Attendu que cette maniabilité réelle du virtuel concentre en elle toute la technique à acquérir pour parvenir à être-au-virtuel. Autrement dit : comment passe-t-on effectivement d'une position réelle à une

position virtuelle dans toute expérience vidéoludique ? Comment s'effectue-t-on en présence dans le virtuel d'un jeu vidéo ?

De manière générale, dans tout dispositif vidéoludique, nous trouvons un instrument dont l'utilité s'éprouve en tant qu'il permet de faire le lien entre mon corps réel et un corps virtuel se découvrant appropriable. Aussi, ne pas être capable de manier cet instrument réduit le joueur à son impuissance d'agir dans le virtuel. C'est donc pour surmonter cette impuissance initiale que l'usage instrumental relatif à chaque corps virtuel de jeux vidéo se trouve généralement instruit dans ce qui lui fait office de « mode d'emploi ». De ce fait, toute maniabilité de jeu vidéo, telle qu'elle ressortit à l'usage d'un certain instrument, détermine ce qu'il faut savoir réellement faire pour jouer à un jeu vidéo et ce, précisément au sens d'une « *technè* » permettant *de se produire en présence* dans le virtuel. C'est pourquoi nous pouvons appréhender cette « *technè* » ressortissant à un certain savoir vidéoludique dans une perspective heideggerienne selon laquelle « la *τέχνη* comme compréhension grecque du savoir est une production de l'étant, dans la mesure où elle fait venir, et produit expressément le présent en tant que tel hors de sa réserve, dans l'être à découvert de son visage. »¹¹¹ Attendu que ce n'est qu'à travers d'une certaine technique qu'il devient alors question pour l'homme de produire quelque chose et ce, quand bien même il s'agirait de se produire en présence dans le virtuel. Au sens où « pro-duire se dit en grec *τίκτω* [tikto]. La racine *tec* de ce verbe se retrouve dans le mot *τέχνη*, technique. Ce mot ne signifie pour les Grecs ni art ni métier, mais bien : faire apparaître quelque chose comme ceci ou comme cela, de telle ou telle façon, au milieu des choses présentes. Les Grecs pensent la *τέχνη*, la pro-duction, à partir du "faire apparaître". »¹¹² Qu'en est-il alors de se faire apparaître dans le virtuel, dès lors que se détermine ainsi la maniabilité réelle permettant d'être-au-virtuel ?

En toute hypothèse, cette technique reposant sur un savoir-se-rendre-présent dans le virtuel d'un jeu vidéo se pose explicitement dans la question d'une certaine coïncidence effective entre ce que je fais réellement et ce que je veux faire dans le virtuel. Pour autant qu'il faille à chaque fois que je parvienne à passer outre la maniabilité de tel ou tel corps virtuel pour être en mesure de me projeter en acte dans le virtuel d'un jeu vidéo. Dans cette mesure, toute nullité technique ferait alors resurgir la distance séparant mon corps réel de mon corps virtuel, en tant que je n'ai plus la « mainmise » sur celui-ci. Tout instrument

¹¹¹ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, p. 66

¹¹² Heidegger, Martin. *Essais et conférences. op.cit.*, p. 190

vidéoludique s'entendrait donc comme étant l'obstacle réel à surmonter pour qu'il devienne seulement possible de se produire en présence dans le virtuel. Attendu que l'on *sait* jouer ou non à tel ou tel jeu vidéo, non pas parce qu'on en connaît les règles de jeu, mais bien plutôt parce qu'on en maîtrise toute la technique instrumentale.

Aussi, si nous nous intéressons maintenant aux formes que peut prendre cet instrument vidéoludique, il va sans dire que celui-ci n'a eu de cesse d'évoluer dans sa prise en main ; tout du moins en ce qui concerne les manettes de jeu à proprement parler. A ce titre, nous pourrions concevoir toute l'histoire de la maniabilité des jeux vidéo uniquement par rapport au nombre de boutons disponibles d'une manette de jeu à l'autre, compte tenu de la complexification des puissances d'agir qui en est corrélative.



Figure 8 : Évolution des prises en main des manettes de jeu

Cependant, parce que le jeu vidéo se joue tout autant sur consoles que sur ordinateur personnel (« *Personal Computer* ») voire sur smartphones, il est tout fait possible de mettre au jour des variantes d'« ergonomie » dans les maniabilités propres à chaque support de jeu. Au sens où les techniques qui s'y requièrent relèvent de dextérités différentes, bien qu'il soit toujours question de se produire en présence dans le virtuel d'un jeu vidéo. C'est notamment

¹¹³ Source : <http://www.serious-player.com/?tag=gamepad>

en ce sens que s'expliqueraient les disparités de genres vidéoludiques dans les catalogues de jeux vidéo respectifs au PC et aux consoles, dès lors que jouer à un jeu vidéo avec une manette n'a rien à voir avec le fait de jouer au même jeu au moyen d'un clavier et d'une souris. Au sens où certains genres vidéoludiques, pour la dextérité qu'ils peuvent requérir, se jouent alors de manière bien plus adéquate suivant l'instrument vidéoludique qui leur convient le mieux, ergonomiquement parlant. Par exemple, il est difficile de jouer à un jeu vidéo de combat sur PC quand, à l'inverse, jouer à un jeu vidéo de stratégie en temps réel sur console relève de l'impossible.

Cela étant, il n'en demeure pas moins que toute technique déterminant le savoir-jouer propre à tel ou tel jeu vidéo rend compte d'une certaine marge de progression suivant laquelle il devient possible d'être de plus en plus capable de présence dans le virtuel. Pour comprendre cela, nous pouvons prendre en exemple un jeu vidéo disposant le joueur à une technique suffisamment complexe pour que s'y expose ce que peut être une marge de progression pondérant le savoir-jouer qui s'y acquiert, à savoir *Street Fighter IV*. Comme son titre le laisse supposer, il s'agit d'un jeu vidéo de combat dans le virtuel duquel le joueur incorpore différents corps virtuels de combattants d'arts martiaux. A cet effet, la puissance d'agir en jeu repose essentiellement sur un « heurter » permettant de vaincre son adversaire en combat singulier. Dans cette perspective, si, élémentairement, la maniabilité des corps virtuels qui s'y approprie est telle que chaque bouton de la manette effectue un coup de pied ou un coup de poing de force variable, cette maniabilité se découvre dans toute sa complexité dès lors qu'il s'agit d'effectuer des « coups spéciaux » permettant de « heurter » davantage l'adversaire. Puisqu'ainsi, il ne suffit plus de simplement appuyer sur un bouton pour donner un coup mais il faut désormais réussir à exécuter des manipulations bien précises requérant l'usage de plusieurs boutons les uns à la suite des autres. Par exemple, pour lancer la « boule de feu » (« *Hadoken* ») du personnage nommé Ryu, la manipulation à faire est la suivante, relativement au système de notation de la maniabilité propre au jeu : «  +  ». Soit, énoncé autrement : appuyer sur la touche directionnelle « bas », puis sur « diagonale bas-avant », puis sur « avant » et enfin sur un bouton de « coup de poing », le tout d'un seul geste. C'est en ce sens alors qu'entre vouloir-faire un *Hadoken* et l'effectuer il y a toute la distance séparant le savoir-jouer propre à ce jeu de son impuissance technique. Dès lors, comme l'on peut travailler ses gammes en musique, il devient également question dans les jeux vidéo de travailler à une certaine maîtrise technique permettant de savoir jouer à tel ou tel jeu vidéo.

Enfin, nous ne saurions éluder le fait que nous trouvons également, au sein de certains dispositifs vidéoludiques, des maniabilités en quelque sorte alternatives, pour lesquelles il est notamment question de réellement manier ce que l'on est censé manier dans le virtuel. De sorte que toute la maniabilité en jeu relève d'une analogie entre ce qui est fait dans le réel et ce qui s'effectue dans le virtuel. Un exemple manifeste de cette analogie entre le maniable et le manié se trouve notamment dans la possibilité de jouer à des jeux vidéo de course à l'aide d'un instrument vidéoludique ayant la forme d'un volant. Attendu que le joueur maniera ainsi le volant comme il pilote sa voiture virtuelle.

Aussi, bien que cette tendance à vouloir rendre analogue le maniable et le manié puisse parfois faire sens, et même être pertinente en termes de kinesthésie du virtuel notamment, il n'en demeure pas moins que cela contraint à limiter la jouabilité des corps virtuels à la seule possibilité d'une maniabilité identique à ce qu'ils sont et ce, jusqu'à pouvoir absurdement mettre en jeu quelque activité virtuelle de *fitness*. Or, dans ce cas-limite de jeux vidéo d'exercice physique, le virtuel ne sert précisément qu'à faire croire que l'on joue à quelque chose alors que l'on ne fait que s'exercer physiquement au travers d'une « maniabilité » pour laquelle rien n'est effectivement franchi puisque tout s'effectue en fait dans le réel. A supposer alors que toute coïncidence avec un corps virtuel s'annule d'elle-même, au profit d'une certaine tautologie effective à travers laquelle mon corps réel ne fait que manier mon « corps réel », en se réduisant aux injonctions diététiques s'affichant à l'écran.

La maniabilité ressortissant à tout dispositif vidéoludique serait ainsi ce par quoi se franchit effectivement la distance séparant le réel du virtuel, dès lors que s'y éprouve tout savoir-jouer propre aux jeux vidéo. Aussi est-ce en ce sens qu'« avoir » un corps virtuel suppose d'être en mesure de se projeter en acte dans un jeu vidéo, dans sa propre présence virtuelle. Être-au-virtuel n'aurait donc de sens, inauguralement, qu'à partir du moment où l'on parvient à intentionnaliser une action possible à l'horizon de ce qui découvre ainsi de jeu possible. Or, pour intentionnaliser une telle action dans le virtuel d'un jeu vidéo, encore faut-il que celle-ci se laisse expressément voir et prévoir comme telle.

C'est pourquoi il nous faut maintenant nous enquérir des modalités de mises en vue de l'action virtuelle et ce, pour autant que suivant ce qui se rend ainsi visible l'horizon intentionnel de cette action ne saurait être à chaque fois le même. Attendu alors que toute action virtuelle se pose phénoménologiquement dans la question de sa visibilité, pour laquelle

elle se jouera de manière plus ou moins évidente, eu égard à ce au-devant de quoi elle se projette. Tant et si bien qu'il serait formellement impossible d'être-au-virtuel s'il n'y avait rien à y voir d'une manière ou d'une autre, pour peu que s'entende ici toute la nécessité du « *video* » des jeux vidéo.

II.2 Mises en vue du virtuel et horizons intentionnels

Indubitablement, un jeu vidéo ne saurait être joué si le joueur n'est pas en mesure de voir le virtuel en son élan, et en vue de quoi il devient seulement possible d'y prévoir sa propre présence en acte. A travers le *video* des jeux vidéo se détermine donc l'orientation visuelle du corps virtuel en jeu, tel qu'il donne et se donne à voir. Dès lors qu'il permet ainsi de se repérer dans le virtuel au regard des directions qui le spatialisent. A cet égard, toute incorporation d'un corps virtuel détermine à chaque fois le « sol perceptif » à partir duquel le joueur est en mesure de se projeter vers le virtuel *en vue d'y faire quelque chose* ; au sens où Merleau-Ponty écrit, dans *Phénoménologie de la perception* : « La constitution d'un niveau spatial n'est qu'un des moyens de la constitution d'un monde plein : mon corps est en prise sur le monde quand ma perception m'offre un spectacle aussi varié et aussi clairement articulé que possible et quand mes intentions motrices en se déployant reçoivent du monde les réponses qu'elles attendent. Ce maximum de netteté dans la perception et dans l'action définit un *sol perceptif*, un fond de ma vie, un milieu général pour la coexistence de mon corps et du monde. »¹¹⁴

Aussi est-ce dans cette mesure qu'il devient expressément question de se spatialiser dans le virtuel, dès lors qu'on y est *en vue de* quelque chose. En clair, c'est en parvenant à voir dans quelles directions se joue un jeu vidéo que se découvre alors le sens de sa projection, pour laquelle s'articulerait la spatialisation de la présence virtuelle du joueur. Cette notion de « sol perceptif » serait donc ce par quoi se dégage l'horizon propre à chaque jeu vidéo, pour lequel on a le corps qu'il faut pour y être en vue d'y faire quelque chose. Dans cette perspective, la question se pose donc de savoir comment se voit, structurellement parlant, le virtuel des jeux vidéo, compte à tenir des différentes spatialisations de soi auxquelles cela conduit. Autrement dit : jusqu'où est-il possible de voir dans les jeux vidéo, dès lors que s'y découvrent des horizons intentionnels à partir desquels se projeter plus ou moins loin dans le virtuel ? Aussi est-ce au regard de cette question qu'il nous faut à présent nous enquérir des différentes modalités de mises en vue du virtuel. Attendu que ce n'est qu'en voyant le virtuel sous un certain angle que je peux seulement vouloir y faire ceci ou cela, eu

¹¹⁴ Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception. op.cit.*, p. 298

égard à cet horizon intentionnel dont le propre « est de renvoyer à des potentialités de la conscience qui appartiennent à cet horizon même. »¹¹⁵

Dans cette perspective, il va sans dire que quelle que soit la mise en vue du virtuel dans tel ou tel jeu vidéo, celle-ci doit être telle que s'y clarifie *de toute évidence* la jouabilité qui s'y trouve en jeu. En ce sens, il faudrait ainsi que le virtuel de tout jeu vidéo se laisse voir par rapport à l'horizon intentionnel qu'il requiert pour être adéquatement jouable. Si tant est que ce soit toute la *catégoricalité* de son espace (« devant », « derrière », « sur », « sous », etc.) qui s'éprouve à travers la mise en vue qui en structure l'évidence. Un jeu vidéo ne se jouerait donc pas de la même manière qu'un autre dès lors qu'il se spatialise tout autrement, eu égard à cette catégoricalité spatiale permettant de s'y projeter de différentes manières. A plus forte raison, tout jeu vidéo deviendrait expressément injouable dès l'instant où s'annule d'une manière ou d'une autre l'évidence de sa mise en vue. Pour peu qu'il soit alors impossible de se projeter en quelque direction que ce soit.

Dès lors, pour comprendre ce qu'il en est des différences entre les mises en vue possibles du virtuel, et eu égard aux horizons intentionnels qui s'y fondent, nous réfléchissons en premier lieu à l'évidence ressortissant à une modalité incorporative pour laquelle il s'agit de se-voir-être-présent dans le virtuel à travers les yeux supposés du corps virtuel que l'on s'approprie. Si tant est que ce soit précisément à partir de là que se questionne toute subjectivité de la vue du virtuel, pour laquelle le joueur jouerait alors au-devant de ce qu'est censé voir son corps virtuel. En admettant que cette mise en vue du virtuel articule ainsi la présence du joueur dans un jeu vidéo à la « première personne ». De ce fait, il s'agira de déconstruire l'évidence qui en est constitutive, relativement à ce « au-devant » de quoi il devient possible de jouer. Dès lors qu'il y va d'un « devant soi » découvrant au plus loin la possibilité d'être-au-virtuel.

¹¹⁵ Husserl, Edmund. *Méditations cartésiennes. op.cit.*, p. 82



Figure 9 : Mise en vue à la « première personne » (*Portal*)

Dans un second temps, il sera alors question des horizons intentionnels se découvrant au travers d'incorporation de corps virtuels se faisant « à distance » de ceux-ci. A supposer qu'il soit ainsi possible de voir plus que ce qui devrait être vu par les yeux de ce corps virtuel. Tant et si bien que cette mise en vue du virtuel à la « troisième personne » ferait alors écho à ce que postule Merleau-Ponty en écrivant : « J'observe les objets extérieurs avec mon corps, je les manie, je les inspecte, j'en fais le tour, mais quant à mon corps je ne l'observe pas moi-même : il faudrait, pour pouvoir le faire, disposer d'un second corps qui lui-même ne serait pas observable. »¹¹⁶ A cet égard, jouer à un jeu vidéo structuré de la sorte extériorise jusqu'à un certain point la position du joueur dans le virtuel, en lui laissant prévoir plus d'actions possibles qu'il n'en faut à partir de ce qui y est son corps.

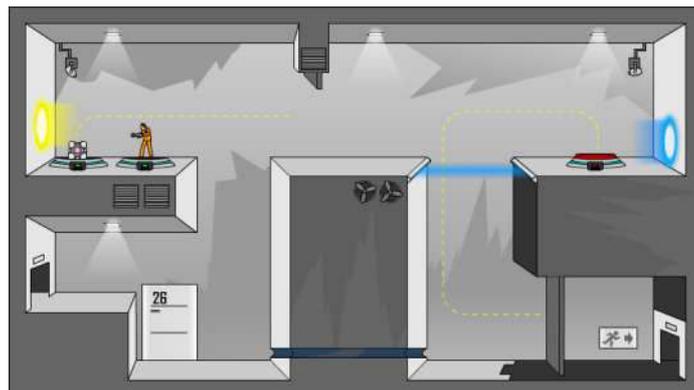


Figure 10 : Mise en vue à la « troisième personne » (*Portal : The Flash Version*)

En conséquence de quoi, ce n'est qu'en appréhendant les horizons intentionnels ressortissant aux différentes mises en vue du virtuel qu'il pourra par la suite devenir question

¹¹⁶ Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception. op.cit.*, p. 120

de la représentation de l'étantité se trouvant dans chaque jeu vidéo. Dès lors que se problématisent ainsi les évidences égologiques s'imposant à travers toute incorporation de corps virtuel, relativement à la conscientisation de cette étantité du virtuel. Au sens où l'identité d'un étant virtuel ne se conçoit pas à l'identique d'une mise en vue à l'autre, en tant qu'il ne se projetterait pas *pour moi* dans un même horizon intentionnel.

a. Voir à la première personne

Selon toute vraisemblance, une mise en vue à la première personne laisse voir le virtuel « comme si on y était », et c'est là toute l'évidence qu'il nous faut explicitement mettre au jour. Car, en faisant ainsi irruption dans le regard de son corps virtuel, le joueur emprunte ses yeux, ou tout du moins ce que doivent être ses yeux dans le virtuel. Aussi est-ce pour cette raison que le corps virtuel n'est pas visible en tant que tel à l'écran, dès lors que l'on voit ce qu'il voit et ce, pour autant que s'entende ici le principe de toute vue subjective, telle qu'on trouve également au cinéma. Redoublant la vue du joueur en la prolongeant comme telle dans le virtuel, la vue à la première personne découvre alors une certaine immédiateté à être-au-virtuel en imposant la vision supposée des yeux du corps virtuel. Attendu que la vue du joueur se superpose à celle de son corps virtuel, de sorte qu'il se spatialise *de l'intérieur* du virtuel, en s'orientant indubitablement au-devant de ce qui s'y trouve. A cet effet, la possibilité de pouvoir-faire quelque chose se projetterait ainsi toujours *devant soi*. En outre, parce que l'on ne voit que ce qui se trouve devant soi, il y a alors tout un « derrière soi » s'éprouvant comme tel, pour tout ce que cela peut supposer de menace invisible dans le dos de notre corps virtuel.

A ce titre, s'il est un genre vidéoludique qui se caractérise spécifiquement à travers cette mise en vue du virtuel, c'est bien celui du *FPS* qui, comme son abréviation l'indique (« *First Person Shooter* »), donne généralement à « tirer » à la première personne sur tout ce qui peut nous faire face d'étantité du virtuel. En ce sens, nous pouvons ainsi rappeler que les jeux vidéo *Wolfenstein 3D* et *Doom* sont les premiers *FPS* de l'histoire du jeu vidéo, eu égard à leurs jeux ne se jouant qu'en tant qu'on y « avance » en « tirant » sur tout ce qui se présente précisément devant soi. Au sens où s'il est également possible de « se déplacer » en « tirant » dans des jeux vidéo ne relevant pas du *FPS*, l'intentionnalité propre à définir ce qu'il en est de « tirer » avec une arme à feu dans le virtuel s'y constitue ici en toute évidence. Dès lors qu'il

devient question de « tirer » *partout* devant soi, en vertu d'une structuration de l'espace se faisant en trois dimensions (3D).

Dans cette mesure, une telle forme de puissance d'agir semble ne « s'exprimer » pleinement qu'en se spatialisant de la sorte, en tant que l'horizon intentionnel qui en relève suffit pour la projeter adéquatement en jeu. N'est-ce d'ailleurs pas cette évidence se jouant dans un tir en vue à la première personne que Gus Van Sant éclaire dans son film *Elephant* (2003), en superposant celle-ci à ce qu'est censé voir le personnage d'Éric au cours de sa déambulation meurtrière ? En effet, en filmant une partie de la scène finale du massacre lycéen au moyen d'une vue subjective reprenant la mise en vue des *FPS*, Van Sant laisse alors entendre l'influence possible que peut avoir le jeu vidéo sur la perception réelle, en situation apparemment identique.

Cela étant, en termes de maniabilité, « tirer » à la première personne requiert alors tout simplement de savoir-viser au moyen de l'instrument vidéoludique (manette, souris, écran tactile...) à partir duquel cela se joue. Dans cette perspective, et eu égard aux différentes précisions instrumentales de cette visée, nous pouvons alors supposer que « tirer » avec une arme à feu virtuelle se projette *en première intention* dès lors que cette action se voit à la première personne. Au sens où, parce que tirer s'effectue toujours devant soi, il n'y aurait donc rien qui m'empêcherait de vouloir tirer dès lors que je vois aussi loin que possible pour ce faire. Alors que, par exemple, dans des jeux vidéo mis en vue de dessus et dans le virtuel desquels je peux également « tirer », ma ligne de mire ne saurait se projeter aussi loin qu'une mise en vue à la première personne, n'ayant pas la même profondeur de champ.

Néanmoins, tout à l'inverse, de nombreuses actions virtuelles deviennent difficilement jouables à travers une mise en vue à la première personne. En effet, en ne voyant généralement ni les bras ni les jambes qu'est censé avoir son corps virtuel, le joueur ne saurait vouloir faire certaines choses impliquant de voir plus que seulement devant soi. Difficile ainsi d'intentionnaliser quelques acrobaties dans le virtuel dès lors que l'action qui en relève ne peut être vue dans l'intégralité de son geste. Nous comprenons ainsi que la mise en vue du virtuel à la première personne limite le jeu qui peut s'y jouer en ne pouvant s'accommoder que d'actions s'effectuant devant-soi. A cet effet, pouvoir « tirer » dans un jeu vidéo prend tout son sens en s'ajustant idéalement à cette mise en vue du virtuel.

Aussi est-ce en vue de dépasser cette idée de corporéité minimale dont peuvent souffrir les corps virtuels s'incorporant à la première personne que nous trouvons dans

certaines *FPS*, ou fortement assimilé, l'ambition de mettre en jeu plus de puissance d'agir qu'uniquement « avancer » et « tirer ». Modèle de cette ambition, *Mirror's Edge* propose ainsi au joueur une puissance d'agir reprenant, tout ou partie, ce qui peut se faire d'acrobatie dans une activité comme le « Parkour » et ce, de telle sorte que l'horizon intentionnel ressortissant au virtuel de ce jeu vidéo déborde en quelque sorte de sa seule visibilité immédiate. Et à ce titre, *Mirror's Edge* propose théoriquement plus de jeu qu'un *FPS* « normal », mais il n'en demeure pas moins que la jouabilité même de ce surplus de puissance d'agir n'est jamais pleinement évidente. Il suffit ainsi de comparer la jouabilité acrobatique de *Mirror's Edge* à celle de *Assassin's Creed* où cela se joue à la troisième personne pour se rendre compte que toute acrobatie virtuelle s'intentionnalise bien plus adéquatement dès lors que le corps virtuel est vu dans sa totalité gestuelle.

C'est d'ailleurs pour cette raison qu'une autre solution à ce problème de corporéité minimal se trouve dans un certain principe de compromis d'horizons intentionnels, pour lequel il s'agit de basculer d'une mise en vue à l'autre suivant l'action à faire. C'est par exemple ce qui se joue dans *Deus Ex : Human Revolution* où une partie de la puissance d'agir en jeu n'est jouable qu'à la troisième personne et ce, comme l'illustrent les images ci-dessous pour lesquelles nous pouvons nous rendre compte que « se mettre à couvert » n'est jouable qu'en étant vu de l'extérieur du corps virtuel.



Figure 11 : Passage en vue à la troisième personne pour se « mettre à couvert » dans *Deus Ex : Human Revolution*

En définitive, bien que constituant en quelque sorte l'évidence par excellence d'être-au-virtuel dès lors qu'on y voit à travers les yeux supposés du corps virtuel, la mise en vue à la première personne n'est cependant pas en mesure de rendre jouable *comme il faudrait* toute puissance d'agir dans les jeux vidéo. C'est pourquoi les mises en vue du virtuel à la troisième personne permettent en théorie d'intentionnaliser plus d'actions à faire en laissant voir de

l'extérieur, à distance, le corps virtuel dans toute sa gestualité possible. Aussi, ce qui se perd d'évidence d'être-au-virtuel se compense en pouvant incorporer des corps virtuels aux puissances d'agir plus importantes ; au risque cependant qu'il y ait ainsi plus à faire qu'à être dans le virtuel. Passant ainsi d'une indubitable catégoricalité du devant-soi à une incorporation en quelque sorte décentrée d'elle-même, est-il pourtant possible de retrouver quelque évidence d'être-au-virtuel malgré tout ?

b. Voir à la troisième personne

Si voir par les yeux supposés du corps virtuel positionne le joueur en plein cœur du jeu se jouant dans un jeu vidéo, dans l'évidence même d'être-au-virtuel, toute mise en vue à la troisième personne laisse voir le corps virtuel que l'on incorpore dans une certaine distance qui m'en séparerait. Aussi est-ce en ce sens qu'il peut être question d'être-au-virtuel de « biais », en tant qu'il s'agit de comprendre *en quelles directions* se spatialise alors le virtuel. Attendu que ces directions biaisent toute spatialisation de soi dans le virtuel en inclinant de diverses manières l'horizon intentionnel qui en relève. Aussi, nous parlons de « troisième personne » en tant qu'il faut à chaque fois appréhender comment « il », à savoir notre corps virtuel, se voit comme tel à l'écran. Il y aurait donc toute la distance visuelle qui m'en sépare à franchir pour passer de ce « il » du corps virtuel au « je » de son incorporation. Au sens où il devient significativement possible de *se* perdre de vue dans le virtuel si, d'une manière ou d'une autre, la visibilité se fait trop confuse pour savoir lequel des étants du virtuel apparaissant à l'écran est notre corps virtuel.

Dans cette perspective, toute la jouabilité relevant de cette mise en vue du virtuel à la troisième personne s'éprouve à travers cette distance visuelle me séparant à chaque fois de mon corps virtuel. Dès lors que toute spatialisation de soi permettant de se projeter en acte dans un jeu vidéo dépend ainsi des directions constitutives de la représentation de l'espace qui s'y éprouve. A supposer donc que l'horizon intentionnel d'une même puissance d'agir se différencie décisivement suivant la spatialisation de soi qui en procède, au sens où se voir « de profil » comme dans *Super Mario Bros* n'incline précisément pas au même jeu que quand on se voit d'« au-dessus » comme dans *The Legend of Zelda*. Une possibilité d'action virtuelle aussi simple que « marcher » dans ces deux jeux vidéo ne se jouera donc pas de la même manière et ce, en tant qu'elle délimite son acte dans des directions distinctes. En somme, on

n'y « marche » pas d'un même horizon intentionnel, dès lors que l'espace de cette marche s'oriente différemment.

A plus forte raison, quand la mise en vue du virtuel à la troisième personne ne se structure qu'à travers deux directions de l'espace, comme c'est formellement le cas dans tous les jeux vidéo dits en 2D, la jouabilité profite alors d'une certaine vue d'ensemble pour laquelle, cependant, la distance séparant du corps virtuel est maximale. Car, en ce sens, il devient davantage question de « contrôler » quelque chose à l'écran bien plus que d'être-au-virtuel, pour autant que ce que j'y fais se fait par le biais d'un « il » de corps virtuel duquel je ne serais alors plus que le « superviseur » pour ainsi dire.

Chemin faisant, à rebours de cette possible perte expérientielle pour laquelle contrôler un corps virtuel ne reviendrait plus à pouvoir être ce qu'il est, nous pouvons constater qu'il y a, parmi les modalités de mises en vue du virtuel à la troisième personne, une possibilité de revenir en quelque sorte à cette évidence de voir au-devant de soi dans les jeux vidéo, en tant que le corps virtuel serait alors vu « de dos ». Aussi, en retrouvant par là la catégorialité spatiale d'un devant-soi au travers duquel se projeter au loin, le virtuel se jouerait de nouveau vers l'avant. Attendu que, dans cette perspective, la distance séparant du corps virtuel serait alors au minimum de ce qu'elle peut être. En outre, en se découvrant dans toute son apparence extérieure, le corps virtuel s'entend désormais dans une possibilité gestuelle à travers laquelle sa puissance d'agir saurait clairement s'exprimer dans toute sa potentialité corporelle. Au sens où il devient formellement représentable que ce corps virtuel puisse disposer d'actions variées, eu égard aux multiples manières de « se déplacer », de « heurter » et de « gérer » dont il peut ainsi supporter la visibilité du geste.

Néanmoins, parce qu'il y a une distance qui nous sépare malgré tout, ce corps virtuel vu « de dos » se dérobe alors quand, d'une manière ou d'une autre, il se retrouve face à moi, me regardant en quelque sorte en train le regarder. Aussi est-ce là un moment vertigineux de l'incorporation d'un corps virtuel pour lequel se pose alors la question de savoir qui dévisage qui. Pour autant qu'il me « voie » ainsi par-delà l'écran en train d'être lui.



Figure 12 : Mise en vue à la troisième personne « de dos » (*Red Dead Redemption*)

En définitive, le corps virtuel, quand il est mis en vue à la troisième personne, conviendrait donc pour jouer davantage de puissances d'agir différentes dans les jeux vidéo, en tant que ses gestualités se rendraient expressément visibles et, par conséquent, adéquatement jouables. Et dans une certaine mesure, nous pouvons alors rattacher cette disposition à voir plus que ce que notre corps virtuel est censé voir à ce que Spinoza entend en écrivant que « l'Esprit est apte à percevoir un très grand nombre de choses, et d'autant plus apte que son Corps peut être disposé d'un plus grand nombre de manières. »¹¹⁷ Cependant, il n'en demeure pas moins que la distance qui me sépare de mon corps virtuel met en péril ma possibilité d'être-au-virtuel dès lors que j'ai l'impression de seulement contrôler ce corps virtuel. Aussi est-ce en ce sens que voir devant soi dans le virtuel d'un jeu vidéo, au-devant du corps virtuel, intensifie en quelque sorte l'évidence de son incorporation, pour autant qu'il soit ainsi question de voir ce qu'est censé voir ce corps virtuel de ses propres yeux.

En définitive, l'incorporation d'un corps virtuel, telle qu'elle s'éprouve à travers l'horizon intentionnel que découvre toute mise en vue du virtuel, ne se projette pas de la même manière suivant la spatialisation de soi qui s'y détermine. Attendu qu'être-au-virtuel serait d'emblée évident dès lors qu'on voit à travers les yeux du corps virtuel, au-devant de

¹¹⁷ Spinoza, Baruch. *Ethique. op. cit.*, p. 131

celui-ci. Quand, au contraire, la distance pouvant séparer du corps virtuel tend à réduire toute incorporation à un simple contrôle de ce dernier, dès lors que l'extériorité s'imposant par là risque de soustraire le joueur de sa propre présence virtuelle. Aussi est-ce dans cette mesure que le regard du joueur se pose dans la question de l'horizon intentionnel à partir duquel on incorpore un corps virtuel dans sa propre spatialisation. Si tant est que se comprenne alors comment certaines puissances d'agir vidéoludiques s'inscrivent par commodité de jeu dans certaines mises en vue du virtuel plutôt que d'autres. Tant et si bien que toute disposition à être-au-virtuel se joue en vertu de cette évidence pour laquelle « je » prends place ou non au travers du « il » du corps virtuel que je m'approprie. Pour autant que s'entende ici toute la problématique du *video* des jeux vidéo par rapport à l'incorporation des yeux du corps virtuel, pour le regard qu'ils me prêtent dans le virtuel. En toute hypothèse alors, tous les jeux vidéo ne seraient donc pas en mesure de proposer cette même évidence d'être-au-virtuel, bien que cela n'empêche en rien de jouer à un jeu vidéo. Mais il s'agira alors davantage de jouer à y faire simplement quelque chose, bien plutôt que de jouer à y être au plus loin qu'il soit possible de s'y projeter.

En incorporant un corps virtuel qui le situe possiblement au milieu de l'étantité d'un jeu vidéo, le joueur se trouverait donc en mesure d'y « vivre » d'une certaine manière. A cet égard, qu'est-ce qui parachève au mieux toute disposition à être-au-virtuel dans son extrême possibilité sinon le risque de « mourir » en jeu. Aussi, et considération à faire des structurations relevant d'une telle mortalité virtuelle, l'incorporation de corps virtuels mortels découvrirait alors toute la radicalité de *ne plus* être-au-virtuel, en étant mort en jeu. Autrement dit : qu'est-ce que « mourir » dans le virtuel d'un jeu vidéo ?

Dans cette perspective, comme on peut prendre des risques en tout jeu, jusqu'à être mis hors d'état de jouer, certains jeux vidéo sont alors en mesure de proposer au joueur d'aller jusqu'à « perdre la vie » dans le virtuel, en tant que le « heurter » qui s'y joue s'avère possiblement mortel. Néanmoins, parce que les jeux vidéo sont précisément des jeux, cette négativité existentielle d'un ne-plus-être saurait structurellement se surmonter pour peu qu'il soit toujours plus ou moins possible de recommencer à être-au-virtuel après avoir-été mort, en revenant à la vie d'une manière ou d'une autre. Bien que cette possibilité de recommencer, qui ne dit pas exactement la même chose que « rejouer », se risque alors dans l'imminence d'une mort pouvant encore survenir. Aussi est-ce dans cette perspective qu'il devient expressément question de « survivre » dans le virtuel de ces jeux vidéo en persévérant à être-au-virtuel.

II.3 La possibilité de « mourir » dans le virtuel

Essentiellement, la mort, dans sa terrible effectivité, ne saurait jamais être expérimentée en tant que telle. Comme l'énonce clairement Wittgenstein, entre autres, « la mort n'est pas un événement de la vie. La mort ne peut être vécue. »¹¹⁸ A cet égard, la mort serait l'inexpérimentable par excellence, l'impossible possibilité de toute existence, en tant que personne ne saurait, de lui-même, *ne plus être*. Cependant, parce qu'être-au-virtuel n'est jamais définitif, la question de « mourir » dans les jeux vidéo se pose en vue de comprendre ce qu'il en est de faire l'expérience d'un *ne plus être-au-virtuel* en y étant « mort » d'une manière ou d'une autre. Dans cette mesure, pour parvenir à appréhender cette possibilité de mourir dans les jeux vidéo, encore faut-il déjà savoir ce qui peut se penser de la mort en tant que telle, eu égard à son irréductibilité existentielle.

A ce titre, nous trouvons chez Heidegger une conception de la mort s'articulant de la manière suivante : « La mort est une possibilité d'être que le Dasein a, chaque fois, à assumer lui-même. Avec la mort le Dasein a rendez-vous avec lui-même dans son pouvoir-être *le plus propre*. Dans cette possibilité-là il y va purement et simplement pour le Dasein de son être-au-monde. Sa mort est la possibilité de ne-plus-être-Dasein. [...] En fait de pouvoir-être, le Dasein n'est pas en mesure de dépasser la possibilité de la mort. La mort est la possibilité de la pure et simple impossibilité du Dasein. Aussi la *mort* se révèle-t-elle comme la possibilité *la plus propre*, sans relation au Dasein d'autrui, *indépassable*. »¹¹⁹ C'est pourquoi elle s'avère « certaine et avec cela indéterminée, c'est-à-dire à chaque instant possible »¹²⁰ de sorte que « marchant à la mort certaine mais indéterminée le Dasein s'ouvre à une *menace* constante jaillissant de son là lui-même. »¹²¹ Attendu que mourir serait donc la possibilité toujours à venir de *ne plus être*, aussi vertigineuse que soit cette pensée dans l'angoisse, au sens existentiel du terme, qu'elle découvre. Dès lors, qu'avons-nous à comprendre d'une mort se risquant dans le virtuel de certains jeux vidéo et qui, bien que dépassant l'indépassable de toute mort véritable, semble pourtant déterminer la possibilité même d'un anéantissement, tout ou partie, de ce qui se joue d'être-au-virtuel ?

¹¹⁸ Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, Trad. Pierre Klossowski. Paris: Gallimard, 1961, p. 104

¹¹⁹ Heidegger, Martin. *Etre et Temps*, op. cit., p. 305

¹²⁰ Heidegger, Martin. *Ibid.*, p. 313

¹²¹ Heidegger, Martin. *Ibid.*, p. 320

Indubitablement, il y aurait une différence essentielle entre mourir et mourir dans le virtuel d'un jeu vidéo, tel que cela ne saurait être, en toute rigueur, remis en question. Dans cette mesure, la possibilité de « mourir » dans le virtuel d'un jeu vidéo ne concernerait ainsi qu'un certain moment de pure négativité, pour lequel s'expérimenterait le fait de *ne plus* être-au-virtuel à cause de ce qui nous y aurait tués. Ainsi, mourir dans le virtuel d'un jeu vidéo relèverait nécessairement d'une négativité structurellement dépassable, en tant qu'il ne s'agit que d'un jeu, bien que s'expérimente pourtant une certaine *rupture* dans l'expérience de jeu. A cet égard, n'y a-t-il quand même pas lieu de croire que quelque chose s'anéantit irréversiblement à chaque fois que l'on meurt dans le virtuel ? Dès lors que se questionne ainsi toute la tragédie possible de *perdre une vie* dans un jeu vidéo, eu égard à ce qu'il faut *recommencer* à faire en revenant à la vie. En quoi cette négativité transitoire altère-t-elle la positivité de l'expérience de jeu, en obligeant le joueur à survivre d'une manière ou d'une autre ? C'est pourquoi nous allons maintenant tâcher de mettre au jour les modalités de cette mortalité virtuelle, eu égard à ce que cela implique pour le joueur de savoir qu'il peut mourir en jeu. Attendu qu'à travers cette possibilité de mourir en jeu se questionne alors ce qu'il en est de se savoir mortel dans le virtuel de jeux vidéo s'éprouvant de la sorte.

a. Se savoir mortel dans les jeux vidéo

Bien qu'elle semble aller de soi pour nombre de joueurs, la possibilité de mourir dans le virtuel ne saurait être comprise sans en faire déjà l'expérience une première fois. En effet, et en toute naïveté, en aucun cas le fait de jouer à un jeu vidéo ne laisse entendre que l'on peut y mourir, dans la mesure où cette mort n'advient qu'accidentellement en cours de jeu. Dès lors que mourir dans le virtuel ne revient pas au même que simplement perdre dans un jeu. Aussi est-ce en survenant une première fois que mourir met dialectiquement au jour le fait qu'il soit question de se savoir mortel dans un jeu vidéo. Pour autant qu'en se découvrant ainsi en vie, chaque action se risque alors au point de ne pas en revenir vivant. A cet égard, s'inaugurerait donc le projet de survivre en jouant à un jeu vidéo, dès lors que s'appréhende une certaine hostilité mortifère dans le virtuel où l'on se situe. Et telle serait ainsi la condition de mortel s'éprouvant dans certains jeux vidéo.

Ce faisant, il va sans dire que la mortalité des corps virtuels ne saurait se structurer autrement qu'à partir d'une certaine numérisation du « nombre de vie » qu'il faut perdre pour

effectivement mourir. Attendu que ce nombre de vie détermine ainsi le fait numérique d'être en vie pour le joueur. Aussi, eu égard au « heurter » se jouant dans de tels jeux vidéo, et si tant est que toute mort virtuelle ressortit expressément à ce qu'il en est d'être « heurté » en jeu, il faudra donc que le joueur survive en évitant d'être touché d'une manière ou d'une autre. Autrement dit : dans quelle mesure devient-il question de pouvoir rester en vie dans des jeux vidéo structurant la mortalité du corps virtuel que l'on y incorpore ? Sachant que si ce principe d'être en vie dans le virtuel fonctionne toujours de la même manière d'un point de vue numérique, il se jouera différemment suivant les quantités de vie se perdant en étant touché en jeu, compte à tenir du degré de survivabilité s'imposant alors par là.

Dans cette perspective, s'il est possible de considérer un premier principe pour être en vie dans le virtuel des jeux vidéo alors celui-ci consiste en cette mesure binaire du nombre de vie du corps virtuel. Élémentairement alors, soit on est vivant, soit on est mort. 1 ou 0 ; le jeu n'est ainsi qu'une question de vie ou de mort et ce, sans demi-mesure. De ce fait, survivre repose alors sur la capacité du joueur à absolument éviter tout ce qui pourrait le « heurter », en tant qu'être touché une seule fois revient à mourir. A supposer qu'il faille ainsi savoir discerner dans le virtuel ce qui nous tue de ce qui ne nous tue pas. Le degré de survivabilité serait ainsi à son maximum puisque chaque action se risque mortellement.

Aussi est-ce à rebours de cette radicalité mortelle que nous trouvons d'autres structurations du nombre de vie pour lesquelles il est accordé au joueur quelques marges d'erreur. Attendu que ce nombre de vie se conçoit alors de telle sorte qu'il devient question d'être « blessé » dans le virtuel d'un jeu vidéo. Et c'est en cela que le nombre de vie se précise en un certain « nombre de *points* de vie » structurant la mortalité du corps virtuel, en fonction desquels le degré de survivabilité en jeu diminue. Ainsi, s'il fallait précédemment savoir discerner le mortel de l'inoffensif, il s'agira ici de savoir discerner ce qui blesse énormément de ce qui ne blesse qu'à peine.

Cependant, pour parvenir à comprendre que l'on est blessé dans un jeu vidéo, encore faut-il que cela puisse être montré d'une manière ou d'une autre. Sans quoi on ne serait qu'aveuglement en vie, en n'étant pas en mesure de connaître le nombre de points de vie qu'il nous reste pour se risquer à quelque action. A cet effet, le principal moyen pour rendre intelligible ce nombre de points de vie consiste à afficher à l'écran une jauge dénotant la mesure de cette quantité vitale. S'interfaçant de multiples manières, cette jauge de vie permet

ainsi d'informer lisiblement le joueur de la vie qu'il lui reste en jeu, instituant de ce fait une certaine norme de représentation du nombre de points de vie dans les jeux vidéo.

Considération faite de cette possibilité de se savoir mortel dans un jeu vidéo, pour la motivation à survivre qui s'impose alors par là, nous pouvons comprendre en quoi la possibilité de mourir remet en jeu toute incorporation de corps virtuel à l'épreuve d'une négativité pour laquelle il devient question de *ne plus être-au-virtuel*. Dans cette mesure, nous pouvons à présent considérer les différentes modalités pour revenir à la vie dans les jeux vidéo, eu égard à ce qui se perdra plus ou moins irréversiblement à chaque résurrection. Aussi est-ce la question d'un recommencement *post-mortem* qu'il nous faut poser, dès lors que toute vie virtuelle perdue condamne le joueur à refaire autrement s'il ne veut pas mourir à nouveau de la même façon.

b. Manières de revenir à la vie

Pour clairement saisir ce qui s'éprouve dans le fait d'avoir à recommencer quelque chose après être mort dans un jeu vidéo, il peut être intéressant de considérer, en premier lieu, un certain idéal d'accomplissement vidéoludique faisant sens en tant que le joueur n'aurait perdu aucune vie au terme du jeu. A cet effet, il serait ainsi question d'une sorte de « partie parfaite », dont la perfection se conçoit en tant que positivité totale de l'expérience de jeu, en tant que l'on ne serait jamais mort. Dans cette perspective, il y va alors d'une certaine continuité à travers laquelle le jeu vidéo se serait joué *d'une seule vie*. Aussi est-ce en vertu de cet idéal de partie parfaite que toute première mort dans un jeu vidéo s'avère tragique en quelque sorte, en tant qu'une négativité survient et pose alors le joueur dans la question de recommencer ou non, eu égard à ce qui s'est définitivement perdu de positivité expérientielle.

Se ferait ainsi proprement jour toute la problématique du recommencement à être-au-virtuel, consécutivement au fait d'être mort dans un jeu vidéo. Si tant est que ce soit au travers de cette possibilité structurelle de recommencer que toute mort virtuelle s'avère expressément *réversible*, bien que s'y joue la perte plus ou moins importante d'une certaine positivité de l'expérience de jeu.

D'un point de vue historique, s'il faut rendre compte d'une première modalité permettant de revenir à la vie dans les jeux vidéo, alors celle-ci pourrait se définir dans le

principe pour lequel plusieurs vies sont données au joueur et ce, de la même manière qu'un chat peut avoir neuf vies. Il s'agirait ainsi, pour le joueur, de posséder plusieurs vies en réserve desquelles il peut recommencer à jouer sans avoir à tout refaire depuis le début du jeu. Au sens où perdant une vie le joueur revient immédiatement à la vie en usant de ce fonds de vies supplémentaires. A cet effet, ce principe de vies multiples s'étoffe dès lors qu'il devient possible d'en gagner d'autres en cours de jeu et ce, compte à tenir des diverses conditions de gain. Exemplairement alors, dans les jeux vidéo que l'on trouve dans certains espaces publics sous forme de bornes d'arcade, des vies s'y gagnent en remettant des pièces de monnaie dans la machine, c'est-à-dire en les achetant au prix qu'elles peuvent coûter, comme l'indique alors explicitement l'injonction « *insert coins* », à savoir « insérez de la monnaie ». Cependant, et dans une tout autre mesure, on gagne généralement des vies supplémentaires en jeu en collectant certains objets bonus plus ou moins difficiles à obtenir, à l'instar des champignons verts dans *Super Mario Bros*, ou encore en ramassant un certain nombre d'objets qui, une fois un certain montant atteint, donneront une vie supplémentaire, comme c'est le cas lorsqu'on parvient à amasser cent anneaux dans *Sonic : The Hedgehog*. Dès lors, chaque vie gagnée assure de pouvoir recommencer *une fois de plus* si d'aventure on vient à mourir. D'où l'importance que prend toute *dernière vie* à jouer, en tant qu'elle impose d'elle-même la nécessité d'une partie parfaite et ce, tant que l'on ne gagne pas une autre vie entre-temps.

Or, si ce principe de vies multiples s'avère fonctionnel dans une certaine mesure, il découvre cependant une certaine contrainte de jeu pour laquelle il faudra finir le jeu en une fois et ce, qu'importe le nombre de vies usées pour cela. En effet, et tout du moins dans les premiers jeux vidéo de la sorte, éteindre la machine équivalait alors systématiquement à devoir tout refaire depuis le début du jeu. Ainsi, combien de coupures de courant ont ainsi brisé d'expériences de jeu ? Attendu que se pose alors le problème de la durée de jeu du jeu vidéo, pour laquelle il est possible de le finir sans jamais avoir à éteindre la machine.

Aussi est-ce à rebours de cette contrainte de temps que s'est progressivement institué le principe de « sauvegarde » dans les jeux vidéo, notamment du fait de l'augmentation des capacités numériques des machines en mesure d'« enregistrer » désormais les données produites par le joueur en jeu. Ainsi, en quoi consiste ce principe de sauvegarde dans les jeux vidéo, relativement à la manière dont cela permet de surmonter toute mort virtuelle ? Spécifiquement en ceci que tout ce que le joueur a accompli avant de sauvegarder est conservé en « mémoire » et ce, de telle sorte que son avancée dans le jeu s'assure sauvegarde après sauvegarde. Au sens où s'il meurt, le joueur pourra alors recommencer depuis sa

dernière sauvegarde. Avec ce principe de sauvegarde il est donc devenu possible de jouer à des jeux vidéo bien plus longs à finir en tant qu'enfin le joueur pouvait éteindre la machine pour continuer à jouer plus tard. Bien qu'alors, rien ne soit plus tragique que de perdre, d'une manière ou d'une autre, une sauvegarde, disparue à jamais dans d'irrécupérables tréfonds informatiques.

Dans cette mesure alors, comment se recommence ce qui est à recommencer quand on a pu sauvegarder son avancée dans un jeu vidéo ? Par comparaison, quand le fait d'avoir plusieurs vies en réserve permet généralement de pouvoir directement continuer à jouer au prix d'une vie se décomptant par là, mourir en ayant sauvegardé revient alors à pouvoir recommencer à partir de la dernière sauvegarde effectuée. Cependant, recommencer de la sorte implique donc que le joueur sache désormais ce qui va se passer en jeu, dès lors qu'il se souvient de ce qui l'a tué. Et sachant cela, le joueur est donc en mesure de refaire tout autrement ce qu'il a fait dans son *ancienne vie*, en prévoyant ainsi sa mort possible. Revenir à la vie à l'aide d'une sauvegarde découvre ainsi, pour le joueur, la possibilité de se souvenir de ses anciennes vies virtuelles dont il est mort. Attendu que toute négativité de mort virtuelle se dépasse en un souvenir possible de celle-ci, pour lequel s'esquisserait alors le jeu de se laisser mourir pour mieux recommencer ensuite. A supposer alors que se définisse ainsi une certaine manière de « savoir-mourir » dans le virtuel des jeux vidéo, à travers laquelle s'explorerait toutes les possibilités de mourir qui sont à chaque fois imminentes. De sorte que s'entende par là une certaine notion de « progression par l'échec », pour laquelle mourir fait expressément partie du jeu à jouer. N'est-ce d'ailleurs ce qui a exemplairement lieu dans un jeu vidéo comme *Limbo* dans le virtuel duquel il faut mourir pour, à chaque fois, savoir quoi faire, en tant qu'aucune marche à suivre n'est explicitement indiquée ? Puisqu'il est structurellement impossible d'y discerner d'avance ce qui nous tue de ce qui ne nous tue pas sans en mourir systématiquement. Tant et si bien que ce jeu vidéo se joue précisément à travers ce qui se refait autrement après avoir-été mort une fois de plus.

c. Mourir une fois pour toutes dans un jeu vidéo

La possibilité de recommencer à travers laquelle se surmonte toute mort virtuelle consisterait donc en ceci qu'un joueur perdant une vie sait qu'il peut malgré tout revenir à la vie afin de finir ce qu'il a commencé et ce, pour une discontinuité de l'expérience de jeu plus

ou moins significative. Implicitement, cela reviendrait alors, en quelque sorte, à accepter l'indulgence des concepteurs du jeu à notre égard, en tant que cette réversibilité de toute mort virtuelle est structurée en prévision d'un joueur qui ne parviendrait pas à survivre d'une seule vie dans le virtuel. C'est donc à rebours de toute indulgence structurelle que nous trouvons alors des jeux vidéo proposant, dans la limite de leur condition vidéoludique toutefois, une modalité de mort virtuelle s'éprouvant dans une négativité quasi-totale. Attendu que le joueur aurait ainsi qu'*une seule et unique* vie à jouer dans le virtuel, dès lors qu'en perdant cette vie il lui faudrait effectivement recommencer depuis le début et ce, en voyant disparaître à jamais tout ce pour quoi il s'est efforcé de survivre jusque là.

Se caractérisant généralement sous le terme de « difficulté *hardcore* », pour ce que cela suppose d'implication de soi au cœur du jeu, cette modalité extrême de mort virtuelle permet ainsi d'expérimenter une certaine forme d'irréversibilité à l'échelle d'un jeu vidéo. Pour autant qu'il n'y ait ainsi aucune vie supplémentaire à gagner ni même aucune sauvegarde pouvant se jouer de manière *post-mortem*, juste l'imminence d'une mort virtuelle qui a alors ceci de terrible qu'elle ne se surmonte plus. Et s'appliquant expressément dans des jeux vidéo où il est possible de posséder des objets virtuels de valeur en cours de jeu, cette mort virtuelle s'effectuerait ainsi en effaçant toutes les données relatives à ces possessions. De sorte que ne reste rien de cette vie définitivement perdue, dont il faudrait alors savoir faire le deuil pour être seulement en mesure de vouloir recommencer depuis le début du jeu, eu égard à tout ce qui est perdu à jamais.

En ce sens, c'est précisément ce qui se joue dans des jeux vidéo comme *Diablo II* ou encore *Minecraft* qui, dans leur mode de difficulté *hardcore*, découvre ce qu'il en est de pouvoir tout perdre dans le virtuel d'un jeu vidéo. Quand on sait notamment ce que peuvent valoir certains objets s'acquérant en jeu, ne serait-ce qu'en vertu du temps qu'ils requièrent pour être possédés. A cet égard, c'est donc au « péril de sa vie » que le joueur se risque à jouer chacune de ses actions, au-devant d'une négativité se structurant ainsi de manière intraitable. Aussi est-ce dans cette mesure que s'entend notamment la dénomination du joueur en tant qu'« *hardcore gamer* », eu égard à cette intensification de la nécessité d'avoir à survivre pour jouer dans de tels jeux vidéo, et pour le plaisir que peut procurer le jeu de cette difficulté. Au sens où il serait ainsi question d'incorporer un corps virtuel au plus près d'une condition mortelle se reconduisant *presque* dans toute son irréductibilité dans un jeu vidéo. Si tant est qu'être-au-virtuel puisse ainsi se jouer de manière radicale, à hauteur d'une mort qui y serait, en sa propre manière, définitive et indépassable ; c'est-à-dire survenant *une fois pour toutes*.

C'est donc à rebours de cette possibilité extrême de mourir dans le virtuel, que nous pouvons comprendre la principale manière de « tricher » dans les jeux vidéo de la sorte, à savoir celle pour laquelle il est question de devenir « immortel » en jeu. Se définissant généralement sous le terme explicite de « *God mode* », pour ce que cela laisse entendre d'immortalité substantielle, cette tricherie est telle que le joueur ne souffre plus d'aucun heurt dans le virtuel. Et s'il souffre encore de pouvoir être heurté, c'est qu'il a alors à sa disposition un nombre illimité de vies supplémentaires. En somme, il n'est plus question pour le joueur d'avoir à survivre dans le virtuel mais, en ce cas, peut-il encore joué comme le jeu saurait être joué ? Attendu que cette immortalité tricheuse réduit alors le jeu à n'être joué qu'à vide, dès lors qu'on n'y risque plus rien ; en étant ainsi sûr d'arriver à sa fin. S'assurant ainsi de visiter le virtuel d'un jeu vidéo sans risque, le joueur a alors tout à voir avec une sorte de « touriste » qui ne serait qu'à peine présent dans le virtuel. Dans cette perspective, si une possibilité extrême de mourir convoque le joueur au cœur du jeu qui se joue, une immortalité illicitement acquise l'en écarte au point d'anéantir le sens même de pouvoir y être en vie, dans le projet d'y survivre.

En définitive, nous pouvons considérer qu'être en vie dans un jeu vidéo, en pouvant alors y mourir, parachève de conditionner cette possibilité d'être-au-virtuel et ce, à l'horizon d'une incorporation de corps virtuel nous découvrant à quelque négativité existentielle dans le virtuel. Au sens où être-au-virtuel se jouerait expressément au-delà de toute structure ludique à proprement parler, pour une articulation tout autre du sens même de jouer à un jeu vidéo, dès lors qu'en ayant le corps virtuel qu'il faut pour être-au-virtuel, ses « mains », ses « yeux » et sa « vie » nous appartiennent. Cela serait donc à partir de cette incorporation de corps virtuel, pour ce qu'elle permet de catégoriser de présence virtuelle de soi, que s'inaugurerait tout horizon intentionnel à partir duquel se projeter *au-devant* du virtuel d'un jeu vidéo, en parvenant à se situer au milieu de l'étantité qui s'y trouve. Attendu que le « jeu » relevant du jeu vidéo se questionnerait ainsi plus loin que ce qui peut être dit à propos des structures ludiques qui le définissent analytiquement en tant que *game*. Le franchissement auquel invite tout jeu vidéo ne serait donc pas seulement métaphorique dès lors que s'y joue toute entrée en présence de soi dans le virtuel. Aussi est-ce en ce sens qu'il nous faudrait comprendre Louis Lavelle quand il écrit, à propos de l'existence se découvrant à elle-même pour elle-même :

« Cette découverte de l'existence qui ne peut être qu'intérieure à elle-même, qui ne peut pas être séparée de l'acte qui la fait être, qui ne me quitte jamais et qui accompagne toutes les autres, *me fait émerger de l'être, ou si l'on veut, me permet d'y pénétrer.* »¹²² Pour autant qu'il s'agisse ainsi d'en venir à exister dans le virtuel s'éprouvant en son lieu d'être en un jeu vidéo, à l'horizon de notre propre présence virtuelle. C'est donc au regard de cet accomplissement de soi dans une telle présence virtuelle que s'entend alors l'enjeu même de la pensée du virtuel à venir.

Cela étant, nous ne saurions éluder le fait ludique de tout jeu vidéo. Nous ne saurions en effet passer outre ce qui se conçoit de *game* dans le *videogame*. Pour autant que cela préside aux raisons se donnant d'avance pour être-au-virtuel dans tel ou tel jeu vidéo. Dès lors que jouer est en quelque sorte mis en demeure dans tout *game*, en vertu des règles qui en abolissent toute souveraineté. Attendu qu'en deçà de l'activité se déterminant à travers la structure ludique de *game* de tout jeu vidéo, se dissimule quelque rationalité ordonnant de devoir faire quelque chose en jeu. Autrement dit : en conditionnant une certaine nécessité de gagner pour finir de jouer, toute structure ludique se concevant de la sorte impose ainsi la totalité du sens de ce qui s'y fait, en tant que soit on y gagne, soit on y perd ; et rien d'autre. Puisque c'est alors au sens de *game* que les jeux vidéo se jouent uniquement pour gagner, au travers d'une certaine objectivité ludique se *voulant* comme allant de soi, alors même qu'on finirait par s'y *assujettir*, en raison de ce qui s'y impose de sens du jeu. A supposer que le jeu se réduise ainsi, en totalité, à cette fin de ne vouloir que gagner.

Aussi est-ce dans cette perspective qu'il nous faut aborder toute la problématique de cet *arrondissement* du joueur à un gain auquel il serait soi-disant destiné et même prédestiné, et pour lequel s'oublierait ce qu'il en est de jouer au sens propre. Car en *préoccupant* ainsi le joueur en jeu, une telle structure ludique, dans toutes ses variétés de règles, finit par lui imposer, au travers d'une certaine domination métaphysique, la nécessité de devoir-gagner dès lors qu'il joue à quelque jeu que ce soit. Ainsi, qu'en est-il alors de jouer à un jeu vidéo quand la possibilité de jouer s'arraisonne à la seule détermination d'un vouloir-gagner, pour lequel il s'agirait alors d'être *moins qu'un joueur* ? Comment travaille le sens de cette métaphysique du gain dans les jeux vidéo, pour autant que s'y articule la subordination de la possibilité d'être-au-virtuel à une raison y prévalant d'entrée de jeu ? A l'ouverture propre à toute possibilité de jouer s'opposerait donc la fermeture rationnellement égoïste d'une volonté

¹²² Lavelle, Louis. *Introduction à l'ontologie, op. cit.*, p. 94

de gagner, pour laquelle un jeu se joue sans qu'il ne soit jamais véritablement joué. Si tant est qu'arraisonné de la sorte, le jeu à jouer s'expérimente alors tristement, sans transcendance, uniformément au gain qui le commande et en limite l'entendement.

III. L'assujettissement du joueur à des objectifs de jeu

Structurellement, c'est-à-dire dans leur totalité constitutive et constituante, les jeux vidéo se conçoivent en tant que *games* se questionnent alors suivant ce qu'ils permettent d'accomplir dans le virtuel, en ayant été réglés à cet effet. Dans cette mesure, chaque jeu vidéo est conçu et se laisse concevoir suivant l'objectivité de règles qui en déterminent alors une certaine fin, en raison de quoi y faire quelque chose. Théoriquement alors, il y aurait toujours une *raison* d'être-au-virtuel pour le joueur, prédéterminée par d'autres que lui et à partir de laquelle s'imposerait une fin à laquelle se conformer. Dès lors, le joueur, en entrant dans le virtuel d'un jeu vidéo, se trouve d'emblée à la merci d'une prescription relevant de ce qu'il a à faire là, si tant est que ce qui y est mis en jeu se trouve, de fait, *soumis* à quelque fin y *dominant* ainsi le sens ludique.

Aussi est-ce en cette mesure que se questionne le fait ludique de *gagner* dans tout jeu, vidéo ou non, en tant que cela semble aller de soi dans la manière de se représenter ce que doit être un jeu. Pour autant que nous comprenions ainsi tout gain comme étant ce par quoi un jeu se finit suivant ce que les règles de jeu prescrivent de raisons pour agir *ainsi plutôt qu'autrement*. Attendu que ce serait ainsi que le jeu s'ordonne d'être joué *au profit* du gain s'y imposant rationnellement jusqu'à devoir aller de soi. C'est alors en ce sens que la prescription d'une fin pour le joueur fait écho à ce que dit Kant écrivant que « qui veut la fin, veut aussi (en tant que la raison a sur ses actions une influence décisive) les moyens d'y arriver qui sont indispensablement nécessaires, et qui sont en son pouvoir. »¹²³ A supposer que le jeu en lui-même ne soit alors plus que le moyen d'atteindre une fin se voulant comme telle, pour ce qu'elle provoque de nécessités d'agir pour le joueur.

Dans cette perspective, en se retrouvant ainsi prédéterminé au travers d'une structure ludique totalement rationalisée et rationalisante, le joueur s'oublierait alors en ne se préoccupant que de ce qu'il doit faire pour gagner. Ainsi, eu égard à cette totalisation du jeu en un gain, le virtuel se clôturerait en quelque sorte sur ce qu'il n'est déjà plus, considération faite d'un joueur s'assujettissant à des objectifs de jeu à travers lesquels se différencie ce qui est gagnant de ce qui ne l'est pas. Dès lors que cette différence signe toute la métaphysique ludique concevable à partir de cette nécessité de gagner dans un jeu, pour laquelle on ne

¹²³ Kant, Emmanuel. *Fondements de la métaphysique des mœurs. op. cit.*, p. 89

s'amusera justement qu'en gagnant, eu égard à cette consubstantialité confondant *ea game* au gain et ce, à rebours de toute existence jouante.

D'une certaine manière alors, l'uniformité de tout *devoir-gagner* prendrait donc décidivement le pas sur toute possibilité de jouer s'éprouvant comme telle. En toute hypothèse, c'est à ce titre alors qu'il devient question d'arraisonner le sens du jeu dans tout *game*, en le recouvrant de telle sorte qu'il n'y ait plus rien à jouer autrement qu'en devant gagner. A supposer que se figure par là la subjectivité à laquelle s'assujettit le joueur en s'ordonnant à tout objectif de jeu. Sous couvert de gagner, « jouer » ne serait ainsi plus qu'un *faux-semblant*.

Chemin faisant, si dans les jeux réels le joueur véritable se trouve toujours en mesure de se maintenir dans l'ouvert d'une possibilité de jouer, ne serait-ce que parce que celle-ci peut se découvrir hors de l'objectivité réglée de tel ou tel jeu, dans un excès possible dont la tricherie n'est que la moindre des formes ; dans les jeux vidéo, cela s'envisage d'une tout autre manière. En effet, et comme nous avons tenté de le clarifier précédemment, pouvoir jouer à un jeu vidéo revient en premier lieu à savoir être-au-virtuel. Or, être-au-virtuel dépend structurellement de la place qui est laissée au joueur pour se projeter en existence dans un jeu vidéo. De ce fait, parce que le joueur est tout d'abord réduit à n'être que ce qui lui est proposé d'être pour gagner, toute l'expérience de jeu tend à se perdre à rebours de toute possibilité de jouer qui ne soit pas déjà arraisonnée au gain qui en nécessite l'action. Pour peu que toute action faite en jeu soit ainsi déjà planifiée par quelqu'un d'autre que soi, au sens théorique d'une prédestination.

Aussi est-ce dans cette mesure que nous avons à comprendre comment s'articule cette *surdétermination* de la présence virtuelle du joueur à quelques nécessités de jouer pour gagner dans les jeux vidéo, à contresens de ce que saurait être une véritable possibilité d'y jouer. Si tant est que cette totalisation ludique procède ainsi d'une instauration du gain en tant que *valeur suprême* en jeu. Au sens où cette valeur devrait être voulue par tous en tant qu'elle ressortit précisément à ce que dit Heidegger de la « valeur » dans *Le mot de Nietzsche « Dieu » est mort*, à savoir que « la valeur est valeur dans la mesure où elle vaut. Elle vaut dans la mesure où elle est posée comme ce qui importe. Elle est ainsi posée par une visée, par un regard sur ce avec quoi il faut compter. »¹²⁴ Car, *en fin de compte*, il y va, dans cet arraisonement du jeu à

¹²⁴ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, p. 275

un gain, d'une impropriété du « jouer » se déployant jusque dans ses plus terribles perversions, à savoir celles pour lesquelles, nous croyant être jouant, nous ne faisons en fait que nous soumettre à une volonté de gagner, pour tout ce qu'elle *vaut*.

Cet assujettissement s'esquisse donc comme étant la forme la plus impropre au jeu, en même temps qu'il s'avère pourtant « tranquillisant » en vertu de rationaliser ce qui doit être fait ; au sens où Heidegger peut écrire dans *Être et temps*, à propos de l'impropriété de soi, que « cette tranquillisation à l'intérieur de l'être impropre n'incite pourtant pas à l'immobilité et à l'inaction, au contraire pousse à un « affairément » effréné. »¹²⁵ De là cette propension de certains à ne concevoir le jeu que dans ce gain en vue duquel s'affairer comme jamais, au point de *renoncer* au sens même de « jouer ». A supposer alors que dans cette mesure l'objectif de jeu *prévaut* sur le jeu en lui-même de telle sorte que jouer s'oublie. Tant et si bien qu'il devient ainsi question d'une sorte de piège téléologique qui, de son autorité métaphysique, renfermerait le jeu sur ce qu'il n'est pas. De sorte que le sens même de « jouer » serait travaillé au point qu'il ne resterait alors pour le joueur qu'une forme de *servilité* à laquelle collaborer en jeu.

C'est donc la manière même de concevoir des jeux vidéo, dans la prévalence d'objectifs de jeu s'imposant à toute volonté, qu'il s'agit de mettre en question à présent, eu égard à l'usage ludique qui s'entend alors par là. Pour peu que « jouer » ne se pense plus dès lors que cela se résume à vouloir-gagner. A plus forte raison, les jeux vidéo, en tant que variété du *game*, ne seraient ainsi que des objets *servant* à gagner, pour la satisfaction irréfléchie et impensable que cela procure. De sorte qu'à travers cette volonté de gagner, s'assure dans le virtuel l'emprise des uns sur les autres. Autrement dit : qui donne quoi à gagner à qui ? Car, à ce compte-là, c'est bel et bien la métaphysique s'achevant en « volonté de puissance » qui se voit reconduite dans cette volonté de gagner, dès lors que la valeur du gain s'énonce expressément comme valeur suprême. Au sens où « les valeurs sont les conditions de la volonté de puissance, posées par la volonté de puissance elle-même. »¹²⁶ A se demander alors si cette volonté de gagner dans laquelle se lit un autre nom de la volonté de puissance ne s'entend pas au plus clair de sa domination métaphysique quand elle rejoint un Gain se voulant planétaire et dont toute considération économique n'est que la formalisation

¹²⁵ Heidegger, Martin. *Être et temps*. op. cit., p. 225

¹²⁶ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part*. op. cit., p. 279

planificatrice d'un Travail toujours à venir et s'étendant jusque dans le virtuel des jeux vidéo ?

Dès lors, qu'est-ce que gagner sinon une manière de s'essentialiser à une action se voulant nécessairement, dont le *game* serait une structuration privilégiée ? Attendu que le joueur jouant pour jouer n'a rien à voir avec celui jouant pour gagner, s'il est vrai que ce dernier ne veuille en fait que des règles à partir desquelles gagner et regagner toujours plus. Jouer pour gagner se réduirait ainsi à sa propre répétition de jeu en jeu, pour lesquels on ne verrait toujours que la même chose, à savoir « comment cela se gagne ? ». Quand, à l'inverse, le joueur véritable *existe* dans la différence de sens qu'il découvre à chaque fois qu'il *joue*. Se dialectiserait ainsi l'opposition essentielle de toute volonté de gagner au jeu au sein duquel elle se déploie, et qu'elle finit par totalement dominer d'un sens infiniment uniforme. Arraisonné à cette volonté de gagner, l'individu ne serait alors qu'un « serf », à savoir « celui qui ne met pas sa vie en jeu, qui veut la conserver, être conservé (*servus*). »¹²⁷ Si tant est qu'en s'assujettissant à ce qui s'ordonne par là, l'individu se converse hors de l'abîme du jeu, en *collaborant* au sens de cette métaphysique et ce, au point d'en n'être plus qu'un laborieux résidu. Au sens où, oubliant de jouer, cet individu en oublierait jusqu'à son existence ; s'en tenant à la subjectivité qu'on lui commande de faire aller de soi.

C'est donc cette « contamination » du virtuel par cette volonté de gagner qu'il nous faut mettre au jour, pour laquelle on finit par se précipiter sur les raisons qu'elle nous donne pour être-au-virtuel et s'y valoriser à travers toute sa violence métaphysique. Car, à la suite de cette volonté de gagner, rien ne « fleurit » comme peut fleurir la rose d'Angelus Silesius¹²⁸, dès lors que s'impose l'oubli de toute autre possibilité de sens. Aussi est-ce en comprenant cela qu'il peut être question d'une certaine résignation à entrer en jeu dans le virtuel de jeux vidéo, pour autant qu'il faille ainsi s'en remettre au « bon vouloir » de leurs concepteurs pour espérer trouver plus que des objectifs de jeu à laborieusement accomplir, et qui se prescrivent alors en allant *bien trop* de soi. Car, ainsi ramené à l'ordre d'un gain, le jeu vidéo n'aurait alors rien d'autre à dire. Et dans une telle subjectivité totalement repliée sur elle-même, c'est l'horizon même du jeu qui s'effacerait au profit d'un gain déterminant la valeur de toute

¹²⁷ Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence*. Paris: Editions du Seuil, 1967, pp. 373-374

¹²⁸ « La rose est sans pourquoi, elle fleurit parce qu'elle fleurit, N'a pour elle-même aucun soin, – ne demande pas : suis-je regardée ? » Heidegger écrit d'ailleurs, à propos de cette rose : « La rose pour fleurir n'a pas besoin qu'on lui fournisse les raisons de sa floraison. » Heidegger, Martin. *Le principe de raison*. Trad. André Préau. Paris: Gallimard, 1962, p. 107

chose, au sens notamment où Heidegger peut écrire : « L'horizon entier est effacé. [...] Car l'homme s'est dressé dans l'égoïté de l'*ego cogito*. Avec ce soulèvement, tout étant devient objet. L'étant est englouti, comme objectif, en l'immanence de la subjectivité. L'horizon ne rayonne plus à partir de lui-même. Il n'est plus que le point de vue posé dans les institutions de valeurs de la volonté de puissance. »¹²⁹

Dans cette perspective de perte d'horizon de jeu, nous nous intéresserons alors, dans un premier temps, à la forme de gain vidéoludique relevant d'un *score* à faire d'une manière ou d'une autre en jeu. Ce score, qui n'a alors de sens ludique que dans son accumulation comptable, serait ainsi en mesure d'imposer la nécessité de toujours vouloir refaire en mieux ce qui a déjà été fait et ce, en vue d'un idéal de score maximum (« *high score* ») à atteindre. C'est donc toute la question de la « performance » procédant d'un score que nous avons ainsi à poser, en interrogeant notamment ce qui se provoque dans l'objectif de « faire un score » dans le virtuel de jeux vidéo. Pour autant que nous soyons ainsi conduits à prendre en compte le phénomène de l'*e-sport* tel qu'il semble directement en dériver, dans tout ce qui s'y trouve rationalisé de score au point de pouvoir déterminer le joueur de jeux vidéo en tant que « *progamer* », c'est-à-dire en tant que gagnant « professionnel » dans des jeux vidéo finissant par servir à quelques compétitions mondiales.

Dans un deuxième temps, nous tâcherons de rendre compte de la manière dont certains jeux vidéo peuvent sciemment *bloquer* certains contenus dans le virtuel au sein duquel ils se jouent, en ne les laissant pas être jouable d'entrée de jeu. De sorte que se problématise ici une incomplétude initiale pour laquelle le joueur se voit obligé de faire ce qu'il faut pour débloquent ce contenu toujours plus manquant. Nous examinerons donc tout ce qui peut être constitutif de ce « manque à gagner » dans le virtuel, si tant est qu'il s'agisse ainsi de devoir le combler coûte que coûte, jusqu'à s'obnubiler à y parvenir en totalité.

Enfin, nous prendrons également le temps de considérer comment le fait de gagner peut se trouver moralisé dans le virtuel de jeux vidéo, de sorte qu'il soit ainsi question de *persuader* le joueur du « bien-fondé » de ses raisons d'agir. Nous enquérant tout particulièrement du cas des *serious games*, pour l'exemplarité du devoir-faire qu'ils mettent soi-disant en jeu, nous réfléchirons à cet arraisonnement du jeu vidéo au service d'intérêts expressément idéologiques, et trouvant dans le virtuel un lieu d'expansion pour les valeurs qu'ils promeuvent. Nous verrons ainsi comment *s'épuise* l'héroïsme vidéoludique au travers de

¹²⁹ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, p. 315

raisons d'agir explicitement discutables, dès lors qu'elles tendent à consigner « politiquement » le joueur à diverses opinions dont les valeurs se trouvent alors en position de dominer le virtuel, au point d'y dialectiser leurs stipulations réelles.

III. 1 La performance que mesure un score

Qu'est-ce qu'un « *score* » ? Étymologiquement, il semble que cela ramène au nordique « *skor* », signifiant alors quelque chose comme une entaille, une encoche ; quand le verbe « *to score* » laisse entendre le fait de « faire une marque ». Aussi y a-t-il tout à croire que cette entaille, cette encoche, servait, dès sa première énonciation, à compter, en étant ainsi tracée, marquée, quelque part où elle puisse être recomptée avec d'autres et ce, afin de constituer un *compte* possible de quelque chose.

Dès lors, si la question que nous posons à présent est celle de savoir ce qu'est un score dans les jeux vidéo alors ce dont il doit être question ici relève de ce par quoi quelque chose s'effectuant dans le virtuel se trouve compté et, par là, mesuré. Un score vidéoludique dénoterait ainsi quelque chose s'effectuant en jeu, en étant alors mesure-de. Aussi est-ce pour cette raison que nous pouvons supposer que tout score, dans son formalisme, réduit ce qui a lieu à n'être qu'un compte ou qu'une mesure, de sorte, qu'à la fin, il ne reste d'objectivité que le nombre qu'il donne. En ce sens alors, *le score dit toujours moins que ce qui a lieu*. Car, dans cette perspective, tout ce qui n'a pas été mesuré s'oublie de telle sorte que ne subsiste que ce score pour dire ce qu'il en a été de telle ou telle activité s'étant effectuée quelque part, et telle qu'elle a été décomptée en une certaine mesure « scorante ». Quand bien même ceux ayant été là pourraient prétendre se souvenir autrement de ce qui *fût*. Attendu qu'un jour cependant, il ne restera du France – Brésil de 1998 que le 3-0 final et rien de plus.

La fin qu'imposerait un score, eu égard à celui qui se trouve ainsi en mesure de « scorer », serait donc celle pour laquelle va se vouloir un certain nombre valant comme objectivation d'une certaine « performance » du score. Et bien qu'il ne soit à chaque fois qu'une certaine mesure parmi d'autres possibles, tout score, pour la valorisation assujettissante dont il assure la mesure, tend à prévaloir sur le reste. Ainsi score-t-on au football en mettant le ballon au fond des cages, et non en passant mille fois le ballon à ses coéquipiers, car bien que ces deux actions puissent être décomptées dans leur occurrence respective, seule la première relève de ce qui a été choisi comme étant le score au football. Aussi est-ce en ce sens que ce que le joueur peut faire dans le virtuel d'un jeu vidéo peut

correspondre à un score, en tant que ce score est ce par quoi sa présence virtuelle se découvre comme numériquement déterminable.

Se préciserait ainsi la question de savoir ce qui va être compté et mesuré du joueur dans le virtuel de jeux vidéo, pour autant que le score qui en résulte puisse devenir l'objectif de jeu en vue duquel il faut vouloir-gagner. Attendu qu'il s'agira alors pour le joueur de « laisser une marque » à partir des actions permettant de le faire et ce, jusqu'à atteindre une valeur numérique suffisante pour qu'il soit déclaré gagnant ou perdant. Dès lors, le fait qu'il puisse être question de score dans les jeux vidéo découvre le virtuel dans son différentiel quantitatif pour lequel ce qui s'y produit relève d'un intervalle de mesure à travers quoi se trouverait différenciée l'action qui compte de celle qui ne compte pas, et qui alors ne vaudrait expressément rien.

C'est donc en vertu de cette différenciation quantitative que la régulation d'un score (pour toutes les formes dissimulées que cela peut prendre) finit par établir la reproductibilité d'une action à l'identique, en vertu de sa positivité comptable. Au sens où telle action « scorante » se veut dans la clôture de sa propre répétition en tant qu'elle est celle qui, parmi d'autres, résulte sur une *preuve* objectivée de son fait. Dès lors que je dois faire ceci ou cela parce qu'un score m'y obligerait. Si tant est qu'il soit ainsi question d'un certain fonds de répétibilité au travers duquel s'uniformiserait l'action mesurée dans sa propre répétition, en tant que cette action s'assure d'avoir un sens à travers le score qu'elle produit. Il s'agirait donc de faire et refaire la même chose parce qu'à chaque fois que cela se répète, l'action qui en procède s'affirme alors dans une rationalité la constituant toujours davantage, accumulée en un sens faisant d'autant plus sens qu'il s'accumule toujours plus.

Aussi, en fonctionnant précisément au travers de nombres ressortissant à une certaine technologie numérique, le virtuel de tout jeu vidéo se concevrait comme étant essentiellement « scorable », quand bien même il faudrait à chaque fois ordonner le sens de ce score possible en justifiant ce qui se gagne par lui, tout en imposant ainsi la nécessité de sa répétition. Aussi est-ce relativement à sa justification qu'une « mise en score » d'activité, qu'elle soit d'ailleurs virtuelle ou non, finit par incliner à vouloir toujours refaire en mieux la même action, en s'y « acharnant » autant que *faire se peut*, pour toute violence intentionnelle qui s'y fait jour alors.

Tel serait ainsi ce pour quoi il y va effectivement d'une certaine *performance* dans l'acharnement à faire et refaire une même action, relativement à un hypothétique score

maximal à atteindre à partir de celle-ci. Dans cette mesure, *ne vouloir que* cette performance rend alors compte du cadre d'assujettissement qui la sous-entend, en tant que se referme peu à peu l'horizon de jeu pour ne laisser place qu'à une répétition à l'identique de l'action, tendant d'elle-même à quelque uniformité optimale se nécessitant à travers le score qui la provoque. Attendu qu'apparaîtrait ainsi le risque même d'aliénation à travers lequel le jeu s'anéantit dans sa propre répétition indifférente, devenant peu à peu « in-joué » par le joueur qui, à chaque fois qu'il répète une action en vue d'un score, se prive décidément de toute possibilité de jouer.

C'est pourquoi nous pouvons considérer que la positivité apparente de tout score tend inévitablement à la négation du jeu comme tel, ou tout du moins de sa forme souveraine, pour autant que jouer, par essence, ne se mesure pas dès lors qu'il relève d'une existentialité proprement *incalculable*. En toute rigueur, nous comprenons ainsi que c'est cette provocation à une performance qui, au travers d'une action mesurable par un score, va peu à peu retrancher le joueur hors du jeu, dans l'affairement d'un meilleur score toujours à atteindre.

Dans cette perspective, gagner à travers un score reviendrait pour le joueur à se réduire à la valeur objective *enchaînant* à un sens voulu par d'autres, de sorte que s'assure alors par là quelque domination rationnelle sur ce qui n'a pas de score, et donc pas de sens dans le *game*. Attendu que s'esquisserait ainsi le principe même d'une certaine performance sportive se dialectisant à partir de telles structures ludiques, si tant est que nous considérons le sport, ou tout du moins sa rationalité spécifique, comme relevant d'un acharnement essentiel à vouloir toujours refaire en mieux quelque chose.

Dès lors, qu'y a-t-il de plus contradictoire au jeu que le sérieux sportif s'acharnant à faire et refaire la même action ? Car, cela ne saurait être qu'au travers de cette sportivité de l'action virtuelle se mesurant par un score que des individus deviennent commensurablement opposables les uns aux autres, en comparaison de leurs performances respectives. Aussi est-ce donc relativement à cette sportivité vidéoludique possible que nous allons pouvoir réfléchir à l'arrondissement du vouloir-gagner dans lequel prend appui le phénomène de l'*e-sport*, à travers lequel il est formellement question d'une supériorité des uns sur les autres se prouvant par le score, et telle que s'y désire un certain prestige ludo-sportif. Ainsi, comme l'écrit Huizinga : « Gagner, c'est "manifester sa supériorité" à l'issue d'un jeu. Toutefois la validité de cette supériorité bien établie a tendance à prendre l'apparence d'une supériorité en général. Et par là, le fait de gagner dépasse le jeu en soi. Il attire la considération, l'honneur. Et cet honneur et cette

considération profitent immédiatement à tout le groupe du gagnant. »¹³⁰ Dans cette mesure, si le « groupe » du gagnant en question se définit comme une nation, il y a alors tout à croire que la supériorité à travers laquelle s'atteste le gain est en mesure de prendre des proportions suffisantes pour qu'émerge quelque chose comme des « champions du monde » de tel ou tel jeu vidéo.

a. Régulation d'une activité virtuelle à travers un score

De toute évidence, la mise en score des jeux vidéo relève d'une manière de les concevoir pour laquelle il est avant tout question de résoudre le joueur à devoir faire quelque chose de bien précis dans le virtuel, si tant est que ce soit à travers cette précision que se constitue un fonds restreint d'activité mesurable. En effet, en scorant des *points* pour telle ou telle action faite, le joueur se trouve ainsi disposé à faire ce qui a été voulu qu'il fasse s'il veut gagner. Être-au-virtuel s'envisage alors sous l'ordre d'un score et de ce qui s'ordonne et se subordonne par là. Dans ces conditions, le virtuel, dans ce qu'il a de gagnable, n'a de sens que *par et pour* les actions qui participent à la commensurabilité d'un score, tout autant qu'elles s'achèvent en lui. L'activité du virtuel se concentre donc sur une *tâche* à laquelle s'assujettit le joueur, dès lors qu'il n'y aurait que cela de « sensé » à faire et ce, suivant la manière dont cela s'impose plus ou moins explicitement. La question qui se pose alors et qui en même temps nous pose en tant que joueurs de jeux vidéo est celle de savoir jusqu'à quel point le virtuel peut se réduire, dans son expérience, à n'être qu'à travers la nécessité de son score, au préjudice d'un jeu s'oubliant ainsi d'être joué tout autrement. Car, en faisant un score, le joueur gagne, certes, mais a-t-il seulement joué ?

Aussi est-ce dans cette mesure qu'il y va d'un certain *consentement* à ne vouloir rien d'autre que réaliser un score, au risque de ne plus jouer du tout ; au point de « boucler » sa propre présence virtuelle sur une activité indéfiniment répétable se faisant et se refaisant toujours plus à l'identique, et n'ayant en vue que le score qui en résulte. Il y a ainsi, dans cette manière d'assujettissement, quelque chose renvoyant essentiellement au mythe de Sisyphe, pour l'absurdité d'une volonté se rationalisant dans sa répétition *ad nauseam* ; au sens où Camus écrit que « tout au bout de ce long effort mesuré par l'espace sans ciel et le temps sans profondeur, le but est atteint. Sisyphe regarde la pierre dévaler en quelques instants vers ce monde

¹³⁰ Huizinga, Johan. *Homo ludens - essai sur la fonction sociale du jeu* -. op. cit., p. 79

inférieur d'où il faudra la remonter vers les sommets. Il redescend dans la plaine. »¹³¹ Quand, dans ces jeux vidéo, il s'agit de relancer une partie pour, de nouveau, s'acharner à faire un score qui, une fois fait, sera encore à refaire.

C'est donc relativement à cet assujettissement du joueur à une certaine répétition d'actions virtuelles que se laisse notamment comprendre ce que peuvent imposer de vouloir-gagner de nombreux jeux vidéo dits d'arcade. En effet, ces jeux vidéo d'arcade, à l'instar de *Space Invaders* ou encore *Pac-Man*, sont tout particulièrement exemplaires de ce que peut être une répétition d'actions sans autre fin que celle de faire et de refaire un score. Pour rappel, ces jeux vidéo sont dits d'arcade parce qu'ils sont, historiquement, ceux qui se trouvaient dans certains espaces publics en étant expressément accessibles sous forme de « bornes d'arcade ». Or, en ayant ainsi été prévus pour être joués publiquement, ces jeux vidéo étaient tels qu'ils s'offraient au joueur à travers un principe consumériste de courtes sessions de jeu, s'achetant à l'unité au prix d'une vie virtuelle (« *insert coins* »), et devant ainsi être répétables à l'envi. Et bien que la plupart des salles d'arcade aient fermé depuis, il n'en demeure pas moins que ce principe de régulation d'activités virtuelles par un score s'est logiquement pérennisé au sein du *corpus* vidéoludique, en constituant une forme essentielle d'objectif de jeu.

Il apparaît donc qu'un score s'avère être la solution la plus élémentaire pour vouloir faire gagner un joueur dans le virtuel d'un jeu vidéo. En tant qu'un score a ceci de *captivant* qu'il se tient dans sa propre évidence numérique, n'ayant d'autre sens que le sien, dans cette commensurabilité tout autant valorisante que répétable à l'envi. Et c'est même là toute sa ruse structurelle. Aussi est-ce dans cette mesure qu'un score peut être voulu à « perpétuité » pour ainsi dire, en étant à jamais répétable. Dès lors, n'importe quelle action virtuelle peut se trouver réglée par un score qui en assurerait ainsi toute la répétabilité. Et cette répétabilité serait d'autant plus répétable que ce qu'il y a à faire et à refaire s'avère simple, jusqu'à pouvoir se résumer à une seule action, comme cela peut être le cas avec *Tetris*, dans le virtuel duquel il s'agit simplement d'empiler des briques « à la chaîne » les unes après les autres. Pour qu'à la fin le joueur voie sa performance mesurée par un score signifiant la valeur de ce qu'il a fait en boucle, à savoir empiler des briques sans autre raison que celle pour laquelle un score se trouve ainsi produit. Quand, dans un jeu vidéo comme *Minecraft*, où il est également

¹³¹ Camus, Albert. *Le mythe de Sisyphe. op. cit.*, p. 165

question d'« empiler des briques », cette action se fait en vertu d'une ouverture du jeu sur une construction possible, faisant sens dans sa possibilité d'être joué comme telle, et en étant ainsi libre de tout score.

Dès lors, parce qu'un score est ce par quoi un jeu peut se réduire à une certaine nécessité d'action répétable, sans que cette action ait à être réfléchie en un autre sens que le score qu'elle permet de réaliser, n'y a-t-il pas quelques risques à devoir faire des choses douteuses en s'assujettissant ainsi ? En effet, si seul compte le score final alors qu'importent les moyens, puisque tout se trouve ainsi subsumé sous un nombre faisant sens par et pour lui-même. C'est en cela qu'un jeu vidéo de course de voitures comme *Carmageddon* a ceci de cynique et, par là, de polémique, qu'il propose au joueur de faire un score en « écrasant des piétons ». Il s'agit donc non seulement de faire la course mais surtout d'écraser des piétons pour gagner. Nous comprenons alors, mais ce n'est pas réductible aux seuls jeux vidéo bien entendu, que la mise en score de certaines actions laisse possiblement la place pour quelque chose qui serait de l'ordre d'une certaine « banalité du mal » et ce, en transposant sans peine cette conception arendtienne au sein d'activités virtuelles. Au sens où l'on pourrait très bien imaginer un jeu vidéo dans le virtuel duquel on jouerait à être une sorte d'Eichmann. Ainsi, avec un score servant de justification à ce que le joueur doit faire dans le virtuel d'un jeu vidéo, seul *compte* alors le résultat, dans la seule mesure de sa performance. Faut-il empiler des briques ou écraser des piétons qu'un score permet de rationaliser *pourquoi* cela doit être fait pour gagner. Dans cette perspective, le score ne donnerait donc rien à penser sinon qu'il faut tout faire pour qu'il soit le plus important possible à la fin et ce, quel que soit ce qui doit être fait à cet effet.

Avec un score pour seul objectif de jeu, les conditions de gain sont donc telles que toute projection virtuelle tend à se réduire à la seule répétition aveugle et obnubilante d'une certaine activité. Aussi est-ce pour cette raison que nous pouvons dire qu'un score provoque le joueur à se conformer à une certaine optimalité, pour autant qu'il soit question de chercher et de trouver comment faire le meilleur score possible, en en calculant en quelque sorte l'effectivité sous-jacente. Se ferait ainsi jour l'idéalité d'une telle performance, pour l'entraînement que cela implique, et relativement au fait que devoir « bien-jouer » ne dit alors plus rien à propos du jeu mais, au contraire, s'informe d'une rationalité méthodique quant à ce qui doit être fait pour gagner. A cet égard, quel rapport à l'action s'exploite dans le virtuel dès lors qu'il n'est question que d'y faire un meilleur score possible ?

b. Cent fois sur un score remettre son action

D'un point de vue « volitionnel » pour ainsi dire, consentir à la raison d'un score semble essentiellement revenir, pour le joueur, à accepter de se maintenir dans la répétition d'une même activité et ce, relativement à la performance qu'il est possible de réaliser à travers celle-ci. A cet effet, toute la téléologie propre au fait de vouloir-gagner ainsi se conçoit à partir de cette inclination à devoir toujours faire *mieux* que précédemment, en tant qu'il s'agit à chaque fois de parvenir à scorer *plus*. Car, de toute évidence, c'est en éprouvant la possibilité que quelque chose soit mieux sous l'effet de notre action que se laisse alors concevoir la nécessité d'en faire encore plus, eu égard à ce mieux possible tenant lieu de score.

Aussi est-ce relativement à cet objectif d'améliorer toujours un peu plus son score qu'un joueur peut s'acharner de tout son être-au-virtuel à ne vouloir rien d'autre que faire mieux qu'auparavant, *s'épuisant* ainsi jusqu'à ne plus pouvoir le refaire encore une fois ; comme peut l'exclamer un « j'en peux plus ! » d'épuisement. Partant ainsi d'une « innocente » première partie donnant la mesure, à froid, d'une performance possible, le joueur se trouverait donc progressivement disposé à pouvoir faire mieux une fois cette première partie finie. A supposer qu'en répétant ce qu'il a déjà fait pour le refaire en mieux, le joueur découvre alors ce que peut être la perfection de son action, telle que cette perfection se rationalise comme étant le *mieux à faire* pour scorer maximale et ce, de telle sorte que se détermine ainsi le « bien » d'un bien-jouer se *maîtrisant* comme tel. Attendu que cette nécessité de bien-jouer se justifie alors rationnellement par rapport au score déterminant l'objectivité de sa valeur.

Aussi est-ce à ce niveau de l'expérience que le jeu s'immobiliserait hors de sa possibilité d'être véritablement joué, en étant arrêté sur la perfection d'un bien-jouer devant être voulu pour autant que cela mette *fin* à tout autre jeu possible. Puisque, dans cette mesure, se disposer de soi-même à bien-jouer ponctue en quelque sorte le passage d'un vouloir-jouer à un vouloir-gagner, au sens où le jeu s'arraisonne désormais à la raison de son gain. C'est donc à travers cet assujettissement à un certain bien-jouer se nécessitant de lui-même, et pour la « perfection » qui s'y fonde, que se suppose alors ce qui *doit* être fait pour tendre vers cette perfection. Attendu qu'ainsi le jeu se resserre sur un devoir-bien-jouer s'imposant au joueur,

relativement à ce score qui le provoque en pouvant toujours être meilleur que ce qu'il a déjà été, pour peu que le meilleur semble toujours à venir.

Aussi est-ce en raison de cette nécessité de « refaire » quelque chose en mieux que s'engendrent des habitudes dans la manière de jouer à un jeu vidéo, telles que ces habitudes vont alors être ce par quoi un joueur s'attache progressivement à savoir comment faire pour bien jouer, en vertu des connaissances s'acquérant par là. Pour autant que les connaissances ainsi acquises prennent toutes la forme d'un certain « il *faut* faire ceci ou cela » pour gagner davantage.

Dès lors, si bien-jouer dépend du « bien » se rendant ainsi connaissable et qui, en se connaissant, prend la place du jeu en l'insignifiant comme tel, alors nous pouvons comprendre comment quelque chose comme gagner s'apprend et, comment en s'apprenant, sa raison s'impose logiquement. Attendu que la certitude de ce qui doit être bien fait peut devenir telle que l'expérience vidéoludique paraisse en elle-même mécanisée et mécanisable, comme cela peut être le cas dans nombre de jeux vidéo inclinant le joueur à s'oublier dans le virtuel en quelques actions qu'il y répétera indéfiniment, pour le bien qui en vampirise tout le sens.

Il y aurait ainsi, dans le *corpus* vidéoludique, un fonds possible de répétition mécanique se trouvant à disposition de ceux en mesure de l'*exploiter* d'une manière ou d'une autre, de sorte que cette rationalité puisse s'imbriquer dans une rationalité plus grande à travers laquelle le score du joueur participe à quelque chose d'autrement plus profitable pour d'autres. Dans la mesure où se travaillerait ainsi la reconduite d'un certain geste industriel et industriel dans le virtuel de jeux vidéo, pour un score soldant l'activité qui le produit. A ce titre, c'est d'ailleurs ce qui se passe dans un jeu vidéo comme *Diablo III* dans le virtuel duquel le joueur se trouve disposé à répéter à l'envi les mêmes actions lui permettant de méthodiquement « *looter* » des objets virtuels et ce, afin de pouvoir les vendre pour de l'argent réel dans un hôtel de vente virtuel prévu à cet effet, et à travers lequel l'entreprise Blizzard prélève 15% de frais sur chaque transaction.

Quoi qu'il en soit, la question de cette perfection à laquelle engage la possibilité de bien-jouer demeure. En effet, dans quelle mesure cette perfection se veut-elle comme telle, c'est-à-dire comme ce qui doit toujours être fait dans le virtuel d'un jeu vidéo pour gagner de la meilleure des manières ? Pour peu que ce soit en vertu de cette perfection possible que le joueur se réduise alors à *calculer* au mieux ce qu'il faut faire pour gagner, en ne se laissant plus aller à jouer ; au risque donc de s'enfermer dans cette nécessité, définitivement assujetti à

celle-ci. De sorte qu'à terme, ce qui doit être fait recouvre totalement ce qui peut être joué, en vue d'une perfection qui vaut parce qu'un score en justifie toute la valeur. Et en ce sens, l'idéal même de toute performance se confondrait donc avec la perfection d'une ultime répétition pour laquelle un indépassable mieux semble avoir été atteint et ce, parce que le joueur s'est épuisé à ne pouvoir refaire mieux que cela ; à la manière d'un sprinter ayant répété son action jusqu'à parvenir à faire une course parfaite, indépassable pour la performance qui a été la sienne et pour laquelle il a alors bien couru. Attendu qu'il s'identifie alors à ce record de lui-même procédant d'une certaine action qu'il a répété infinitésimalement jusqu'à la perfection. Au sens où il vaudrait dorénavant cette mesure aux yeux des autres.

Cela étant, nous n'avons considéré jusqu'à présent que le cas d'un score se voulant seul face à soi-même, ou, plus précisément, seul contre soi-même. Or, tous les scores se réglant en jeu ne comptabilisent pas l'activité d'un seul joueur. En effet, nombre de ces scores résultent de l'activité conjointe de plusieurs joueurs pour être produits. Dans cette perspective, un score prend alors un tout autre sens en étant voulu contre autrui, à son détriment. Puisqu'il y va ainsi d'une certaine opposition des performances de chacun à travers laquelle s'impose logiquement la comparaison des uns aux autres, constitutive d'une distinction entre gagnants et perdants. Aussi, il ne s'agit plus de faire au mieux juste pour soi, mais de faire au mieux contre celui ou ceux qui s'opposent à nous en vertu d'un même score d'ensemble. A supposer alors que cette dialectique de la « gagne » fasse entendre la possibilité pour certains de prétendre à une performance mondiale, au sens où elle concernerait désormais une concurrence planétaire. Aussi est-ce en ce sens qu'émergeraient des champions du monde de jeux vidéo, se destinant à prouver leur valeur telle qu'elle ressortit à des performances de plus ou moins haut niveau.

C'est donc dans cette perspective que vont se pratiquer certains jeux vidéo, eu égard à leur possible essentialisation en tant qu'« *electronic sports* », pour lesquels il s'agira alors d'être reconnu comme le meilleur par le plus grand nombre et ce, en vertu d'une pratique vidéoludique se rationalisant au point de pouvoir se professionnaliser. S'enfermant alors avec d'autres du fait de performances comparativement mesurables, ces joueurs de jeux vidéo font ainsi apparaître de la « supériorité » au sein d'une même activité virtuelle, pour laquelle certains finissent par prévaloir sur les autres. Ainsi, rassemblés autour d'une même activité, ces joueurs de jeux vidéo se trouvent en quelque sorte justifiés quant à leur acharnement à

faire mieux que d'autres, au travers de communautés où règne la même disposition à vouloir-gagner. A plus forte raison, c'est au travers de cette forme de positivité « sociale » du jeu vidéo que se légifère un certain *droit* de jouer aux jeux vidéo relativement à la possibilité de pouvoir « gagner sa vie » de ses performances virtuelles, eu égard à une certaine forme de travail s'instituant par là. Aussi est-ce dans cette mesure que nous avons à nous enquérir à présent d'un certain devenir de la pratique vidéoludique en vue de laquelle il est concevable qu'il y ait désormais des champions du monde de tel ou tel jeu vidéo. Car tel serait ainsi l'achèvement d'une volonté de gagner prenant toutes les formes d'une sportivité professionnelle, et se dévoilant comme telle à travers des structures compétitives *ad hoc*. Si tant est qu'à travers ces structures compétitives *ad hoc* se concentrent de nombreux intérêts se rationalisant autour d'un profit possible. Aussi est-ce à ce titre que le *videogame*, pour le vouloir-gagner auquel il peut s'assujettir, va pouvoir se concevoir en tant que « *progaming* », c'est-à-dire comme oubli professionnel de toute possibilité de jouer au profit de gains substantiels.

c. Le devenir e-sport du jeu vidéo

Si nous nous demandons maintenant comment s'envisage qu'une certaine sportivité puisse s'insinuer au sein d'une activité virtuelle, aussi paradoxal que cela puisse paraître, alors il nous faut comprendre en quoi cet acharnement à faire toujours mieux achève de rendre déterminable une certaine supériorité des uns sur les autres. Car nous parlons de « sport », non pas pour le sens que cela peut communément avoir de simple exercice physique, mais eu égard à son étymologie s'entendant premièrement à partir du latin « *deportare* » et signifiant alors cet écart, ce « déport » pour lequel on passe d'un lieu à un autre, et plus précisément d'un état à un autre. Ainsi on se « déporte » en faisant du sport pour autant que l'on s'*astreigne* à s'acharner à faire quelque chose et ce, sans que cela ne soit jamais *pratiquement* nécessaire. C'est pourquoi tout « sport » tendrait à être pratiqué sérieusement, en vertu du sens que prend sa pratique quand on s'y acharne au point de vouloir y devenir commensurablement performant.

En ce sens alors, la sportivité possible d'une activité se laisse concevoir comme étant ce par quoi celle-ci peut conduire celui qui la pratique à la prendre au sérieux, au point que sa pratique puisse se justifier rationnellement, en *devant* être pratiquée ainsi plutôt qu'autrement. A ce titre, il semble alors qu'en toute pratique sportive s'oublie déjà le jeu qui pouvait

initialement se jouer, compte tenu d'une activité ludique réduite au sérieux de sa fin. A supposer que quelque chose comme un championnat du monde des échecs, voire de Monopoly, relève alors bien plutôt du sport que du jeu à proprement parler.

La conformation sportive du jeu vidéo s'éprouverait donc dans la prise au sérieux de l'activité qui s'y gagne, en tant qu'elle rend compte d'une performance ressortissant à quelque acharnement. Car qu'est-ce qu'un joueur de jeux vidéo passant plusieurs heures par jour à faire toujours mieux au sein d'un même jeu vidéo sinon quelqu'un s'entraînant en vue de devenir meilleur, ou plutôt en vue de devenir *le* meilleur. Attendu que se découvre donc là tout l'espoir d'une certaine reconnaissance publique à travers laquelle l'acharnement à faire ceci ou cela finit par faire sens et ce, notamment à cause du nombre d'« acharnés » partageant la même activité. Au sens où, plus il y a de prétendants, plus le meilleur d'entre eux sera effectivement le meilleur. A supposer que ce soit ce nombre de pratiquants d'une même activité qui assure tout l'enjeu compétitif de celle-ci, pour laquelle il s'agira d'être le meilleur sur *combien* d'autres prétendants.

Aussi est-ce pour cette raison que l'*e-sport* conçu comme sportivité du virtuel vidéoludique ne peut émerger qu'à travers des structures compétitives au sein desquelles un score final *officialise* effectivement les gagnants et les perdants, départageant ainsi la valeur de chacun. En effet, cela serait parce qu'il y a une certaine officialisation résultant d'une mise en compétition des performances de chacun que se catégorise alors un certain ordre social, hiérarchisant les joueurs de tel ou tel jeu vidéo suivant leur performance. Pour peu que s'engendrent ainsi des types de caractérisation suivant la valeur de ces performances, les imposant en tant que tels dans l'espace public. Car, en ce sens, qu'est-ce qu'un « *noob* » (de « *newbie* », débutant) sinon celui qui, irrémédiablement, ne sait pas gagner à tel ou tel jeu vidéo et qui se caractérisera ainsi tant qu'il continuera d'y perdre.

A cet effet, bien qu'il soit possible de trouver de nombreux jeux vidéo au sein desquels règne un certain esprit de compétition, seuls certains de ces jeux vidéo, pour des raisons de popularité qui ne sauraient être expliquées ici, sont devenus des « disciplines » officielles de l'*e-sport*. Et c'est à travers ceux-là que le jeu vidéo s'affirme en tant que pratique reconnue, produisant, qui plus est, un certain prestige social se gagnant au-delà de la seule victoire. A plus forte raison, en disant cela nous comprenons alors ce que peut avoir d'essentiel à ce prestige social la mise à prix de la victoire qui, à la manière du sport de haut niveau, récompense en espèces sonnantes et trébuchantes le gain vidéoludique. Puisque, logiquement,

un joueur de jeux vidéo gagnant la même somme qu'un sportif de haut niveau après une victoire ne l'équivaut-il pas en termes de performance accomplie ?

Dans cet ordre d'idées, en constatant que les sommes gagnées par ces joueurs deviennent de plus en plus importantes, nous ne pouvons alors qu'être témoins d'une mutation de cette pratique vidéoludique en un certain « *business* » laissant ainsi apparaître tout le phénomène du « *progaming* », pour lequel des joueurs de jeux vidéo professionnalisent leurs pratiques en vue de récompenses les célébrant comme étant les meilleurs de leur « profession ». A ce titre, la célébrité et l'argent, pour tout ce que cela peut représenter socialement parlant, s'entendent comme étant les véritables fins de cet acharnement à vouloir-gagner, dès lors qu'en étant ainsi le meilleur on mérite alors d'être célébré et récompensé comme tel. Et en étant ainsi reconnu parce qu'il joue suffisamment bien, le joueur de jeux vidéo peut désormais s'engager dans des carrières de *progamer*, en partant de cet espoir de devenir un jour riche et célèbre à travers une certaine pratique vidéoludique dont la positivité sociale se veut et se fantasme en toute performance. Il s'agirait alors d'être exemplairement reconnu comme peut l'être le japonais Daigo à *Street Fighter*, ou encore comme l'américain Fatal1ty dans de nombreux *FPS*, etc. Car, dans le *business* de l'*e-sport*, comme dans le *business* du sport, c'est la reconnaissance publique des performances qui va finalement permettre au joueur d'être sponsorisé, dès lors que l'on peut gagner sa vie en étant reconnu comme jouant bien aux jeux vidéo.

Cependant, pour maintenir à flot cette nouvelle économie vidéoludique, pour le profit qu'elle est en mesure de dégager, il semble alors logique qu'il faille faire en sorte qu'y convergent de multiples intérêts. Puisqu'il faut bien que quelqu'un finance l'organisation de ces compétitions, de sorte que les récompenses y soient de plus en plus *prisées*. C'est alors dans cette perspective que se mettent en branle de vastes campagnes tant d'investissement que de publicités visant à « clientéliser » l'amateur vidéoludique autour des dites compétitions de professionnels et ce, afin que chacun des agents économiques y prenant part puisse faire son affaire. En clair, tout cela fonctionne de la même manière qu'un sport produisant son propre marché connexe, au sein duquel circulent les multiples intérêts économiques de ceux escomptant profiter de sa popularité plus ou moins provisoire. Et en ce sens, si les *progamers* comme les investisseurs peuvent être économiquement gagnants à la fin, cela ne peut être que parce qu'un certain public est prêt à payer pour voir ce que c'est que de bien-jouer à tel ou tel jeu vidéo. Dès lors, toute la manne financière de l'*e-sport* dépend décisivement de sa spectacularité médiatique, en vertu des multiples dispositifs assurant la mise en valeur des performances s'effectuant dans le virtuel de ces jeux vidéo. Attendu qu'il s'agit ainsi de faire

fructifier ce vouloir-gagner dans son propre spectacle, pour la technique qui s'y admire. C'est pourquoi, dans ces proportions, l'assujettissement au score devient alors tel que les *progamers* eux-mêmes doivent, réciproquement, se mettre au service du spectaculaire qui les rend célèbres, en s'acharnant d'autant plus à le rester. Au sens où, dans une certaine logique de profit spectaculaire, ceux-ci doivent alors se soumettre au divertissement qu'il donne au public, puisque c'est ce public qui paye le prix de leurs récompenses.

Voici donc comment se présenterait le phénomène vidéoludique de l'*e-sport*, réfléchi à partir de cet acharnement du joueur à devenir le meilleur dans un jeu vidéo suffisamment populaire pour s'officialiser en tant que discipline d'*e-sport*. La sportivité du virtuel vidéoludique équivaldrait ainsi à nombre d'autres sportivités à travers lesquelles se rentabilisent également des investissements se faisant sur le spectaculaire des performances en jeu. Aussi est-ce pour nous rendre compte de l'essor phénoménal de ce devenir particulier du jeu vidéo que nous pouvons faire un détour du côté de la Corée du Sud, pour la résonance toute particulière que peut y avoir le *business* de l'*e-sport*.

Historiquement, l'émergence de l'*e-sport* en Corée du Sud débute vraisemblablement à partir d'une certaine politique nationale voulant la démocratisation de l'accès à l'Internet à haut débit pour tous et ce, bien avant beaucoup d'autres pays occidentaux¹³². Ainsi, « en 1999, afin de redresser le pays après une crise économique, le ministère de l'Information et de la Communication coréen a lancé le programme *Cyber Korea 21*, visant à promouvoir et subventionner les achats d'ordinateurs, les logements pré-câblés équipés du haut débit et la création de cybercafés, ce qui a permis aux coréens d'avoir plusieurs années d'avance sur le reste du monde dans le domaine de l'informatisation des foyers et l'Internet à haut débit. »¹³³ Cela serait donc en vertu de ce progressisme technologique que le jeu vidéo en ligne a pu prendre opportunément place en Corée du Sud. A supposer que cela soit ainsi que s'interprète l'accueil fait au jeu vidéo *Starcraft* à la fin des années 1990, en tant que ce jeu vidéo marque à lui tout seul le début du *progaming* sud-coréen et de la fierté nationale qui en relève. Parfaite concomitance entre un jeu vidéo appelant, de bonne heure, à être joué à plusieurs en ligne et une jeunesse sud-coréenne tacitement préparée et disposée à y répondre de la meilleure des manières, *Starcraft*,

¹³² A titre comparatif pour l'année 2000, 40% de la population sud-coréenne avait accès à Internet, pour 14% en France et 44% aux Etats-Unis. Source : <http://www.internetworldstats.com/>

¹³³ Rabie, Stéphane ; Heath, Quentin ; Auroux, Damien. *Le jeu vidéo en Asie Orientale*. Projet SHS de 1^{ière} année Master, École polytechnique fédérale de Lausanne, 2007-2008. http://cdh.epfl.ch/files/content/sites/cdh/files/shared/shs/asie_jeux_video.pdf

et pour des raisons que nous ne saurions expliciter ici, va alors s'imposer en tant que « sport national ». L'engouement est ainsi tel que les meilleurs joueurs se nomment, de droit, des « *gosus* », c'est-à-dire des « chefs », au sens de personnes extrêmement compétentes à faire quelque chose et qui ainsi montrent la voie. A plus forte raison, ce sont ces *gosus* qui vont accaparer les lumières d'une célébrité vidéoludique en Corée du Sud, jusque dans la démesure de l'idolâtrie ; à l'instar du joueur Lim Yo-Hwan, plus connu sous le pseudonyme de SlayerS_`BoxeR`, devenu une « star » vidéoludique dès le début des années 2000. Preuve en est avec cette photographie de supporters l'encourageant de banderoles à son nom :



Figure 13 : Supporters du joueur de *Starcraft* SlayerS_`Boxer`

Aussi, afin d'accompagner au mieux l'essor spectaculaire de ce sport national, dès 1999 deux chaînes de télévision vont être créées pour se consacrer uniquement aux retransmissions d'*e-sport*, se commentant alors comme l'on peut commenter n'importe quel autre sport. Aussi est-ce dans cette effervescence toute juvénile que la firme sud-coréenne Samsung va organiser la première édition des *World Cyber Games* à Séoul en 2000, proposant alors aux 174 compétiteurs en provenance de 17 pays différents de s'affronter sur les jeux vidéo *Age of Empires II*, *FIFA 2000*, *Quake III Arena*, *Unreal Tournament* et bien entendu *Starcraft*, le tout avec 200 000 dollars de mise à prix.

En outre, et pour en finir avec la comparaison de l'*e-sport* avec le sport de haut niveau, il peut être intéressant de prendre connaissance, ne serait-ce qu'en passant, d'une criminalité quelque peu frauduleuse se liant aux enjeux de cette pratique vidéoludique, en considérant la possibilité que des matchs truqués aient pu avoir lieu. C'est ainsi que nous pouvons signaler qu'en octobre 2010 plusieurs champions de *Starcraft*, pour avoir volontairement perdu certains de leurs matchs au profit de parieurs illégaux, ont été condamnés à des peines de

¹³⁴ Source : http://cdh.epfl.ch/files/content/sites/cdh/files/shared/shs/asié_jeux_video.pdf

prison, compte tenu du statut légal de *progamer* en Corée du Sud. Se laisserait ainsi entendre toute l'absurdité du jeu vidéo devenant *e-sport* quand on peut notamment penser, à la suite de ce commentaire plein d'ironie : « Peut-être suis-je en minorité sur ce sujet mais des personnes allant en prison à cause des jeux vidéo est la chose la plus drôle du monde pour moi. »¹³⁵ Jusqu'où entraîne le vouloir-gagner dans l'*e-sport* ? Pour certains, jusqu'en prison. En définitive, il n'en reste pas moins qu'en se trouvant régulé sous une autre autorité légiférante, le jeu vidéo conçu en tant qu'*e-sport* s'imbrique dans l'espace public et ses horizons politiques de telle sorte que ses joueurs doivent être présentables comme peuvent l'être les sportifs de haut niveau et ce, pour ce que cela peut impliquer d'obligations statutaires.

En ayant ainsi vu ce qu'il en est de jouer sous l'ordre et la mesure d'un score, nous avons pu comprendre comment le joueur pouvait s'acharner à répéter les mêmes actions dans un jeu vidéo. C'est pourquoi il est tout à fait concevable de ne voir dans ces jeux vidéo scorables que des instruments de mesure parmi d'autres, calculant cet acharnement à pouvoir toujours faire toujours mieux. Étant alors entendu qu'un score finit ainsi par déterminer la commensurabilité de chacun à travers une activité mesurable comme telle. Car, en vertu de cette valeur qui, en se voulant, arraisonne les joueurs à leurs performances, un jeu n'aurait alors de sens qu'en tant qu'on peut y être le meilleur. En ce sens alors, c'est tout le sérieux au travers duquel se déploie cet acharnement qui a été questionné ici, relativement à un joueur se réduisant à la mesure de son score.

Et si la question du score dépasse le seul cadre de l'expérience vidéoludique, il y a des formes de gain qui ont spécifiquement à voir avec la condition logicielle du jeu vidéo. Celles-ci sont alors telles que le joueur n'a pas d'emblée accès à l'ensemble du contenu vidéoludique, et doit alors tout faire pour combler un certain manque se marchandant comme tel. A cet égard, gagner revient alors à obtenir ce qui semble être légitimement dû et ce, relativement au contenu vidéoludique acquis par le joueur. Dans cette mesure, il s'agira alors de vouloir tout-avoir dans un jeu vidéo, au sens où une partie du contenu supposé n'est pas directement cédé et doit s'obtenir d'une manière ou d'une autre. Aussi, demandons-nous à présent comment peut s'articuler ce manque substantiel au sein de l'expérience vidéoludique,

¹³⁵ Source : http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=162856 (Trad. Pers.)

si tant est qu'il faille alors s'assujettir à quelques nécessités d'action permettant de combler ce manque, avec en vue cet objectif d'un jeu fini à « 100 % ».

III.2 Devoir combler un manque s'étant imposé comme tel

Dans certains jeux vidéo, du contenu virtuel n'est pas directement accessible. Celui-ci *manque* d'une manière ou d'une autre, et s'impose comme tel dans l'expérience de jeu. A ce titre, il est possible de dire qu'un manque s'éprouve dans un jeu vidéo quand, essentiellement, le joueur découvre qu'il *faut* faire quelque chose de précis pour combler ce qui y apparaît comme *manquant*. Quelque chose du virtuel demeure ainsi à « débloquer » en jeu. Ce manque n'a alors rien à voir avec ce qui se joue quand on avance peu à peu dans le virtuel d'un jeu vidéo et qu'on y découvre de nouvelles choses. Ce manque est manque en tant qu'il détermine de l'inaccessible dans le virtuel, qu'il faudra alors rendre accessible en faisant ce qu'il faut pour cela. Il s'agit donc pour le joueur de trouver comment les obtenir, pour le *manque à gagner* s'éprouvant par là.

Aussi est-ce en ce sens que l'incomplétude s'expérimentant d'entrée de jeu définit le gain qui se gagne en termes de complétion finale, pour laquelle ce serait épuisé tout le contenu d'un jeu vidéo. Pour autant que s'éclaire ainsi l'idéal de finir un jeu vidéo « à 100% », en y ayant tout fait. Le joueur va donc devoir se réduire à devoir combler ce qui lui manque en jeu.

Dès lors, comprendre ce qui s'arraisonne au travers de cet objectif de jeu revient à considérer ce qui peut manquer au joueur dans un jeu vidéo. Dès lors que ce manque mobilise chez le joueur un désir de complétion relevant d'une nécessité de tout-avoir dans *son* jeu vidéo. De ce fait, il faut donc que le joueur sache, d'une manière ou d'une autre, qu'il lui manque quelque chose devant pourtant se trouver dans son jeu vidéo, tel que cela peut lui être promis. Dans cette perspective, cette désirabilité de choses virtuelles laisse alors le joueur à la merci des moyens de leur obtention en tant qu'« il faut faire ceci pour que cela s'obtienne ».

Or, si cet arraisonnement à la raison d'un manque s'avère problématique, c'est bien parce que tout cela se risque au point de pouvoir se marchander au-delà du jeu, dans une mise en vente de ce contenu manquant. Puisque ce n'est vraisemblablement pas la même chose que d'avoir à faire quelque action, certes possiblement contraignantes en jeu, afin d'obtenir ce qui manque que d'avoir à payer pour cela. Car il n'y a définitivement plus rien à jouer quand il faut payer pour combler un tel manque vidéoludique, compte tenu d'un joueur suffisamment désireux pour y mettre à chaque fois le prix. Étant alors entendu que c'est en alimentant

toujours plus ce manque pour le désir toujours plus désirant qui en résulte que se rend alors possible son exploitation économique, en tant qu'il s'agit de vendre des jeux vidéo incomplets à devoir acheter en plusieurs fois.

A ce titre, nous considérerons en premier lieu ce qu'il en est d'un manque se concevant en tant que manque de possibilité de jouer dans un jeu vidéo, au sens où ce qui doit ainsi être débloqué relève d'éléments composant les différents aspects du jeu (personnages, objets, niveaux, etc.). Dans cette mesure, ces éléments manquants constituent alors généralement le contenu *caché* d'un jeu vidéo, de sorte que leur obtention participe à une complétion à 100% du virtuel où ils se cachent. Attendu qu'à chaque fois qu'ils se débloquent, la possibilité de jouer propre à un jeu s'étoffe un peu plus.

Dans un second temps, il sera question d'un manque se signifiant expressément comme manque de puissance du joueur dans un jeu, pour lequel se nécessite de tout faire pour augmenter cette puissance. Ainsi, si la « quête de puissance » est un des principaux motifs d'action dans le virtuel des jeux vidéo, l'outre mesure de celle-ci obligerait alors le joueur à en faire trop pour combler son déficit. Aussi est-ce dans cette perspective que nous pourrions nous enquérir de ce qui, dans les jeux vidéo, se laisse concevoir en tant que « points d'expérience » (« XP ») pour quantifier les valeurs de cette puissance augmentable du joueur dans le virtuel.

a. Débloquent du contenu manquant

De toute évidence, le principe de contenu manquant fait partie des modalités proprement vidéoludiques pour faire gagner quelque chose au joueur. En ce sens, il est même devenu plutôt rare de n'avoir rien à débloquent dans un jeu vidéo. Dès lors, ce contenu manquant se cachant quelque part dans le code informatique d'un jeu vidéo nécessite du joueur qu'il fasse ce qu'il faut pour le débloquent. A cet égard, que pouvons-nous nous attendre à pouvoir trouver de manquant dans les jeux vidéo ? Et, par conséquent, que faut-il alors faire pour l'obtenir ?

Dans cette perspective, s'il nous faut maintenant concevoir comment s'organise ce manque, alors il faut comprendre que ce à quoi a accès le joueur d'entrée de jeu n'est pas tout. A ce titre, tout-avoir dans un tel jeu vidéo suppose alors de trouver comment

s'obtient ce qui manque. Le principe serait donc que ce qui lui est donné d'office constitue la « base » du jeu pouvant se jouer, à savoir la *moindre des choses* qu'il peut faire d'entrée de jeu. Dans cette mesure, si nous prenons pour exemple n'importe quel jeu vidéo de combat où se structure du manque, celui-ci relève généralement d'une restriction du nombre de combattants donnés d'office au joueur. Bien qu'à partir des combattants de base donnés d'office le joueur pourra malgré tout jouer *en partie* à son jeu vidéo. Mais il sera signifié au joueur que *tout n'est pas là*. Attendu que dans la signification de ce manque pour lequel il est question de ne-pas-encore-tout-avoir, s'oblige alors de savoir ce qui doit être fait pour le combler. C'est ainsi que se laisse comprendre l'image ci-dessous, pour laquelle le contenu manquant apparaît significativement comme tel.



Figure 14 : Écran de sélection des personnages dans *Naruto Ultimate Ninja Storm 2*

A plus forte raison, c'est dans ce différend entre le donné d'office et le manquant que va se vouloir la totalité d'un contenu vidéoludique, dès lors que cette totalité se gagne comme telle. Au sens où il devient expressément question de finir un jeu vidéo à 100%, en débloquant tout ce qui peut s'y débloquent ; épuisant ainsi ce qui se cache en deçà du virtuel se donnant d'entrée de jeu. Attendu qu'il y aurait alors ceux qui ont su finir leurs jeux à 100% et les autres.

En outre, la question de savoir ce qui peut être manquant dans un jeu vidéo se précise en prenant en compte la possible valorisation de ce contenu à débloquent par rapport à ce qui est seulement donné d'office. En effet, tout contenu manquant sera d'autant plus désirable que ce qui y manque semble mieux que ce que l'on a déjà. Et le joueur voudra tout avoir dans son jeu vidéo parce qu'il sait alors que c'est le meilleur de son contenu qui lui manque. Pour autant que se comprenne comment se mobilise ce désir propre à tout-avoir dans un jeu vidéo.

Dès lors, à ce contenu déblocable correspond nécessairement un certain moyen d'obtention, expressément prévu à cet effet. De sorte que se justifie qu'il faille *savoir* ce qui doit être fait pour débloquent du contenu manquant. C'est alors en ce sens qu'il peut être question de « secret » dans les jeux vidéo, pour autant que certaines actions virtuelles puissent se résoudre à *part* de leur première effectivité, en direction de ce qui se cache en deçà du virtuel. Nous comprenons alors dans quelle mesure le joueur peut ainsi partir à la recherche de ce savoir spécifique aux moyens d'obtention que recèle son jeu vidéo.

Or, si avec Internet, l'information relative à ce savoir peut désormais aisément se trouver pour celui sachant y chercher ce qu'il veut, il fut une époque vidéoludique sans Internet pour laquelle cette information allait expressément se chercher dans la presse spécialisée, aux rubriques « trucs et astuces » desquelles il fallait alors espérer qu'elles découvrent les secrets de tel ou tel jeu vidéo que nous possédions. De ce fait, toutes les informations propres à ces secrets vidéoludiques dépendaient alors des publications d'une presse spécialisée elle-même informée d'on ne sait quelle manière, tout autant que du colportage et des ouï-dire de l'entourage de chacun, pour autant qu'il s'y trouvât d'autres joueurs de jeux vidéo. Bien entendu, se courait alors le risque de fausses informations parlant de contenu manquant inexistant auquel le joueur pouvait éventuellement croire. Cependant, depuis l'avènement d'Internet en tant qu'instrument de centralisation de tous les savoirs, ceux relevant des secrets des jeux vidéo n'ont plus à être l'objet d'une certaine « aventure » de leur recherche sinon celle consistant à suivre les résultats de quelques moteurs de recherche.

Cela étant dit ou rappelé pour ceux l'ayant vécu, nous pouvons maintenant tâcher de catégoriser ces moyens d'obtention suivant le genre d'action débloquentante qui en procède. Dans cette perspective, il semble alors possible de discerner deux principaux moyens d'obtention de contenu manquant dans le jeu vidéo, en ne considérant du moins que celles se faisant uniquement en jeu, c'est-à-dire sans payer quoi que ce soit. A cet égard, nous avons d'une part des moyens d'obtention ressortissant à un certain « dégrossissement procédural » du contenu manquant, tel que ce dernier est alors prévu pour être systématiquement débloquenté au fur et à mesure que le joueur joue à son jeu vidéo. Dans cette optique, tout ce qui manque tend à s'obtenir nécessairement, bien qu'il faille généralement devoir jouer plus qu'il n'en faut pour cela. Ainsi, dans de nombreux jeux vidéo de combat, pour parvenir à débloquenter tous les personnages manquants il est généralement entendu qu'il faille finir plusieurs fois le jeu avec différents personnages afin de compléter en totalité l'ensemble. Il s'agirait donc ainsi de

devoir faire plusieurs fois la même chose jusqu'à ce que se débloque sans surprise quelque contenu manquant par là. Et en ce sens, nous sommes alors loin d'un quelconque savoir secret quant au moyen d'obtention du contenu manquant, sinon celui de quelque Polichinelle.

Aussi est-ce tout à l'inverse que s'appréhendent les véritables « astuces secrètes » des jeux vidéo, qui ne sauraient être sues qu'« à part » du jeu se jouant de base. Attendu que ce qui doit être fait pour obtenir ce qui manque relève d'un savoir indevinable relativement à ce qu'il se passe en jeu. En effet, comment le joueur pourrait-il savoir qu'il y a un certain « code » à effectuer à un moment précis du jeu afin de débloquent du contenu manquant, sinon en l'apprenant d'une manière ou d'une autre hors du jeu. A l'instar de ce à quoi dispose le fameux « code Konami »¹³⁶ qui, dans nombre de jeux vidéo produits par cet éditeur, doit être effectué au début du jeu afin de débloquent quelque contenu manquant se trouvant caché de la sorte. Ainsi, soit on connaît le code qui débloquent ce contenu manquant en l'ayant appris d'une manière ou d'une autre, soit on ne le sait pas et ce, pour autant qu'il ne se laisse pas deviner en cours de jeu.

En outre, il est également envisageable d'avoir affaire à des moyens d'obtention dont le secret nécessite de faire certaines choses bien précises en jeu et dans un certain ordre qui, ne saurait se deviner dans une quelconque logique. Par exemple, si dans le jeu vidéo *Diablo II* on veut accéder au niveau secret se désignant sous le terme de « *cow level* » (car rempli d'ennemis se présentant sous forme de bovidés en arme), voici alors ce qu'il faut faire en jeu, tel que cela peut être objectivement instruit : « Tout d'abord, il vous faut finir le jeu en mode normal. [...] Une fois que vous avez terminé le jeu, créez une nouvelle partie. Vous avez maintenant besoin de 3 objets. Le premier est la jambe de Wirt. [...] Vous trouverez la jambe de Wirt sur son cadavre dans la troisième quête du premier acte lorsque vous empruntez le [portail] pour aller délivrer Cain. Le second est le Cube Horadrim que vous avez déniché dans le désert de Lut Gholein, plus précisément lors de la deuxième quête de l'acte 2. Le dernier objet nécessaire est tout simplement un Tome de *Town Portal* que vous pouvez acheter chez Akara. Une fois que vous avez ces objets, placez la jambe de Wirt et le Tome dans le Cube Horadrim et cliquez sur le bouton "Transmuter" lorsque votre personnage sera dans le campement des voleurs. Un portail s'ouvrira alors vers le *Cow Level*. »¹³⁷ De toute évidence alors, impossible de deviner cela en cours de jeu. En conséquence de quoi, il n'est donc pas question de la même investigation des moyens d'obtention d'un contenu

¹³⁶ Pour rappel, ce code consiste à faire la manipulation suivante sur la manette : « haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A ».

¹³⁷ Source : <http://diablo2.judgehype.com/index.php?page=strat-cowlevel>

manquant suivant ce qui doit être su pour pouvoir le faire et ce, compte tenu de cette manière de secret vidéoludique dont la transmission est devenu l'affaire d'Internet.

Cela étant, si nous voulons maintenant rendre compte d'une possible perversion marchande s'instituant dans le *comment* de ces moyens d'obtention, alors il peut être intéressant de considérer deux des principales méthodes qui, aujourd'hui, disposent expressément le joueur à devoir payer pour avoir accès à la totalité de son jeu vidéo. Dès lors que se laisse ainsi entendre une certaine exploitation organisée d'un manque sciemment causé par une industrie vidéoludique en vue de capitaliser sur celui-ci. Et ce, de telle sorte que le joueur ne s'en plaigne pas en tant que consommateur, et soit ainsi prêt à en payer le prix en acceptant la méthode de vente.

Dans cette perspective, et tout particulièrement depuis l'arrivée des consoles dites de septième génération spécifiquement conçues pour se connecter à Internet, il s'avère qu'une partie non négligeable du « *business plan* » de l'industrie vidéoludique repose désormais sur la marchandisation de contenus supplémentaires à télécharger et tels que ces contenus ont été plus ou moins sciemment soustraits du produit vendu de base. C'est en ce sens qu'il est question dans les jeux vidéo de « *DLC* » (pour « *Downloadable Content* », à savoir « contenu téléchargeable »). A cet effet, le principe économique du DLC consiste donc à structurer un certain manque dans un jeu vidéo qui ne saurait être comblé autrement qu'en payant. C'est pourquoi il est tout à fait concevable de voir dans ces jeux vidéo se complétant par des DLC quelque chose comme un produit « en kit », dont les parties manquantes s'obtiennent en payant une fois de plus. Qui plus est, toute la violence économique d'un tel procédé se mesure alors quand le DLC acheté ne se télécharge pas mais ne fait que rendre accessible ce qui était déjà présent dans le code informatique, bien que volontairement bloqué en prévision de sa vente additionnelle. Dans une certaine mesure, il y va ainsi de la monétisation d'un manque vidéoludique qui, à une autre époque, aurait été obtenu « honnêtement » en jeu.

A cela s'ajoute alors, en termes de marchandisation méthodique de contenu manquant, une certaine manière de proposer au joueur de jouer un jeu vidéo se jouant sur Internet en lui en indiquant tout d'abord sa gratuité d'accès. Ces jeux vidéo, se désignant sous le terme de « *free-to-play* » au sens où l'accès à leur virtuel est gratuit, sont ainsi structurés de telle sorte que se trouve généralement échantillonné un certain contenu de base insuffisant pour pleinement jouer. De sorte que le joueur se voit alors dans l'obligation de payer pour compléter une possibilité de jouer qui, dans sa gratuité, ne saurait permettre de tout faire en jeu. Aussi est-ce en ce sens qu'il peut être dit que ces « *free-to-play* » tendent possiblement à

ne devenir que des « *pay-to-win* », pour autant que se laisse ainsi entendre le prix de ce qui s'y gagne en jeu. A ce titre, le contenu virtuel de tels jeux vidéo se distingue suivant ce qui est gratuit de pouvoir faire en jeu et ce qu'il faut payer pour faire ou avoir en plus de cela. A supposer qu'en restant à la gratuité du virtuel de ces jeux vidéo, il n'y ait alors à jouer qu'une sorte de présence virtuelle au rabais, bien que certains *free-to-play* permettent de tout avoir en jeu si l'on est cependant prêt à y passer énormément de temps ; pour un temps qui, bien entendu, s'achète si l'on veut justement tout avoir au plus vite.

En définitive, à travers ces contenus vidéoludiques manquants se laisse entendre la possibilité pour le joueur de partir à la recherche de ce qu'il doit faire pour les obtenir. Aussi est-ce en ce sens qu'il a pu être question d'un *savoir* propre au moyen d'obtention de ce qui manque dans un jeu vidéo, et tel que ce savoir s'éprouve pour un objectif de jeu au terme duquel on a tout eu dans son jeu vidéo.

A la suite de quoi, il nous reste maintenant à considérer une modalité du manque vidéoludique pour laquelle le joueur se trouve en position d'assouvir un manque faisant sens comme manque de puissance dans le virtuel. A supposer que se pose ainsi toute la question des points d'expérience se structurant dans les jeux vidéo, pour l'usage qui en est fait de permettre au joueur de gagner en puissance en cours de jeu. Au risque cependant que ce gain de puissance prenne alors le pas sur toute autre possibilité de sens du virtuel, dès lors qu'on s'enferme dans ce qui doit être fait pour gagner toujours plus de puissance. Tant et si bien que cette possibilité de gagner en puissance dans les jeux vidéo découvre ainsi l'outre-mesure d'une quête de puissance virtuelle n'ayant de sens que pour elle-même.

b. L'outre-mesure d'une quête de puissance virtuelle

Si nous avons déjà pu parler de « puissance » à propos de la puissance d'agir pour signifier le pouvoir-faire de tout corps virtuel, il nous faut maintenant considérer un détail possible de celle-ci pour lequel elle découvre une certaine mesure numérique. En effet, certaines puissances d'agir de corps virtuel se mesurent dans leur évolution possible en cours de jeu au moyen de quantités numériques indiquant leurs puissances relatives. Au sens où cette puissance virtuelle s'avèrerait plus ou moins effective suivant le nombre qui la régit.

C'est alors pour cette raison que se fait entendre la calculabilité d'une puissance virtuelle sur laquelle se fonde la désirabilité d'en avoir *toujours plus* suivant ce qui a été prévu en jeu pour

en augmenter le nombre. Dès lors qu'il devient ainsi question d'un manque de puissance virtuelle à combler dans le virtuel. Attendu que le jeu vidéo se joue alors suivant ce que le joueur peut déjà y faire et ce qu'il ne saurait pour l'instant faire en tant qu'il n'a pas encore assez de puissance pour cela. Une certaine impuissance en jeu doit donc être comblée en tant qu'elle s'impose comme telle au joueur dans son expérience de jeu.

Aussi est-ce dans cette mesure que se comprennent ces structures ludiques au travers desquelles une augmentation de la puissance virtuelle du joueur est en jeu, et pour laquelle s'articule alors une certaine forme de *croissance* numérique de soi dans le virtuel. A cet effet, cette dénombrabilité de puissance virtuelle se régularise généralement en jeu au moyen de ce que l'on appelle des « points d'expérience » qui, comme tels, signifient la possibilité d'en gagner en jeu. Attendu qu'ils s'abrègent conventionnellement sous le terme d'« *XP* » pour « *eXperience Point* ». Instituée à l'origine dans les jeux de rôles sur table afin de calculer la montée en puissance des personnages joués par les « rôlistes », cette structure comptable s'est expressément adaptée au virtuel des jeux vidéo en ce qui concerne la mesure des puissances virtuelles du joueur. Dans cette mesure, cet *XP* se gagne en jeu suivant les différentes actions qui permettent de l'accumuler ; dans une certaine analogie avec le principe d'un score. Sauf qu'ici il s'agit précisément de combler un manque de puissance virtuelle pour jouer. Ainsi ces points sont des points d'expérience parce qu'ils relèvent d'actions se risquant en jeu pour les obtenir.

Eu égard à leur accumulation, ces points d'expérience laissent donc à chaque fois présumer d'un niveau de puissance virtuelle *maximum* pouvant être atteint au terme d'une complétion finale de celle-ci. De ce fait, le gain d'*XP* en jeu se voit donc structurellement nivelé de telle sorte que son accumulation procède par « niveaux » de puissance virtuelle, au sens où le joueur débiterait le jeu au niveau 1 jusqu'à atteindre un certain niveau *n* de puissance virtuelle. N'est-ce d'ailleurs pas ce que laisse expressément entendre l'expression vidéoludique « *level up !* » à travers laquelle s'énonce le passage à un niveau supérieur de puissance virtuelle ? Chemin faisant, nous comprenons alors en quoi cette structuration d'un gain vidéoludique découvre au joueur le sens d'une *quête* de puissance virtuelle à travers laquelle sa progression en jeu se trouve nivelée. En d'autres termes, il y va d'un certain moyen de réguler la présence virtuelle du joueur en fonction du nombre de sa puissance qui, en variant, ne cesse alors de redéfinir ce qu'il peut et ne peut pas encore présentement faire dans le virtuel d'un jeu vidéo.

Néanmoins, parce qu'accumuler de l'XP dans un jeu vidéo peut constituer une certaine fin en soi, hors de tout autre finalité du virtuel, il est alors tout à fait envisageable pour le joueur de ne vouloir que cela, à savoir accumuler *toujours plus* de puissance virtuelle. Aussi est-ce pour cette raison que nous pouvons parler d'une possible *oultre-mesure* de toute quête de puissance virtuelle, en tant que la totalité du jeu s'y réduirait alors. Attendu qu'il n'y aurait alors de valeur en jeu qu'à travers cette puissance à ne vouloir que gagner. Étant ainsi entendu que le joueur prendrait pour lui la valeur numérique de sa puissance virtuelle, en s'y reconnaissant comme tel, identifié à son nombre.

Dans cette mesure, c'est l'accomplissement d'une *toute-puissance* de soi dans le virtuel d'un jeu vidéo qui se vise en se constituant comme seul objectif de jeu, au détriment de toute autre fin possible. Pour autant que la seule accumulation d'XP devienne une fin en soi, se voulant pour le nombre auquel s'identifier de cette manière et ce, compte tenu de ce que peut écrire Heidegger à propos de la volonté de puissance nietzschéenne, à savoir que « la puissance n'est et ne reste que lorsqu'elle continue d'être accroissement de puissance et qu'elle s'ordonne constamment « plus de puissance ». Une simple pause dans cet accroissement, un simple arrêt à un niveau de puissance atteint constitue déjà le début du déclin de la puissance. A la nature de la puissance appartient la surpuissance, c'est-à-dire le dépassement d'elle-même dans la puissance. »¹³⁸ En ce sens, la totalité de ce qu'il y a à faire dans le virtuel d'un jeu vidéo ne serait alors que de l'ordre d'une puissance à y accumuler au maximum, sans que soit vu autre chose que cela.

Dès lors, l'oubli de jouer relatif à cette possible *oultre-mesure* d'une quête de puissance virtuelle réduit d'autant plus le sens du jeu que les actions à faire pour gagner de l'XP sont peu nombreuses. Ainsi, cette pauvreté de sens de l'action s'entend précisément quand la seule action pour gagner de l'XP se conçoit à travers un « heurter » du virtuel, pour lequel on monterait en puissance en tuant tout étant se trouvant en jeu. A supposer que cette puissance virtuelle s'articule formellement par rapport à ce que l'on peut se risquer à tuer ou non dans un jeu vidéo, pour les quantités de dégâts qui s'y mesure. Puisqu'il s'agirait ainsi de se confronter à des ennemis toujours plus puissants et ce, jusqu'à devenir le plus puissant d'entre tous.

Aussi est-ce dans cette mesure que gagner de l'XP en tuant tout ce qu'il est possible de tuer dans un jeu dispose au « massacre » de nombre d'étantités du virtuel, n'ayant alors de sens qu'en servant à augmenter la puissance virtuelle du joueur. Au sens où ces étantités du virtuel

¹³⁸ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, p. 283

à massacrer constituent alors le « stock » d'XP dont le joueur a besoin pour monter en puissance. S'esquisserait donc un virtuel de jeu vidéo devant être méthodiquement « moissonné » de l'XP qui y « pousse » sous forme d'ennemis, voir même tout simplement sous forme d'étants simplement là en jeu. Si tant est que nous comprenions ainsi ce qu'il en est du phénomène du « *farming* » propre à ce genre de jeux vidéo, pour lequel il n'est alors question que de « moissonner » tout l'XP s'y trouvant en stock et ce, sous couvert de rationalisation méthodique de ces moissons en termes de ratio d'XP gagné/temps. Attendu que l'étantité du virtuel ne se différencie dans son détail qu'en fonction du nombre d'XP que donne tel ou tel étant que l'on y tue. Dès lors qu'un « lapin » virtuel peut se réduire à n'être pour le joueur que deux points d'expérience par exemple.

A cet égard, nous trouvons une critique des plus éclairantes dans un épisode de la série animée *South Park* intitulé *Make love, not Warcraft* (saison 10, épisode 8, 2006) et thématissant précisément cette outre-mesure d'une quête de puissance virtuelle s'achevant dans le moissonnage méthodique de l'XP d'un jeu vidéo. Ainsi, pour résumer cet épisode, ne pouvant jouer tranquillement au jeu vidéo *World of Warcraft* à cause d'un autre joueur devenu trop puissant en jeu et tuant tous les autres joueurs y entrant, Stan, Kyle, Cartman et Kenny planifient alors de gagner de l'XP et d'atteindre un niveau maximum de puissance virtuelle en tuant à la chaîne tous les ennemis se trouvant dans la zone réservée aux débutants et ce, parce qu'il est impossible de s'y affronter entre joueurs. S'en suit donc le massacre méthodique de « sangliers » qui, cependant, ne donnent que très peu d'XP en étant tué, quand il en faut accumuler plusieurs centaines de milliers pour parvenir aux derniers niveaux de puissance virtuelle. Mais parce que ces sangliers réapparaissent à intervalle régulier après avoir été tués (on parlera alors de fréquence de « *repop* » dans les jeux vidéo) il y a alors là une réserve possiblement infinie d'XP à moissonner si l'on est prêt à y passer énormément de temps. Aussi, après avoir « *farmé* » pendant plusieurs semaines cet XP porcin, ils finissent donc par vaincre leur ennemi juré en étant devenus les plus puissants du virtuel. De sorte qu'à la fin de l'épisode se laisse alors entendre la question du sens de ce qui a été fait en jeu et en vertu duquel la toute-puissance ainsi obtenue ne saurait être abandonnée sans peine, au regard de ce qui a dû être fait pour l'obtenir.

Cette structuration de puissance virtuelle, pour le manque s'organisant et s'ordonnant par là, peut même, dans certains cas, donner lieu à un certain marché de l'XP en jeu, dont l'accumulation se voit ainsi laborieusement solvable. Au sens où, quand cette outre-mesure de

puissance virtuelle se joue entre plusieurs joueurs dans un même jeu vidéo, comme c'est essentiellement le cas dans la majorité des MMORPG, alors l'affirmation d'une toute-puissance de soi relève d'une certaine lutte économique concernant les stocks d'XP en jeu. Que faut-il en effet comprendre quand le joueur découvre des champs entiers d'ennemis morts, sinon qu'un autre joueur en a déjà moissonné toute l'XP disponible, et qu'il va falloir attendre le *repop* de ces ennemis ? Attendu que se joue ainsi la domination de chacun sur les fonds d'XP du virtuel, dont il faut à présent « gérer » le renouvellement substantiel. Dès lors que le plus puissant sera donc celui qui a passé le plus de temps à accumuler cet XP sans autre fin que cette accumulation même.

Dans cette perspective, cette priorité d'accumuler de la puissance virtuelle aux dépens d'autres joueurs tend alors à libéraliser une certaine offre de service spécifique à cette course à l'XP, pour laquelle il devient question de le moissonner à la place des joueurs, sous couvert d'un travail consistant à collecter cet XP pour le revendre au prix de son temps de collecte. Le fonds de commerce d'un tel travail relèverait donc d'une certaine demande pour laquelle des joueurs ne voudraient pas prendre le temps d'atteindre d'eux-mêmes le niveau de puissance virtuelle maximum en jeu, en étant prêt à payer pour qu'un autre le fasse. Ainsi s'explique alors l'offre de service répondant au nom de « *power leveling* » ou « *gold farming* », à travers laquelle s'entend ce travail de collecte d'XP (ou d'or virtuel procédant de cette collecte d'XP) pour un joueur devenant client potentiel. A ce titre, ce métier de « *farmer chinois* », pour autant que la majorité de ces travailleurs du virtuel soient chinois, eu égard au coût du travail, rend alors compte de ce que peut avoir de laborieux une telle nécessité d'accumulation de puissance virtuelle en jeu. Aussi, pour l'exemple, dans le MMORPG *World of Warcraft*, si, en 2012, on souhaitait bénéficier de ce service de *power leveling* (qui consiste donc à amener le personnage d'un joueur-client du niveau 1 jusqu'au niveau de puissance maximum), il en coûtait approximativement 120€ et ce, compte tenu d'un travail réalisé en une dizaine de jours.

A travers cette outre-mesure d'une quête de puissance virtuelle se découvre donc une certaine production de richesse à travers un travail s'effectuant dans le virtuel de jeux vidéo, en vertu de ressources s'y éprouvant comme telles alors même qu'elles ne sont *que* virtuelles. Dès lors qu'une économie s'en constitue pour une valeur de l'XP possiblement solvable au sein d'un marché se mondialisant jusqu'en Chine. Puisqu'il faut bien qu'un tel travail puisse être rentable pour se professionnaliser d'une manière ou d'une autre. Comme peut le spécifier cet article intitulé *Les biens virtuels, un marché de 3 milliards de dollars* : « [En 2011], l'étude

de la banque mondiale, qui retrace toute la chaîne économique du commerce des biens virtuels, confirme qu'environ 100 000 personnes, travaillent pour cette industrie virtuelle. Ces joueurs gagnent environ 2,70 dollars par heure, soit 1 dollar [de plus] que le salaire minimum dans une usine [chinoise], souligne le document, qui peut compter sur une main d'œuvre abondante en Chine. "Les seules qualités requises dans ce domaine sont des compétences de jeu, et environ 66 millions de Chinois étaient des joueurs en ligne en 2009. Par conséquent, la compétition dans le domaine de la production est forte, et les salaires sont bas", souligne l'étude. »¹³⁹

Si cette outre-mesure d'une quête de puissance virtuelle se veut jusque dans la perversion de son jeu en une forme de travail, il ne faut cependant pas éluder le fait que cette laborieuse perversion résulte d'une structuration du gain d'XP tendant à l'industrialisation de son geste. Car, à rebours de l'uniformité d'un gain d'XP se faisant à travers le massacre de quelques étantités du virtuel, il est toujours possible de varier la manière dont il se distribue en jeu, pour des actions autrement plus sensées que celle de tuer tout ce qui est. A cet égard, le joueur est en quelque sorte délivré de sa peine quand de l'XP se gagne pour des actions ne procédant plus d'une réduction du jeu à quelque « banalité du mal ». Tant et si bien que l'idéal d'atteindre un niveau de puissance maximum laisse alors la place à une possibilité de cheminer de sa propre manière dans le virtuel en gagnant de-ci de-là des points d'expérience.

A cet égard, n'est-ce pas ce que peut proposer un jeu vidéo comme *The Elder Scrolls V : Skyrim*, dans le virtuel duquel de l'XP se gagne sans qu'il y ait lieu de devenir quelque chose de l'ordre d'un « *mass murderer* » (tueur de masse) du virtuel ? Attendu que la quête de puissance virtuelle s'y jouant n'oblige en rien à l'outre-mesure de celle-ci, dès lors que l'on monte en puissance à l'aide d'actions aussi inoffensives que « forger » des objets, ou tout simplement « découvrir » des endroits secrets du virtuel. A supposer alors qu'à l'uniformité d'un gain méthodique d'XP s'oppose l'éthique relevant de la manière dont on séjourne (« *ethos* ») dans un jeu vidéo, dans lequel croître à sa guise.

En considérant la manière dont se structure du manque vidéoludique par rapport au gain à travers lequel on s'affaira à le combler, nous avons pu rendre compte d'un certain objectif de jeu pour lequel le joueur s'ordonne à quelque totalité du virtuel se complétant en

¹³⁹ Source : <http://playtime.blog.lemonde.fr/2011/04/08/les-biens-virtuels-un-marche-de-3-milliards-de-dollars/>

jeu. Qu'il s'agisse ainsi de l'incomplétude du contenu de base d'un jeu vidéo ou d'une impuissance de puissance virtuelle, ce qui se trouve manquant dans ces conditions découvre alors à chaque fois la nécessité de tout faire pour mettre fin à ce manque. Aussi, que ce soit en finissant son jeu vidéo à 100% ou en y devenant tout-puissant, le joueur se voit disposé à ne pouvoir faire sens qu'en vertu d'une totalité qui lui manque d'entrée de jeu. Au risque alors d'avoir à payer pour combler ce manque, dès lors que celui-ci relève d'une complétion ne se faisant pas uniquement en jeu et compte tenu des profits industriels se rationalisant sur le désir dont relève tout manque se structurant comme tel.

Enfin, pour clore notre réflexion sur l'assujettissement du joueur à des objectifs de jeu, il nous reste maintenant à considérer la position de ce dernier au sens de raison d'agir découvrant quelque sens du devoir dans le virtuel, pour une justification moralisante de ce qui doit y être fait. Attendu qu'il s'agit alors de se confondre au bien-fondé qui y prévaut, en s'évertuant à se destiner à quelque héroïsme virtuel s'éprouvant par là. Bien que se problématise alors l'intrusion d'idéologies dans les jeux vidéo, pour lesquelles toute raison d'agir procède de valeurs plus ou moins discutables en tant qu'elles compromettent la quotidienneté réelle du joueur jusque dans le virtuel des jeux vidéo. Autrement dit : au nom de quoi ou au service de qui s'agit-il d'agir dans le virtuel d'un jeu vidéo, dès lors que ce qui s'oblige ainsi découvre un sens du devoir plus ou moins acceptable ? Si tant est que ce ne soit pas la même chose de devoir sauver une princesse que de faire la guerre en Irak dans le virtuel de jeux vidéo. Puisque la rationalité de nos actes ne relève alors pas d'un même projet moral de soi en jeu, en tant que le devoir de ce devoir-faire se pose décisivement dans la question de son sens.

III.3 Idéalités et idéologies des raisons d'agir dans le virtuel

Qu'est-ce qu'un « héros » sinon celui qui, possiblement aidé en cela par quelque divinité bienveillante, parvient à accomplir quelque chose d'exemplaire aux yeux des autres ? C'est pourquoi nous pouvons supposer que toute action se voulant comme héroïque se fonde en raison d'une certaine idée de Bien s'accomplissant et se laissant voir à travers elle. Dès lors que c'est par rapport à ce que peut être son Bien que cette action va alors être digne ou non d'être respectée comme telle. A supposer que ce qui a été accompli de cette manière puisse désormais être cité en exemple par d'autres.

Aussi est-ce en choisissant d'agir plutôt que de ne rien faire que tout héros en devenant s'engage et se destine à devoir faire *idéalement* sens au terme de son action. A cet égard, tout héroïsme procéderait donc du commencement d'une action se destinant à une fin dont la finalité du sens découvrirait l'idéalité d'un certain Bien pour lequel tout cela a été fait. Nous comprenons ainsi que c'est à travers cette idée de Bien que se problématise le sens de l'action soi-disant héroïquement accomplie. Si tant est que tout acte héroïque découvre alors la question de savoir *au nom de* quoi il s'agit alors d'agir. Autrement dit : de qui et de quoi le héros s'héroïse-t-il ? Pour autant que le sens final de son action, c'est-à-dire de ce qui à la fin s'énonce comme ayant été héroïquement accompli, s'articule en raison d'un Bien idéalement voulu comme tel.

Être un héros relèverait donc d'un commencement de l'action pour lequel se destine une nécessité de devoir-faire quelque chose dont la fin prévaudrait sur toutes les autres. Ainsi, le héros, en prenant sur lui la fin à laquelle il se résout, s'y projette en raison d'une nécessité se voulant pour le sens final qui s'y détermine ; comme cela peut être le cas quand il s'agit de devoir « sauver la princesse » par exemple. Pour autant que celle-ci ait ainsi besoin d'être secourue et que « c'est bien » de le faire. Aussi, comme peut le souligner Stanislavski au sujet des raisons d'agir des personnages plus ou moins héroïques qu'incarne l'acteur : « En général, cette question : *pour quelle raison ?* est extrêmement importante. Elle vous oblige à préciser l'objet de vos méditations, vous aide à imaginer la suite des événements et vous pousse à agir. »¹⁴⁰ A ce titre,

¹⁴⁰ Stanislavski, Constantin. *La formation de l'acteur*. Trad. Elisabeth Janvier. Paris: Petite bibliothèque Payot/Voyageurs, 2001, p. 91

il ne saurait donc y avoir de héros sans une raison d'agir qui, en relevant d'un certain Bien, pousse quelqu'un à le devenir.

Or, parce que l'idéalité du Bien se constituant en tant qu'héroïsme peut tout autant ressortir à quelque idéologie partisane qu'à une universalité de principe, tout héros se risque ainsi à n'être que l'ersatz des valeurs auxquelles il s'assujettit en croyant bien agir. Aussi est-ce en ce sens que se problématise le Bien dans son idéal dès lors qu'il se valorise en fait en fonction des intérêts s'y dissimulant alors, et qui n'ont que faire du Bien dont ils se parent. Aussi est-ce en ce sens que nous aiguille la pensée de Heidegger, quand il écrit : « On traduit τὸ ἀγαθόν [agathôn] par « le Bien ». Cette expression semble facile à comprendre. En outre, la plupart du temps le Bien est entendu comme « le Bien moral », ainsi appelé parce qu'il est conforme à la loi morale. Pareille conception nous fait sortir de la pensée grecque, bien que l'interprétation de Platon, qui fait de l'ἀγαθόν une idée, ait elle-même fourni l'occasion de donner au « Bien » une coloration « morale » et finalement de l'inscrire au compte des « valeurs ». La notion de « valeur », apparue au XIXe siècle comme conséquence interne de la conception moderne de la « vérité », est le dernier rejeton, et en même temps le plus faible, de l'ἀγαθόν. »¹⁴¹ Chose qu'a pu notamment remarquer Louis Lavelle en écrivant que « la différence et le rapport entre le bien et la valeur apparaît clairement lorsqu'on remarque que l'on parle presque toujours de l'idée du bien tandis qu'il faut dire le jugement de valeur. »¹⁴² Au sens où une idée n'est idée qu'en tant qu'elle demeure toujours égale à elle-même, quand un jugement variera inévitablement suivant son énonciateur.

D'abord idée de l'idée de l'homme découvrant ce que celui-ci doit être pour être « homme », le Bien ne s'entendrait désormais plus que comme une valeur valant pour l'intérêt qu'il peut y avoir à s'en servir, en mettant ainsi à mal toute son idéalité originelle. A cet égard, en se réduisant à n'être qu'une valeur parmi d'autres, et qui ne vaudra que parce que l'on en veut ou non, le Bien s'épuiserait ainsi au milieu d'autres valeurs qui, toutes ensemble, rendrait alors compte de la hiérarchie s'organisant entre elles. En outre, en étant ainsi soumis à la seule volonté métaphysique de la volonté de puissance, le Bien deviendrait alors réductible à l'homme, au sens où « dans le vouloir de cette volonté [de puissance], la nécessité s'impose à l'homme de vouloir aussi, et en même temps, les conditions d'un tel vouloir. Ce qui veut dire : d'instituer les valeurs et d'estimer tout étant selon des valeurs. De la sorte, c'est la valeur qui

¹⁴¹ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, p. 454

¹⁴² Lavelle, Louis. *Introduction à l'ontologie. op. cit.*, p. 169

détermine tout étant en son être. »¹⁴³ En d'autres termes, le Bien en tant que valeur s'inscrirait alors dans le cours de change des valeurs d'une époque, au gré des rebondissements propres au jeu nihiliste se jouant idéologiquement de leur interchangeabilité totale.

Aussi est-ce ce Bien découvrant toute action humaine dans son idéalité immémoriale tout autant que dans son intérêt transitoire qui se trouve à chaque fois en jeu dans la possibilité d'être un héros. De sorte que se distingueraient ainsi deux modalités de l'action héroïque pour lesquelles le Bien s'y jouant ne saurait s'entendre de la même manière. A supposer qu'il s'agisse ainsi soit d'agir exemplairement pour le Bien, soit de se mettre « héroïquement » *au service* d'une tout autre valeur.

En toute hypothèse alors, cette dualité du Bien se reconduirait dans le virtuel de certains jeux vidéo, pour lesquels il s'agirait donc de s'en remettre à des raisons d'agir dont le sens final découvrirait quelque héroïsme de l'action virtuelle. De sorte qu'y gagner revienne à avoir dû devenir le héros de telle ou telle destinée virtuelle structurée en un jeu vidéo. Aussi, d'après ce que nous avons dit, il serait ainsi concevable que ces jeux vidéo procèdent dans leurs propositions héroïques de cette distinction entre un Bien idéal et une certaine idéologie du Bien, compte à tenir de ce qui doit alors être accompli dans le virtuel.

A cet égard, il devient donc question de comprendre pour quel Bien le joueur s'héroïse-t-il dans le virtuel de ces jeux vidéo. Pour autant que nous ayons ainsi à discerner ce qui relève du *bien-fondé* d'une vertu appelant humainement à l'action, quand bien même celle-ci ne serait que virtuelle, de ce qui ressortit à des intérêts s'articulant idéologiquement dans le virtuel pour que le joueur veuille y faire ce que l'on voudrait qu'il fasse réellement. Autrement dit : comment se justifie tout héroïsme vidéoludique dès lors qu'il se problématise à travers un objectif de jeu auquel il faut souscrire ? Quelles formes de raisons d'agir circulent et se véhiculent dans le virtuel de tels jeux vidéo ? Quelles moralités se jouent à être gagnées au terme de ces destinées héroïques du virtuel ?

Dans cette perspective, il nous incombe à présent de définir ce qui signe cette différence relative au Bien pouvant devenir l'enjeu du virtuel d'un jeu vidéo. C'est pourquoi, en premier lieu, nous allons nous intéresser à ce qui semble déterminer des raisons d'agir au travers desquelles s'entendrait le bien-fondé de l'héroïsme s'appelant par là, et pour lequel

¹⁴³ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, p. 311

l'idéal du Bien se reflète en une destinée virtuelle. Au sens où ce pour quoi il s'agit de s'évertuer dans le virtuel est digne de l'idée même du héros. Attendu que cela serait parce que cet héroïsme mérite d'être voulu par et pour tous qu'il serait alors sensé de le jouer jusque dans le virtuel d'un jeu vidéo. Il serait ainsi question d'un fonds irréductiblement vertueux de raisons d'agir à partir duquel s'héroïser fait toujours sens, eu égard à l'idéal de Bien qui s'y éprouve à chaque fois. Tant et si bien qu'être un héros *de cette trempe* dans un jeu vidéo reviendrait donc à être-au-virtuel en vertu d'un idéal de Bien s'y comprenant comme tel.

Tout à l'inverse s'opposerait un certain Bien s'insinuant idéologiquement dans le virtuel des jeux vidéo en y promouvant des valeurs dont les moralités engagent le joueur à se mettre réellement à leurs services. Dans cette mesure, le sens de ce qui se trouve à accomplir dans le virtuel renverrait alors insidieusement à des perspectives du monde à travers lesquelles certaines valeurs prévalent sur d'autres et ce, en s'empressant d'être prises au sérieux dans ce que l'on appelle notamment les *serious games*. Or, qu'est-ce qu'un *serious game* sinon un certain achèvement métaphysique du jeu vidéo en sa totalité, pour lequel ne reste plus qu'une structure ludique se jouant en quelque sorte à vide, en tant que tout s'y ordonne à un gain à travers lequel s'idéologise ce qui se gagne.

Ainsi, dans son sérieux, le *serious game* impose l'oubli même de toute possibilité de jouer, dès lors que toute action qui s'y fait collabore aux valeurs qui s'y promeuvent. Attendu que la réduction vidéoludique en termes de *gameplay* serait telle que rien ne saurait être fait dans le virtuel qui ne se justifie idéologiquement par rapport à ce que l'on veut que le joueur finisse par vouloir faire dans le virtuel *et* dans le réel. La possibilité même de jouer se verrait donc plus ou moins anéantie pour que ne reste que le fait vidéoludique de pouvoir seulement *faire* quelque chose dans le virtuel, et rien de plus. A cet effet, ce qui s'entend de moralité à devoir-faire quelque chose n'a alors de sens qu'en se conformant à des intérêts au bout desquels le joueur n'est plus que la « victime » d'une propagation idéologique. Pour qu'à la fin, le joueur n'ait fait dans le virtuel que se préparer à refaire dans le réel ce qu'il y a accompli, au regard d'une expérience vidéoludique passée sous contrôle idéologique, et pour laquelle on travaillerait en quelque sorte en raison des raisons de quelqu'un d'autre.

Enfin, nous nous demanderons en quoi s'obligent ces raisons d'agir héroïques dès lors qu'elles se jouent dans un jeu vidéo. Attendu que vouloir aller au terme d'une telle destinée virtuelle se pose dans la question du sens de son accomplissement. A ce titre, l'entente morale à entretenir avec l'action virtuelle n'est-elle pas en mesure de découvrir quelque chose de soi,

eu égard à la volonté qui s'y requiert ? Aussi est-ce en ce sens qu'il faudra interroger l'endurance du joueur à supporter ce qui s'oblige de lui dans le virtuel, suivant ce qu'il a à y faire par devoir. A supposer que se comprenne ainsi ce pour quoi un joueur peut renoncer à finir un jeu vidéo, si d'aventure il trouve précisément injouable la raison d'agir qui s'y propose. Car s'entendrait alors par là quelque tragédie de l'existence du joueur dans le virtuel, en tant qu'il ne parvient pas à être ce qu'il est possible qu'il y soit. Pour autant qu'arrêter de jouer à un jeu vidéo de la sorte revienne ainsi à se défaire de toute responsabilité à l'égard du sens de l'action virtuelle. Autrement dit : qu'en est-il de ne plus vouloir être celui qui « sauve la princesse » ?

a. Des raisons d'agir bien fondées

Qu'est-ce que la « vertu » pour que nous puissions dire que c'est en elle qu'une raison d'agir se trouve *bien fondée*, en tant que l'action qui s'y commande mérite d'être voulue par et pour tous ? Aristote écrit : « Nous devons alors remarquer que toute « vertu », pour la chose dont elle est « vertu », a pour effet à la fois de mettre cette chose en *bon* état et de lui permettre de *bien* accomplir son œuvre propre [...]. Si donc il en est ainsi dans tous les cas, l'excellence, la vertu de l'homme ne saurait être qu'une disposition par laquelle un homme devient bon et par laquelle aussi son œuvre propre sera rendue bonne. »¹⁴⁴ Dans une certaine mesure, nous entendons alors ici ce pour quoi toute vertu se moralise dès lors que ce qui s'y accomplit découvre la possibilité même du Bien qui, comme tel, n'advierait à lui-même que par l'homme vertueux, à savoir l'homme de bien. L'action vertueuse relèverait ainsi d'une raison d'agir ne pouvant être que *bien fondée* en tant qu'elle est ce que l'homme peut accomplir de plus excellent au cours de son existence.

Aussi est-ce en ce sens que toute action vertueuse mériterait d'être universellement voulue, en même temps qu'elle dignifie l'homme qui s'y résout. Attendu qu'il devient ainsi exemplaire aux yeux des autres. A cet égard, cette action vertueuse qui, dans son exemplarité, en appelle aux héros de l'humanité, ne saurait être voulue pour autre chose qu'elle-même, et dès lors se voudrait inconditionnellement, en vertu de ce qu'elle confirme d'excellence en l'homme.

¹⁴⁴ Aristote. *Ethique à Nicomaque*. Trad. Jean Tricot. 11e édition. Paris: J. Vrin, 1990, II, 5, pp. 102-103

Censément alors, cela serait à travers cette action vertueuse que se définirait au sens large le héros veillant à ce que le Bien demeure idéalement possible. A ce titre, toute action vertueuse serait à chaque fois l'écho d'une même première fois pour laquelle l'homme est devenu homme de bien, en tant qu'elle se répèterait ainsi une fois de plus dans toute son inconditionnalité. Dans cette mesure, en s'évertuant d'elle-même de héros en héros, la possibilité du Bien se découvrirait dans sa propre souveraineté, pour les destinées qui s'y sont éprouvées. Au sens où « le souverain bien de ceux qui suivent la vertu est commun à tous. »¹⁴⁵

Cela étant, si nous considérons à présent ce qui se propose d'héroïsme dans les jeux vidéo, alors la question se pose de savoir si ces possibles destinées héroïques découvrent en tant que telles le sens possible d'une action vertueuse. Autrement dit : en quoi puis-je être un héros dans le virtuel ? Est-il seulement possible de s'héroïser dans le virtuel d'un jeu vidéo ? Y a-t-il quelque chose comme une inconditionnalité de l'action se trouvant en jeu dans les jeux vidéo ?

En toute hypothèse alors, s'il est concevable de se définir comme « héros » de quelque chose dans le virtuel d'un jeu vidéo, alors cela laisse entendre qu'il y aurait bel et bien quelque action vertueuse à y accomplir. A supposer qu'une raison d'agir s'y voie ainsi bien fondée. Aussi, en se projetant au-devant de ces destinées virtuelles, le joueur se découvrirait à lui-même au travers d'actions vertueuses se structurant en ce sens dans certains jeux vidéo. Attendu qu'en jouant à un jeu vidéo où il faut « sauver la princesse », s'éprouverait d'une manière ou d'une autre l'inconditionnalité d'une telle nécessité, en tant que l'on ne saurait vouloir devoir-faire autre chose que cela. Cela serait donc là toute l'orientation héroïque pouvant se faire jour dans le virtuel, pour lequel se propose une forme de Bien qui, en se présentant sous un jour vidéoludique, n'en demeurerait pas moins significativement vertueuse. Dès lors que ce n'est déjà plus la même chose de gagner en faisant un score que de gagner en sauvant la princesse.

Dans cette perspective, il s'agirait donc bel et bien de *s'évertuer* à accomplir quelque destinée héroïque dans le virtuel de jeux vidéo, suivant la manière dont se structure le jeu de cet héroïsme. Pour autant qu'il ne soit plus seulement question d'être-au-virtuel pour faire quelque chose jusqu'à gagner, mais en tant qu'on relève également d'une proposition héroïque de soi en s'évertuant à l'accomplir comme telle. L'action vertueuse en jeu se

¹⁴⁵ Spinoza, Baruch. *Ethique. op. cit.* p. 393

réfléchirait donc en tant que telle dans le virtuel d'un jeu vidéo, parce que ce qui s'y fait se découvre en vertu d'un sens final au travers duquel s'entend. « J'ai sauvé la princesse » se pense alors comme tel, lors même que cela aurait eu lieu dans le virtuel d'un jeu vidéo. *Être* un héros fait ainsi sens en tant que l'on s'est résolu à l'être, eu égard à tout ce qui s'est fait en jeu sous couvert de cette raison d'agir.

Dans cette perspective, en finissant le jeu le joueur accomplit donc une destinée qui, s'il ne l'avait pas menée jusqu'à son terme, n'aurait jamais laissé entendre le Bien qui en relevait, et aurait ainsi été soustraite à sa propre mythologie, pour le récit héroïque qui s'y fonde. Attendu que ce n'est pas seulement Link qui sauve la princesse (dans *The Legend of Zelda*), mais c'est le joueur jouant à être Link qui la sauve en tant qu'elle peut être sauvée tout autant qu'abandonnée à son sort. Car, en sauvant la princesse le joueur délivre alors le virtuel dans tout le sens qu'il peut avoir au terme de cette destinée de soi se proposant à travers l'action qui se joue. Aussi est-ce dans cette mesure que nous pouvons supposer que même dans les limites du virtuel d'un jeu vidéo, la vertu qui s'y laisse penser comme telle a encore à voir avec ce qu'elle *est* traditionnellement, bien qu'elle se pose alors dans la question du jeu de son sens possible.

Dès lors, pour comprendre cette expérience possible d'une vertu se jouant dans les jeux vidéo, nous pouvons considérer la manière dont le sens du virtuel se conforme à la nécessité d'une certaine raison d'agir qui y serait bien fondée. A cet égard, si nous prenons comme exemple la série vidéoludique des *The Legend of Zelda*, alors il devient flagrant que ces jeux vidéo découvrent à chaque fois la même nécessité vertueuse pour laquelle s'entend que la princesse Zelda doit être sauvée, en tant que c'est en la sauvant que toute l'aventure du virtuel finit par faire totalement sens et que le monde d'Hyrule est lui aussi sauvé. Au sens où toute action faite se reflète par rapport au sens que prend peu à peu cette destinée virtuelle, dès lors que l'on se résout à sauver Zelda ou que l'on erre de-ci de-là en jeu. En outre, c'est là toute la constante mythologique de cette série vidéoludique que de devoir toujours et encore sauver cette princesse, bien que l'aventure soit pourtant à chaque fois différente dans son détail.

Ainsi, ces destinées virtuelles destinant le joueur à « sauver la princesse » (ou assimilé) dans le virtuel présupposent alors deux conditions vidéoludiques auxquelles s'attache alors nécessairement l'inconditionnalité virtuelle de ce qui est à accomplir. En effet,

s'il s'agit de « sauver la princesse », la première condition vidéoludique qui se pose est celle de savoir *en faisant quoi*. Puisqu'il est ainsi question du jeu qui se joue en réserve du sens qui lui est conféré au terme de l'action. Attendu que cela ne revient pas au même de « sauver la princesse » en affrontant des hordes d'ennemis que de la sauver en résolvant diverses énigmes non létales. C'est pourquoi le sens final de toute destinée virtuelle s'éprouve suivant ce qui a été expressément possible de faire dans le virtuel de tel ou tel jeu vidéo. Et se déterminerait ainsi ce de quoi l'action vertueuse est action, au regard de son articulation jusqu'au terme du jeu.

A cela s'ajouterait une seconde condition vidéoludique pour laquelle se pose la question de savoir *contre quoi* ou *contre qui* faut-il « sauver la princesse ». A supposer que ce soit dans ce « *contre* » que se fonde le bien-fondé de ces raisons d'agir héroïques dans le virtuel de jeux vidéo. Dans cette mesure, il va sans dire que la seule opposition pouvant dialectiquement aller contre le Bien se jouant d'une telle manière, ne peut être que celle procédant d'un Mal plus ou moins absolu. En admettant ainsi que le Mal n'a de sens qu'en tant que dialectique contredisant le Bien dans tout son drame héroïque. A cet égard, le Mal serait ainsi la nécessaire contrepartie négative à pouvoir jouer à être héroïque dans un jeu vidéo. A cet effet, ce Mal absolu, se personnifiant principalement en Ganondorf dans *The Legend of Zelda*, et dans de nombreux autres personnages virtuels dans d'autres jeux vidéo, renverrait possiblement jusqu'au Diable qui, comme la Bible nous le dévoile, « a été meurtrier dès le commencement, et il ne se tient pas dans la vérité, parce qu'il n'y a pas de vérité en lui. Lorsqu'il profère le mensonge, il parle de son propre fonds ; car il est menteur et le père du mensonge. »¹⁴⁶ Tant et si bien que cette opposition nécessaire entre Bien et Mal, qui s'avère niaise quand le Mal n'est qu'à peine mauvais, détermine alors ce *pour* quoi il fallu être *contre* en étant le héros de tel ou tel jeu vidéo. Attendu que dans la différence du Bien au Mal dans un jeu vidéo s'éprouve tout le sens de la destinée héroïque qui s'y joue, et tel que cela se dramatise en cours de jeu.

Dans cette perspective, ces destinées héroïques s'éprouvant dans le virtuel de jeux vidéo se problématisent suivant les limites vertueuses du Bien à accomplir. En effet, nous pouvons nous demander jusqu'à quel point ces raisons d'agir sont résolument bien fondées. Car cela ne va pas sans le risque de glisser vers quelques raisons d'agir bien *trop* fondées en l'homme, et qui, comme telles, relèvent plutôt du pathos d'une passion que de la vertu à proprement parler.

¹⁴⁶ Jean, chapitre 8, verset 44

A cet égard, il ne s'agirait plus d'accomplir le Bien dans son inconditionnalité, mais d'en venir à quelques conditions caractérielles de la nature humaine pour lesquelles ce qui doit être fait renvoie à l'intempérance de raisons d'agir. Perdant en universalité vertueuse, les destinées héroïques qui s'y reflètent gagnent alors en dramatisation, eu égard au caractère de personnage se jouant par là. Ainsi, en jouant Kratos dans la série vidéoludique de *God of War*, le joueur se destine alors à devoir mettre un terme au règne des dieux de l'Olympe *parce qu'ils* sont responsables de la mort de la femme et de la fille de *ce* personnage, découvrant ainsi le drame passionnel d'une vengeance dans le virtuel d'un jeu vidéo. Attendu qu'il n'y a rien à sauver à proprement parler, mais tout à détruire parce que, justement, la possibilité du Bien est perdue. Car, comme peut le dire le personnage lui-même dans *God of War 2* : « Si tous ceux sur l'Olympe me refusent ma vengeance, alors l'Olympe mourra. »

Dès lors, si dans ce cas le joueur se retrouve à devoir accomplir la vengeance de Kratos, parce que celle-ci mérite d'être accomplie en vertu de ce qui la cause, cette raison d'agir est-elle encore bien fondée ? Ou, faut-il se projeter de soi-même vers ce que peut être une vengeance pour être en mesure d'accomplir une manière de celle-ci dans un jeu vidéo ? En d'autres termes, faut-il partager la même intentionnalité vindicative pour, non simplement jouer à *God of War*, mais bien plutôt jouer à être Kratos ? Bien trop fondées pour simplement relever d'une idéalité de Bien, ces raisons d'agir supportent pourtant l'action du joueur en destination d'une finalité de sens pour laquelle ce qui a été accompli méritait de l'être, eu égard à ce peut dramatiquement être l'homme, dans toute la mythologie de ses intempérances et de ses passions.

En définitive, il n'y a ici rien d'autre ici que des évidences héroïques engageant à des destinées virtuelles dignes d'être à chaque fois commencées à jouer. Ce qui n'est alors déjà plus le cas quand s'insinue des raisons d'agir qui n'ont de raison que celle d'un arraisonnement essentiel auquel se condamne le joueur incapable de s'en préserver, en devant alors adhérer à quelque idéologie se suggérant comme telle dans le virtuel de jeux vidéo.

Il serait ainsi question d'un sens du devoir sous lequel se dissimule une réduction du joueur à se mettre au service de tel ou tel intérêt en lutte pour quelque domination du monde se programmant jusque dans le virtuel de jeux vidéo. Attendu que les jeux vidéo deviennent ce par quoi s'imposent des sujétions à des idéologies réelles se planifiant à travers leurs structures ludiques. Ainsi, en clôturant le *gameplay* d'un jeu vidéo sur la seule affirmation

méthodique d'une action faisant idéologiquement sens, le virtuel reviendrait alors formellement au même que le réel dans ce qu'il peut avoir de valeurs auxquelles collaborer.

b. Réductions idéologiques et surjeu libérateur

A l'ombre de ces raisons d'agir bien fondées, toujours *a priori* dignes d'être commencées à jouer, il y en a d'autres qui, prenant à parti le joueur, lui imposent les valeurs à travers lesquelles va se justifier son action dans le virtuel. Au sens où ces destinées virtuelles ne font que faire *valoir* ce pour quoi quelque chose doit être fait, plutôt que de rendre leurs raisons d'agir dignes d'être jouées. Dans cette mesure, cette valorisation des raisons d'agir détermine un sens du devoir au bout duquel se fait alors entendre l'intérêt de devoir-faire ceci ou cela, pour ce que cela implique de falsification héroïque. Attendu qu'il ne serait ainsi question que de quelque utilité à devoir faire quelque chose dans le virtuel, dès lors que le jeu vidéo se rationalise d'un usage devenant intéressé. Arraisonné de la sorte, le virtuel d'un jeu vidéo n'aurait alors de sens qu'en tant qu'on y trouve quelques intérêts à faire ce qui doit y être fait.

Dans cette mesure, le jeu vidéo, en sa qualité de dispositif médiatique, peut effectivement servir à propager différentes commandes communicationnelles visant à « mettre en commun » certaines valeurs actuelles, en les informant jusque dans le virtuel. De sorte qu'en étant ainsi rendu disponible à n'être qu'un fonds médiatique en mesure de faire circuler quelques valeurs qui s'y commanderaient, le jeu vidéo tende ainsi à devenir autre chose qu'un jeu, en ayant de moins en moins à voir avec une possibilité d'être joué. A supposer qu'il puisse désormais être pris en compte comme moyen de *persuasion* au travers duquel s'impose une certaine objectivation du monde qui, comme telle, renverrait à la lutte historique pour la domination du réel. Autrement dit, en servant précisément à véhiculer des valeurs sous forme vidéoludique, le jeu vidéo compromet son joueur à n'être que le *destinataire* d'une certaine autorité morale planifiant de le souscrire à l'idéologie de ses valeurs. Au sens où il s'agit de *faire entendre raison* au joueur dans toute la violence idéologique d'une action virtuelle ne laissant place à aucun jeu véritable. Car en étant utilisé comme s'utilise n'importe quelle autre forme médiatique servant à répandre de la valeur valant pour dominer le réel, le jeu vidéo se pose désormais dans la question de son commanditaire, qui n'est plus son créateur en tant que

tel. Tant et si bien que le virtuel d'un jeu vidéo se découvrirait désormais à l'horizon d'une insertion collaborative du joueur dans l'ordre du réel.

De ce point de vue, ce qu'il faut que nous considérons se trouve dissimulé à l'envers du jeu vidéo, transparaissant sous forme idéologique de telle sorte que le joueur se trouve téléologiquement pris au piège. Car, c'est tout insidieusement que celui-ci se voit acculé à devoir se mettre au service d'intérêts qui ne sont pas d'abord les siens et dont il faut le persuader d'y souscrire. A supposer que ce soit pour cette mise en disponibilité médiatique du virtuel que le jeu vidéo devienne objet de théorisation pour les sciences dites de l'information et de la communication, relativement à cette médiation idéologique s'arrangeant et se déployant jusque dans le virtuel. Nous voici alors au cœur du plus grand *péril* qui puisse courir sur l'expérience vidéoludique, faisant pleinement écho à cet avertissement de Heidegger selon lequel « dans tous les domaines de l'existence, l'homme va se trouver de plus en plus étroitement cerné par les forces des appareils techniques et des automates. Il y a longtemps que les puissances qui, en tout lieu et à toute heure, sous quelque forme d'outillage ou d'installation technique que ce soit, accaparent et pressent l'homme, le limitent ou l'entraînent, il y a longtemps [...] que ces puissances ont débordé la volonté et le contrôle de l'homme, parce qu'elles ne procèdent pas de lui. »¹⁴⁷

S'esquisserait ainsi cet Arraînement majuscule du monde auquel les jeux vidéo finissent par participer, en devenant un moyen comme un autre d'atteindre l'individu dans sa disposition à devoir-faire quelque chose qu'un autre voudrait qu'il fasse, en prétendant savoir ce qui est *bon* pour lui. A cet égard, le paradoxe d'une expérience vidéoludique à travers laquelle un joueur se trouve en position d'excéder un dispositif technique en y décelant quelque possibilité d'y jouer se renverse et revient alors au même qu'un fonds médiatique servant à produire et à exploiter toujours plus d'effets informatifs, au travers desquels on s'assure de façon opératoire la sujétion de l'individu.

A cet effet, prêtons attention à ces jeux vidéo aux enjeux tout particuliers que sont les *serious games* et qui, dans leur dénomination même, annoncent déjà l'occultation de ce qu'il en est de jouer à un jeu vidéo. Spécieusement reconnus comme procédant du seul *corpus* théoriquement viable du jeu vidéo, en s'affirmant d'utilité publique et conformément aux

¹⁴⁷ Heidegger, Martin. *Questions III et IV*. Trads. Jean Beaufret, et al. Paris: Gallimard, p. 142

possibilités de commandes qui s'y prospectent, il n'en demeure pas moins que les *serious games* se questionnent à hauteur de l'appareillage idéologique qu'ils déploient dans le virtuel de ce qui tout l'air de jeux vidéo comme les autres. Bien que rien ne soit moins vidéoludique qu'un *serious game*. Car, de toute évidence, avec les *serious games*, le virtuel se voit en quelque sorte « contaminé » par un certain « esprit de sérieux » exigeant que ce qui doit être fait soit fait au service de valeurs imposant leur raison d'agir à travers ces *pseudo*-jeux vidéo. A cet égard, toute la structure ludique d'un *serious game* ne sert alors plus qu'à déterminer ce pour quoi il faut faire entendre raison au joueur suivant ce que l'on veut qu'il devienne réellement.

Par exemple, un *serious game* qui serait commandité par une banque forcerait alors le joueur, et futur employé, à devoir faire dans le virtuel ce qu'il faut *sérieusement* savoir faire dans l'intérêt de la banque et ce, relativement au « profit » se valorisant par là. Attendu qu'il n'y aurait rien d'autre à faire dans le virtuel que de collaborer à l'idéologie du travail s'effectuant dans une banque, pour autant qu'il s'agisse ainsi de se préparer à le refaire sérieusement en conditions réelles. Il y va donc d'une proposition vidéoludique sans véritable possibilité de jouer (en pouvant par exemple se jouer de la banque à la manière d'un trader sans scrupule...), et qui n'a dès lors comme seule utilité que d'arranger le devenir-réel de ce qu'il se passe dans le virtuel, compte tenu du sérieux avec lequel les objectifs « de jeu » doivent être voulus. Aussi est-ce en ce sens qu'il devient question d'une certaine « performativité » ressortissant à ce qui se commande dans un *serious game*. Étant ainsi entendu que le virtuel se réduit alors à n'être qu'à la mesure du « message » que l'on veut y faire entendre et qui, comme tel, doit moralement s'imposer à l'individu.

Cela étant, tâchons à présent d'élucider comment le joueur est effectivement arraisonné à devoir-faire dans le virtuel ce que d'autres voudraient qu'il fasse réellement par la suite, relativement à cette sujétion qui s'exige alors de lui, soi-disant pour son propre bien. A cet égard, si nous nous en tenons à la définition que donne Julien Alvarez à la fin de sa thèse, voici alors comment se « neutralise » techniquement une conception de ce qu'est le *serious game* : « Application informatique, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (*Serious*) tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (*Game*). Une telle association, qui s'opère par l'implémentation d'un "scénario pédagogique", qui sur le plan informatique correspond à implémenter un habillage (sonore et graphique), une histoire et

des règles idoines, a donc pour but de s'écarter du simple divertissement. Cet écart semble indexé sur la prégnance du "scénario pédagogique" dont les objectifs sur le plan formel se confondent avec ceux du jeu vidéo. »¹⁴⁸ Car, si nous n'y prenons garde, nous trouvons défini ici quelque chose ayant l'air d'être particulièrement souhaitable, dès lors que s'y entend le fait de s'écarter du simple divertissement que serait le « jeu ». En effet, il n'est question ni de valeurs ni de commanditaires, et encore moins d'idéologie se médiatisant dans le virtuel ; juste de mise en conformité du jeu vidéo à se réduire à la nécessité de devenir sérieux. Pourtant cette définition laisse clairement entendre la contamination du virtuel par ce qui en exproprie décisivement toute possibilité de jouer, pour autant que les *serious games* se tiennent et se contiennent dans cet « écart » laissant la place à un « scénario pédagogique » en mesure d'arraisonner le sens de ce qui doit être fait dans le virtuel. Il ne s'agirait donc pas de jeux éducatifs à proprement parler, mais bien plutôt d'une dérive de la structure vidéoludique hors de son essence jouante. Si tant est que dans le virtuel de ces *serious games* s'éprouve désormais la possibilité de persuader les uns à faire ce que les autres veulent qu'ils fassent, et telle que cette prétention à une domination du réel tend à réduire le jeu à néant. Attendu que le *serious game* relève de l'anti-jeu par excellence.

C'est pourquoi nous pouvons, pour notre part, concevoir tout *serious game*, comme n'étant qu'un *pseudo-jeu* vidéo au travers duquel s'énoncent quelques commandements s'entendant au service d'intérêts se commanditant en vue de dominer le réel et ce, en passant par le virtuel. En définitive, il serait tout autant question de « moraline » que de « leurre » dans le *serious game*, au sens où de l'idéologique peut prendre place là où a été écartée toute véritable possibilité de jouer. Et en étant ainsi compromis idéologiquement, le joueur se découvrirait donc au milieu d'un jeu se pervertissant au point que gagner ne relève même plus d'un quelconque enjeu ludique.

Dans cette mesure, si de nombreuses valeurs et donc de nombreux intérêts peuvent se trouver servis dans le virtuel de *serious games*, il en est un qui, exemplairement, relève d'une efficacité médiatique extrême quant à l'intérêt qui s'y trouve servi, à savoir *America's Army*, jeu vidéo officiel de l'armée américaine disponible gratuitement sur Internet. A cet effet, si nous avons à résumer le « scénario pédagogique » de ce jeu vidéo, nous pourrions

¹⁴⁸ Alvarez, Julien. *Du jeu vidéo au serious game, approche culturelle, pragmatique et formelle*. Université TOULOUSE II - Toulouse le Mirail, Université TOULOUSE III - Paul Sabatier, Spécialité science de la communication, 2007, p. 249

simplement dire qu'il consiste à ce que le joueur, s'il est citoyen américain, soit persuadé de s'enrôler dans l'armée au terme de son expérience vidéoludique. Au sens où les concepteurs de ce jeu vidéo postulent ceci : « Nous savons que le public que nous voulons toucher, les soldats potentiels, jouent aux jeux vidéo. Les garçons, les adolescents bientôt diplômés, sont une énorme portion du marché vidéoludique. »¹⁴⁹ Dès lors, en étant un soldat américain dans le virtuel, le joueur se voit arraisonné à la cause militaire des États-Unis en étant expressément informé sur le site officiel du jeu que l'armée de terre américaine est « la force [armée] la plus puissante au monde » en même temps qu'elle est « une composante clé des forces armées américaines, constituée par les soldats les mieux entraînés, les plus dévoués et les plus respectés du monde – protégeant les libertés des États-Unis sur son sol et à l'étranger, sécurisant la patrie, et défendant la démocratie. »¹⁵⁰ Dans cette mesure, la valeur de l'armée américaine et de ses raisons d'agir se fait entendre dans le virtuel au moyen d'une démonstration de force pour laquelle il est spécifiquement commandé au joueur de se préparer à pouvoir faire la guerre « comme dans un jeu vidéo ». Propageant l'idéologie de la puissance militaire américaine, le jeu fait donc en sorte que le joueur apprenne à obéir aux ordres comme un véritable soldat en devenir, pour autant que l'État américain y trouve son compte de nouvelles recrues et possibles KIA (« *Killed In Action* ») dans ce pseudo-jeu vidéo.

Néanmoins, il va sans dire que cette dérive persuasive du jeu vidéo, pour ce qu'elle a de discutabile, a légitimement suscité des critiques, parmi lesquelles celles de Nina B. Huntermann dénonçant l'instrumentalisation idéologique du virtuel à des fins de recrutement militaire : « Ce que je pense à propos de ces jeux vidéo s'attachant au militarisme et la guerre consiste en ceci qu'ils sont comme les films de la série « *Why We Fight* » [films américains de propagande de la seconde guerre mondiale], exceptés qu'ils se sont transformés en des jeux vidéo « *How We Fight* », tels qu'ils ne prennent plus en considération les raisons du « pourquoi » et toutes les questions morales qui en découlent. [...] Ils sont, pour utiliser une expression récente, une sorte de démonstration du « *Shock and Awe* » dont est capable la puissance militaire américaine, sans les conséquences d'un contexte réel. C'est séduisant. C'est clairement très significatif des capacités de destruction et de la peur que notre armée peut provoquer à l'encontre des autres nations. »¹⁵¹ Or, n'est-ce pas cette démonstration de force qui est devenu, *de facto*, ce pour quoi le joueur de

¹⁴⁹ Source : <http://web.archive.org/web/20031002152720/http://www.mediaed.org/news/articles/militarism> (Trad. Pers.)

¹⁵⁰ Source : <http://www.americasarmy.com/usarmy/> (Trad. Pers.)

¹⁵¹ Source : <http://web.archive.org/web/20031002152720/http://www.mediaed.org/news/articles/militarism> (Trad. Pers.)

jeux vidéo peut accepter que cela ait un sens de s'enrôler dans l'armée américaine, en raison justement de pouvoir faire partie de cette force armée au terme du jeu ? Car, au contraire d'autres jeux vidéo de guerre à travers lesquels se laisserait seulement voir une certaine mythologie de la guerre moderne, aussi critiquable que cela puisse paraître, dans *America's Army* seule compte la démonstration de force en mesure de persuader le joueur de jeux vidéo que cela *vaut* de s'enrôler dans l'armée à la fin du jeu.

Bien entendu, en vertu de ce qu'il en est de jouer, nous ne saurions voir le joueur se résigner à n'être que le suppôt d'une idéologie s'*effectuant* dans le virtuel, en étant ainsi sommé de ne plus jouer et de devenir sérieux. Aussi est-ce en ce sens qu'il revient à chaque fois au joueur de libérer la *distance* qui sépare inmanquablement les raisons du virtuel de celles du réel, en se libérant lui-même et de lui-même de l'idéologique s'articulant dans ces raisons d'agir se voulant rationnellement irrécusables. A cet égard, quand bien même il n'y aurait rien ou presque-rien à jouer dans le virtuel de ces pseudo-jeux vidéo, le joueur ne saurait être pris au dépourvu en sachant toujours être à la mesure d'une possibilité de jouer, aussi infime soit-elle. De sorte que, même quand il semble manquer de jeu, le joueur serait malgré tout en mesure de jouer en sachant compenser le manque de jeu en le *surjouant* d'une manière ou d'une autre. Au sens où Nietzsche a pu écrire que « nous devons être capables aussi de nous tenir *par-delà* la morale : et pas seulement nous tenir avec la raideur anxieuse de quelqu'un qui craint à tout instant de glisser et de tomber, mais aussi de la survoler et jouer au-delà ! »¹⁵² Car c'est en sachant se tenir toujours prêt à surjouer quand il manque de jeu que le joueur s'éveille à l'« esprit du jeu », en laissant survenir une possibilité de jouer malgré tout.

C'est pourquoi nous pouvons comprendre qu'en sachant surjouer là où le virtuel d'un jeu vidéo se présente comme moyen de persuasion, le joueur se trouve alors en mesure de soutenir une distance avec ce qui voudrait l'arraisonner au sérieux d'une lutte pour la domination du réel. Attendu que le joueur pourrait ainsi, sans crainte, prendre le risque de se retrouver en situation d'être arraisonné, en tant qu'il peut *endurer* le recouvrement et même l'occultation du jeu en sachant surjouer par-delà tout « scénario pédagogique » s'imposant à lui. Aussi est-ce en cela qu'il peut être question de jouer « sereinement » à ces *serious games*, au sens où Heidegger écrit que « nous pouvons utiliser les choses techniques, nous en servir normalement, mais en même temps nous en libérer, de sorte qu'à tout moment nous conservions nos

¹⁵² Nietzsche, Friedrich. *Le gai savoir*. Trad. Pierre Klossowski. Paris : Gallimard, 1967, p. 132

distances à leur égard. [...] Nous pouvons dire "oui" à l'emploi inévitable des objets techniques et nous pouvons en même temps lui dire "non", en ce sens que nous les empêchions de nous accaparer et ainsi de fausser, brouiller et finalement vider notre être. [...] Un vieux mot s'offre à nous pour désigner cette attitude du oui et du non dits ensemble au monde technique : c'est le mot *Gelassenheit*, "sérénité", "égalité d'âme". Parlons donc de l'âme égale en présence des choses. »¹⁵³ Dès lors qu'en cette mesure, la sérénité du jeu relève de cette irréductibilité à toujours pouvoir surjouer ce qui s'y prend au sérieux.

Il y va ainsi d'un jeu essentiel à l'encontre duquel aucune valeur ne saurait s'imposer précisément parce que leur sérieux s'écroule de lui-même en se surjouant. Car comme peut le noter Derrida citant Bataille : « Le jeu n'est rien sinon dans un défi ouvert et sans réserve à ce qui s'oppose au jeu. »¹⁵⁴ En ce sens, en endurant pour ainsi dire toute l'« anthropophagie » en puissance de ces valeurs, le joueur se diffère alors *souverainement* de ce à quoi on voudrait qu'il se subordonne en ne se laissant pas prendre au sérieux. D'une certaine manière alors, la sereine souveraineté d'un surjeu libérateur s'appréhenderait aux lisières de « bordures illimitantes de non-sens »¹⁵⁵ au-delà desquelles se dépense toute « économie de la raison »¹⁵⁶, de sorte que « sacrifiant le sens, la souveraineté fait sombrer la possibilité du discours : non simplement par une interruption, une césure ou une blessure à l'intérieur du discours [...], mais, à travers une telle ouverture, par une irruption découvrant soudain la limite du discours et l'au-delà du savoir absolu. »¹⁵⁷ Aussi, si les présences idéologiques dialectisant la tâche du joueur dans le virtuel procèdent d'une planification discursive de tout ce qui doit être fait, alors en ultime recours jaillira cet éclat de rire abyssal dans lequel résonne la souveraineté de celui qui, à jamais, excède tout sérieux. Attendu que « cet éclat de rire fait briller, sans pourtant la *montrer*, surtout sans la dire, la différence entre la maîtrise et la souveraineté. »¹⁵⁸

En définitive, en jouant à un jeu vidéo à travers lequel se destine l'accomplissement d'un certain sens héroïque, le joueur se trouverait en position de ne pas finir ce qu'il a ainsi commencé. A cet égard, il deviendrait ainsi question de *se résoudre* à accomplir ce pour quoi le virtuel finit par faire sens au terme d'une telle destinée héroïque. Puisqu'ainsi, le joueur s'éprouverait résolument dans son existence même, en s'attachant à finir de faire sens dans le

¹⁵³ Heidegger, Martin. *Questions III et IV. op. cit.*, p. 145

¹⁵⁴ Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence. op. cit.*, 403

¹⁵⁵ Derrida, Jacques. *Ibid.*, p. 382

¹⁵⁶ Derrida, Jacques. *Ibid.*, p. 382

¹⁵⁷ Derrida, Jacques. *Ibid.*, p. 383

¹⁵⁸ Derrida, Jacques. *Ibid.*, p. 376

virtuel d'un jeu vidéo. Aussi est-ce à travers cette résolution à jouer jusqu'au bout une destinée se découvrant suite à ce que l'on a commencé à faire dans le virtuel que s'entend alors cette parole heideggérienne selon laquelle : « La résolution est, de par son essence ontologique, chaque fois celle d'un Dasein chaque fois factif. L'essence de cet étant est son existence. La résolution n'« existe » que comme décision qui entend en se projetant. [...] Ce serait se méprendre complètement sur le phénomène de la résolution que d'aller s'imaginer qu'il consiste uniquement, face à des possibilités qui se présentent et auxquelles on est invité, à les accueillir pour s'en emparer. *Il n'y a justement que la décision pour projeter et déterminer en la découvrant la possibilité qui est à chaque fois factive. A la résolution appartient nécessairement l'indétermination qui caractérise tout pouvoir-être factivement jeté du Dasein. La résolution n'est sûre d'elle-même que comme décision.* »¹⁵⁹

Aussi, parce que ces destinées ont justement lieu dans le virtuel d'un jeu vidéo, celles-ci ne sauraient avoir de sens qu'en vertu de ce le joueur leur donne de sens, en décidant d'accomplir ce qu'elles lui découvrent de sa propre existence. A supposer que ce soit dans cette perspective qu'il devienne décisivement question de s'existentialiser dans le virtuel le temps d'un jeu vidéo. Nous comprenons alors qu'il puisse avoir quelque chose de « tragique » s'entendant dans l'irrésolution du joueur à ne pas finir ce qu'il a commencé à jouer, dès lors qu'il se défait d'une destinée qui lui serait propre. Autrement dit : qu'en est-il de ne plus vouloir jouer à un jeu vidéo en n'accomplissant pas ce qui se propose de sens final, et telle que cette finalité de sens serait constitutive d'une présence virtuelle de soi s'éprouvant existentiellement ?

c. Le tragique des destinées virtuelles inachevées

Fondamentalement, jouer à un jeu vidéo revient tout d'abord à savoir être-au-virtuel. Incorporant un corps virtuel au travers duquel il devient expressément possible de faire quelque chose dans le virtuel, le joueur se trouve ainsi en position d'y exister, en se projetant au-devant de ce qui s'y présente. A cet égard, c'est cette possibilité d'exister dans le virtuel qui se laisse à chaque fois approprier, dès lors que s'y différencie le fait d'être-au-virtuel du fait de seulement contrôler interactivement quelque chose à l'écran. Jouer à un jeu vidéo n'aurait donc de sens possible qu'en tant que le joueur est *là* dans le virtuel, jouant à y être. Dans cette mesure, l'existence virtuelle du joueur s'inaugure en vertu d'avoir commencé à

¹⁵⁹ Heidegger, Martin. *Etre et temps. op. cit.* p. 357

être-au-virtuel, pour l'accomplissement plus ou moins significatif se laissant alors entendre au terme de l'expérience. En toute hypothèse, cette découverte d'une possibilité d'être là dans le virtuel d'un jeu vidéo renverrait, peu ou prou, à ce que Heidegger conçoit comme « conscience morale », en tant que « la conscience morale découvre, et elle appartient pour cette raison au secteur des phénomènes existentiels qui constituent l'être du là comme ouverture. [...] De par l'ouverture, l'étant que nous appelons Dasein est dans la possibilité d'être son là. »¹⁶⁰ Attendu qu'il s'agirait ainsi d'être prêt à exister à chaque fois que se découvre une possibilité qui s'y approprierait, à rebours de toute impropriété de soi, en une ouverture s'ouvrant alors au-devant de soi.

Dès lors, en se découvrant dans sa possibilité d'exister dans le virtuel d'un jeu vidéo, le joueur se poserait désormais dans la question de ce qu'il y fait, ou plutôt de ce pour quoi il se résout à y être en ayant quelque chose à y faire. En admettant ainsi que sa présence virtuelle s'éprouve comme telle à chaque fois qu'il se résout à être jouant dans un jeu vidéo, pour autant que cette situation s'ouvre ainsi à sa possibilité d'être jouée et, par là, à sa possibilité d'être existée, au sens où « la situation est le là à chaque fois découvert dans la résolution et en vertu duquel l'étant existant est là. [...] La résolution amène l'être du là dans l'existence de sa situation. »¹⁶¹ Aussi, en se trouvant en situation d'exister dans le virtuel d'un jeu vidéo, le joueur se doit de passer outre l'épreuve d'une structure ludique lui déterminant la *tâche* qu'il est censé mener à bien en jeu. *Du bist die Aufgabe* écrivait Kafka, « tu es la tâche » supposent la plupart des jeux vidéo. Or, ces tâches ressortissant à ces destinées auxquelles le joueur se résout n'ont alors de sens qu'en tant qu'elles s'accomplissent par et pour une existence virtuelle.

Aussi est-ce dans cette perspective que s'esquisse tout le tragique de ces destinées virtuelles pour lesquelles on se résoudrait absurdement à les accomplir, dès lors qu'elles ne relèvent que de jeux vidéo. En effet, qui est cette « princesse » que l'on doit sauver ? En quoi y a-t-il quelque sens à vouloir la sauver ? Car, en s'attachant ainsi à une destinée virtuelle, le joueur se résout alors à faire sens en elle, pour ce qui s'y accomplit. A cet égard, ne faudrait-il pas rattacher ce joueur de jeu vidéo de l'acteur camusien qui « a trois heures pour être Iago ou Alceste, Phèdre ou Gloucester. Dans ce court passage, il les fait naître et mourir sur cinquante mètres carrés de planches. [...] Il faut qu'en trois heures il éprouve et exprime tout un destin

¹⁶⁰ Heidegger, Martin. *Ibid.*, p. 326

¹⁶¹ Heidegger, Martin. *Ibid.*, p. 358

exceptionnel »¹⁶² ? Mais l'acteur existe-t-il à travers son personnage comme le joueur peut exister dans le virtuel d'un jeu vidéo, dès lors que sa présence ne relève pas d'une même exigence technique de mise en scène. Au sens où l'acteur ne fait que faire croire qu'il *est* tel ou tel personnage en sachant déjà tout ce qui va arriver sur scène, quand le joueur se résout de lui-même à être-au-virtuel en ne sachant jamais de quoi le jeu sera fait. La scène fait exister le personnage de l'acteur en ordonnant sa représentation précise, quand le joueur existe dans le virtuel en s'y projetant en première intention, dans l'originalité de sa propre présence. A cet égard, sans public, sa tâche vidéoludique n'a de sens que pour lui et semble ainsi d'autant plus vaine que le joueur est le seul à pouvoir lui donner un sens. Telle serait ainsi la solitude existentielle du joueur de jeux vidéo, se résolvant de lui-même à faire sens dans le virtuel sans que ce sens lui soit assuré. De sorte qu'il faut à chaque à fois qu'il parvienne à être ce que lui découvre de sens possible sa présence virtuelle, au regard de la destinée qui l'oriente en jeu.

Cela étant, qu'en est-il alors d'un joueur n'allant pas jusqu'au terme d'une destinée virtuelle qu'il aurait commencée à jouer ? Autrement dit : s'il faut se résoudre à exister dans le virtuel pour y découvrir du sens, alors qu'est-ce qu'une irrésolution peut avoir de tragique pour cette possibilité de sens ? En effet, en arrêtant de jouer à un jeu vidéo et en se détachant de la destinée qui y était la sienne, le joueur reviendrait donc au réel sans que son passage dans le virtuel n'ait fini par faire sens. A supposer qu'un tel inachèvement soustraie à l'expérience vidéoludique sa propre finalité pour laquelle il devient seulement possible de dire ce qu'il en a été de jouer à tel ou tel jeu vidéo. Tant et si bien que le virtuel se refermerait ainsi sur son absence totale de sens, pour laquelle un jeu vidéo se serait en quelque sorte expérimenté *pour rien*. En d'autre terme, aucune destinée virtuelle ne s'est résolue en une fin finalisant sa possibilité de sens, en tant que le joueur n'y a alors été pour rien. Ainsi, le virtuel n'a tragiquement eu aucun sens en demeurant en quelque sorte *impensé* et *impensable* en ayant été existé par personne.

Chemin faisant, s'il est concevable d'entendre le tragique de ces expériences vidéoludiques pour lesquelles le joueur ne se résout pas à y être jusqu'au bout, ou tout du moins jusqu'à un bout de sens, alors nous comprenons que la question même du sens du virtuel reste à éclairer. Et il nous faut l'éclairer en tant que s'y découvre une pensée se rapportant possiblement à ce qui a lieu d'être dans un jeu vidéo. A cet égard, si en général les

¹⁶² Camus, Albert. *Le mythe de Sisyphe*. Paris: Gallimard, 1942. pp. 110-111

jeux vidéo, dans leurs structures ludiques, se jouent pour être gagnés d'une manière ou d'une autre, le virtuel se questionne pourtant à hauteur d'une pensée à travers laquelle il y va de sa propre possibilité de sens. Et ce, dès lors que ce qui y constitue les étantités particulières se présente sous de multiples aspects, plus ou moins significatifs d'un jeu vidéo à l'autre. Attendu qu'il y aurait ainsi plus d'étantité en jeu dans *Red Dead Redemption* que dans *Tetris* par exemple, mais, dans ces deux jeux vidéo, le virtuel se pose malgré tout dans la question de son être. Au sens où chaque jeu vidéo disposerait le joueur de telle sorte qu'il s'y projette à l'horizon de ce qu'*est* à chaque fois le virtuel s'éprouvant en jeu, suivant ce qui se laisse ainsi ontologiquement réfléchir. Car, dans cette perspective, se ferait alors jour la question de l'« être du virtuel », telle que cette question se pose possiblement en tout jeu vidéo, pour une transcendance qui lui serait à chaque fois propre. Or, de quoi l'être du virtuel est-il l'être ? Y aurait-il ainsi autre chose que du *game* se jouant dans les jeux vidéo ? Enfin, jusqu'où le virtuel se pose-t-il dans la question de son être, à l'horizon d'une existence s'y articulant pour le joueur ?

Qu'il y ait des objectifs de jeu dans les jeux vidéo semble aller de soi dès lors que le jeu vidéo ne se conçoit qu'en tant que *game*, pour la structure ludique ordonnant ce qui doit être fait en jeu. A supposer que ce qui doit ainsi être fait ne soit que le moyen de forcer le sens d'un jeu, en le réduisant aux multiples formes de gain qu'il peut prendre. Dans cette mesure, il s'agirait donc pour le joueur d'en rester à ce qu'un autre a voulu lui faire faire sous prétexte de jouer. Attendu que tout *game*, par définition, empêche systématiquement de jouer plus loin que ses règles, imposant ainsi au joueur de s'y assujettir en lui donnant de quoi y gagner. Au sens où vouloir gagner épuiserait d'avance toute possibilité de jouer autrement à quelque jeu que ce soit, en réduisant toute totalité ludique à l'impératif de sa nécessité.

Or, le *videogame* a cette spécificité d'avoir lieu dans du « virtuel », au regard duquel se réfléchit alors ce qu'il se passe en jeu. De ce fait, l'ouverture du jeu vidéo à sa possibilité de sens s'éprouve à l'horizon de ce que le virtuel laisse penser de ce qui a ainsi lieu. Attendu que l'étantité qui s'y découvre relève d'une certaine objectivité pour laquelle tel ou tel étant du virtuel se représente comme étant ceci ou cela. A supposer alors que l'être de cette étantité renvoie à sa propre transcendance pour laquelle le virtuel se problématise dans une perspective ontologique, variant d'un jeu vidéo à l'autre suivant la manière dont se présente et

se représente tout ce qui se laisse ainsi penser outre le *game*. Le sens d'un jeu vidéo ne s'épuiserait donc pas dans sa seule structure ludique, dès lors qu'à rebours de celle-ci il est à chaque fois possible de faire l'expérience relevant de ce qu'est le virtuel se jouant dans tel ou tel jeu vidéo. Mais pour qu'une telle expérience du virtuel ait lieu, encore faut-il que nous soyons prêts à penser le jeu vidéo plus loin que d'ordinaire, à savoir en y projetant possiblement nos existences. Au sens où « faire une expérience avec quoi que ce soit, une chose, un être humain, un dieu, cela veut dire : le laisser venir à nous, qu'il nous atteigne, nous tombe dessus, nous renverse et nous rende autre. »¹⁶³ Il faudrait donc que nous soyons en mesure de laisser venir la possibilité même de penser le virtuel du jeu vidéo dans la question de son être. Attendu que cela ne reviendrait plus au même de dire d'un jeu vidéo que l'on doit y faire ceci ou cela pour gagner que de dire que dans ce même jeu vidéo il y a de quoi se projeter jusqu'à telle ou telle possibilité de sens.

Dès lors, c'est la possibilité même d'un horizon de pensée s'ouvrant en jeu que nous avons à mettre au jour, pour autant que s'y mobilise le sens propre à toute présence virtuelle de soi. Car, en toute hypothèse, c'est à travers cet horizon de pensée que le virtuel se constituera d'abord en toute objectivité et ce, par rapport à ce que le joueur y délivre à chaque fois de sens possible. A supposer que cet horizon de pensée soit ainsi l'irréductible de toute expérience vidéoludique pour laquelle chaque joueur est différent des autres, relativement à l'existence qu'il lui est possible de projeter en jeu. Au sens notamment où « l'horizon ne peut être lui-même, car il est la ressource inobjectivable de tout objet en général. [...] L'importance du concept d'horizon, c'est précisément de ne pouvoir *faire l'objet* d'aucune constitution et d'ouvrir à l'infini le travail de l'objectivation. [...] Dans la phénoménologie, il n'y a jamais de constitutions des horizons, mais des horizons de constitution. »¹⁶⁴ A cet égard, toute expérience vidéoludique relève en propre des limites de présence virtuelle du joueur pour lesquelles il devient question pour lui de savoir « où » il est en étant dans le virtuel d'un jeu vidéo. Si tant est que ce soit là que se joue en vérité le sens, non plus du jeu vidéo dans sa structure ludique, mais de l'existence que l'on y projette, pour ce qui se libère de temporalisation de soi au cœur d'une présence virtuelle. Aussi est-ce à ce titre que la question du sens de l'être du virtuel fait écho à ce que Heidegger résume ainsi : « Que veut dire "sens" ? Dans *Être et temps*, le sens est défini par le domaine du projet ; et le projet est l'accomplissement du *Dasein*, c'est-à-dire de l'instance ek-statique

¹⁶³ Heidegger, Martin. *Acheminement vers la parole*. Paris: Gallimard, 1976, p. 143

¹⁶⁴ Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence*. op. cit., p. 177

face à l'ouverture de l'être. Le *Dasein*, ek-sistant, déploie du sens. »¹⁶⁵ Par conséquent, en quoi la graphie d'inspiration heideggérienne de l'« ek-sistence » est en mesure d'exhausser le sens ordinaire de l'existence, en la supplantant, de sorte que le virtuel d'un jeu vidéo se laisse ainsi possiblement ek-sister ? Tel serait donc ce dont nous aurons à traiter dans la seconde partie de notre thèse.

A cet égard, cette découverte d'une ek-sistence possible de soi dans le virtuel ne saurait se comprendre sans déjà réfléchir à cette dimension ontologique à travers laquelle s'entend l'être du virtuel à proprement parler. Attendu que cette dimension ontologique s'éprouvant en chaque jeu vidéo se dévoile à chaque fois dans la différence se jouant entre ce qui se conçoit de « *réalité virtuelle* » et ce qui se pense de « *monde virtuel* », c'est-à-dire entre ce qui *s'effectue* fonctionnellement en un sens donné et ce qui *se présente* apparemment sans aucune utilité ludique, en un sens possiblement excédentaire.

Aussi, en prenant notamment appui sur ce que Kant mobilisait dans le « libre-jeu des facultés de l'entendement et de l'imagination » dans sa *Critique de la faculté de juger*, nous tâcherons de montrer comment le jeu d'un jeu vidéo peut se penser plus qu'il ne se fait, dès lors qu'il devient question de l'être du virtuel, dont les singularités se laissent à chaque fois à réfléchir comme telles. C'est pourquoi l'élucidation de cette dimension ontologique des jeux vidéo ne saurait s'entendre sans que nous prenions désormais en compte la *mise en œuvre* du virtuel des jeux vidéo, en tant que s'y libère du sens au-delà de la seule expérience de leurs structures ludiques. A supposer que dans la mesure d'une œuvre, le jeu vidéo se délivre en une vérité pour laquelle il rejoindrait alors cet horizon heideggérien selon lequel « être-œuvre signifie donc : installer un monde. »¹⁶⁶

En outre, cela sera donc en mettant au jour cette transcendantalité de l'être du virtuel que nous parviendrons à entendre ce qu'il en est pour un joueur de *s'immerger* au cœur d'un jeu vidéo, en vue d'y *séjourner* au regard de sa propre présence virtuelle. De sorte qu'au terme de notre réflexion nous soyons capables de dire ce qui s'approprie de sens possible dès lors que le virtuel se pense à proprement parler, en un jeu tout autre que celui pour lequel il ne faut que tout faire pour gagner. Ainsi, en quoi y a-t-il quelque chose plutôt que rien dans le virtuel des jeux vidéo ?

¹⁶⁵ Heidegger, Martin. *Questions III et IV. op. cit.*, p. 433

¹⁶⁶ Heidegger. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, p. 47

SECONDE PARTIE

LA PENSEE DU VIRTUEL

Cessons donc de concevoir la technique d'une façon purement technique, c'est-à-dire à partir de l'homme et de ses machines. Écoutons l'appel sous lequel à notre époque se trouvent placés, quant à leur être, non seulement l'homme, mais encore tout ce qui est, nature et histoire.

Martin Heidegger

Or c'est le même, penser et ce à dessein de quoi il y a pensée. Car jamais sans l'être où il est devenu parole, tu ne trouveras le penser ; car rien d'autre n'était, n'est ni ne sera à côté et en dehors de l'être, puisque le Destin l'a enchaîné de façon qu'il soit d'un seul tenant et immobile ; en conséquence de quoi sera nom tout ce que les mortels ont bien pu assigner, persuadés que c'est la vérité.

Parménide

IV. Avoir connaissance de la réalité virtuelle des jeux vidéo

Que les jeux vidéo soient constitutifs de réalités virtuelles pour être ce qu'ils sont semble aller de soi pour tout joueur de jeux vidéo. Au sens où il est concevable de postuler que tout jeu vidéo *est* d'abord ce qu'il est en fonctionnant en tant que réalité virtuelle, à travers laquelle se déterminent les limites de son interactivité. Davantage qu'un code informatique connu des seuls programmeurs, c'est bien plutôt la réalité virtuelle qui permet d'identifier un jeu vidéo tout autant que de le distinguer d'un autre. Puisqu'ainsi toute réalité virtuelle se conçoit comme étant ce qui permet à un jeu vidéo d'être « en fait », c'est-à-dire d'être analysable dans le détail de son fonctionnement.

Or, s'il est tout à fait concevable de s'en tenir à ceci que le principe de réalité virtuelle va de soi dans les jeux vidéo pour signifier l'effectivité de leurs interactions en jeu, à l'inverse il est tout aussi légitime de s'enquérir de la manière dont il est possible d'*avoir connaissance* de cette réalité en tant que telle, en réfléchissant notamment à ce qui semble ainsi aller de soi quant à ce qui concerne l'être du virtuel. Attendu que cette manière d'être une réalité pour le virtuel se pose inévitablement en question pour celui ayant à y faire quelque chose.

A cet égard, la question de la réalité virtuelle des jeux vidéo et de sa connaissance possible peut s'initier à partir de cette interprétation que Heidegger fait du premier Wittgenstein, lui faisant dire : « *Wirklich ist, was der Fall ist* » (est réel ce qui est le cas ; ce qui veut dire : ce qui tombe sous une détermination, le fixable, le déterminable). »¹⁶⁷ Mais ce que déclare exactement Wittgenstein dans son *Tractatus* est en fait ceci : « Le monde est tout ce qui arrive [« *Die Welt ist Alles, das der Fall ist* »]. »¹⁶⁸ La surinterprétation de Heidegger pour laquelle le « *Welt* » de Wittgenstein devient « *Wirklich* » semble donc procéder de la proposition de Wittgenstein qui suit, à savoir celle où est énoncé que « le monde est l'ensemble des faits, non pas des choses »¹⁶⁹, pour autant qu'un fait soit ce en quoi s'insère et se signe la chose une fois sa discursivité logiquement maîtrisée. Dans cette perspective, il va sans dire que le « monde » de l'un n'est pas le « monde » de l'autre¹⁷⁰, en tant que celui de Wittgenstein concerne uniquement la totalité de ce qui est effectivement le cas - à savoir l'ensemble des faits

¹⁶⁷ Heidegger, Martin. *Question III et IV. op. cit.*, p. 416

¹⁶⁸ Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus*. Trad. Pierre Klossowski. Paris: Gallimard, 1961, p. 29

¹⁶⁹ Wittgenstein, Ludwig. *Ibid.*, p. 29

¹⁷⁰ Pour une description des différents emplois possibles du terme de « monde » : Cf. Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, §. 14

connaissables comme tels - et sert ainsi à définir la « réalité » en la limitant à ce qui peut s'y passer et, par là, à ce qui peut être logiquement dit à *son propos*. A ce titre, que faut-il alors entendre à travers cette réduction de ce qui est à n'être qu'en tant que réalité s'éprouvant dans ses seuls faits énonçables comme tels ? Peut-être ceci que la réalité, et par là toutes manières dérivées de concevoir et de produire de la réalité, suppose alors une certaine structure logique en fonction de laquelle un ensemble de propositions peut s'énoncer à propos de ce qui est effectivement le cas dans cette réalité.

Dès lors, la déterminabilité de ce monde réduit à l'état de réalité relève des seules vérités ou faussetés apophantiques se vérifiant en « faisant cas » des propositions énonçant un certain état de fait, en tant que ce qui se conçoit d'être se subordonne désormais à la prédictivité d'un jugement pour lequel se détermine ce qui est le cas ou non. De sorte que cette structure logique finisse par prendre le pas sur ce qui est, en en fixant une prédictivité d'usage, planifiée pour une connaissance humaine se voulant de toute évidence. C'est pourquoi la réalité est par définition connaissable, en tant qu'elle revient à pouvoir être adéquatement énoncée suivant le vrai et le faux de propositions composant sa structure logique et s'établissant pour et par cette connaissance possible. Il s'agit ainsi de *régler* la réalité au niveau des connaissances qui lui conviennent, si tant est que « la fixité des faits et la constance de leur changement, en tant que tels, constituent la règle »¹⁷¹ en même temps que « toute connaissance exige un concept, si imparfait et obscur qu'il puisse être ; mais celui-ci, quant à sa forme, est toujours quelque chose de général et qui sert de règle. »¹⁷²

Aussi est-ce à l'horizon de cette règle que se place alors le sujet tel qu'il émerge à la mesure prédictive d'un objet déterminable comme tel, à rebours d'une chose qui, quant à elle, demeure sans commune mesure avec ce qui peut s'en objectiver, jusqu'à s'oublier hors de toute détermination de ce qu'elle doit être. A cet effet, en se retrouvant subordonné à la seule relation sujet-objet, ce qui est n'est alors plus qu'en devenant objectivable pour et par un sujet sachant l'énoncer en une vérité propositionnelle, au sens où « dans l'énonciation, celui qui énonce intervient en s'intercalant – et il s'intercale comme celui qui surplombe l'étant pour parler *sur* lui. »¹⁷³ En somme, la chose est tandis que l'objet s'apprend, ou tout du moins apprend à

¹⁷¹ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, p. 105

¹⁷² Kant, Emmanuel. *Critique de la raison pure*. Trad. Alain Renaut. Paris: Flammarion, 2006, p. 183

¹⁷³ Heidegger, Martin. *Question III et IV. op. cit.*, p. 417

s'énoncer, dès lors qu'en s'apprenant ainsi l'objet voile alors la chose à partir de laquelle se construit son objectivité.

Dans cette optique, tout énoncé, dans l'objectivation qui en résulte, serait ce par quoi se dénaturent les choses pour ainsi dire, en tant qu'il les fixe logiquement en un système d'objets, en les coupant ainsi de l'expérience originaire de leurs possibilités de sens et ce, jusqu'à recouvrir la possibilité-même de leur expérience. Par conséquent, qu'est-ce qui permet de s'intercaler entre ce qui se présente comme étant et une énonciation déterminant le fait de cet étant dans une proposition, sinon la « conscience » de l'énonciateur. A supposer que le *moment* de cette conscience soit ainsi ce à travers quoi apparaît la connaissance possible de ce qui est le cas, pour autant que la conscience s'entende expressément au sens de *con-scientia*, tel que c'est « avec-connaissance » que je sais comment est ceci ou cela.

A cet effet, toute énonciation engage la connaissance de son énonciateur de telle sorte que « ce qui est » se trouve alors posé en tant qu'objet se tenant et se maintenant à portée d'une subjectivité en mesure de le connaître. A plus forte raison, il y va donc d'une subjectivité pour laquelle il s'agit d'être conscient *de* ce qui constitue l'objectivité de ce qui se présente face à soi. Au sens où les choses n'apparaissent plus en tant que choses mais *m'*apparaissent posées en tant qu'objets, relevant ainsi de l'immanence d'une conscience de soi saisissant ce qui est suivant ce qui s'en juge en connaissance de cause. Au sens où « la constitution de l'être-conscient implique qu'il n'y a conscience d'un objet que pour autant que la conscience est plus radicalement être-conscient-de-soi. Plus précisément encore – et l'on reconnaît ici l'apport kantien s'ajoutant au thème cartésien – la certitude de quoi que ce soit passe par la médiation de la certitude-de-soi. Autrement dit : tout savoir de l'objectivité est d'abord un *Savoir-de-soi*. »¹⁷⁴ C'est pourquoi, dans cette métaphysique du sujet, la conscience est ce qui permet de savoir dire, en l'énonçant, ce qui se détermine objectivement, de sorte que le sujet connaissant soit ainsi en mesure de prédire l'effectivité de ce qui s'énonce alors comme étant le cas, telle que cette effectivité doit logiquement se vérifier en fonction de cette connaissance. C'est par exemple savoir dire que le ciel est nuageux et, de ce fait, pouvoir prédire qu'il va pleuvoir en conséquence de ces nuages. Aussi est-ce à partir du savoir objectif du sujet que se déduit et, en se déduisant, se réduit l'être des choses à ce qui en délimite, *de facto*, l'effectivité. La réalité présuppose donc la totalité de sa compréhension dans le fait de ses effectivités objectives, pour lesquelles tout se vérifie à hauteur d'un énoncé logiquement vrai,

¹⁷⁴ Heidegger, Martin. *Ibid.*, pp. 436-437

transmissible d'un sujet à l'autre. A cet effet, l'objectivité se définit méthodiquement en une certaine totalité d'objets *au sujet desquels* se régulent les subjectivités qui y conviennent et s'y conforment pour qu'un sens circule entre elles. Ainsi, tout finit par s'expliquer.

Nonobstant cette conscience-de-soi à travers laquelle toute subjectivité émerge comme telle, comment tel ou tel étant peut-il se réduire à la seule objectivité d'un sujet connaissant, sinon en partant du principe que ce sujet a le pouvoir de se *représenter* comme connu ce qui se présente d'abord comme étant inconnu ? Au sens où « ce qui caractérise l'objet, c'est d'être amené à se tenir en face, par la représentation. »¹⁷⁵ Dans cette mesure, ce qui se représente de soi-même, en se déterminant ainsi plutôt qu'autrement, renverrait alors à la possibilité *scientifique* de réduire le monde à une « image de monde » le recouvrant, et à travers laquelle celui-ci se décline en un ensemble de propositions se conformant à l'effectivité de sa réalité. Attendu que la vérité relève désormais, et précisément depuis Descartes, de la « certitude de la représentation »¹⁷⁶. Cette image (« *Bild* ») serait ce qui permet de représenter la réalité en sa structure logique, par le truchement de ce qui se donne ainsi en représentation possible, en tant que « l'image [« *Bild* »] a de commun avec l'objet représenté la forme logique de la représentation. »¹⁷⁷ De sorte que cette « image logique [puisse] représenter le monde »¹⁷⁸ et devienne ainsi « *Weltbild* », image à travers laquelle se représente le monde, et qui, en se représentant ainsi, se réduit à sa seule adéquation objective. C'est en ce sens que s'expliquerait alors l'histoire des représentations du monde à une image de ce qu'il *doit* effectivement être, par pétition de principe pour ainsi dire et suivant les connaissances historiques de l'homme se trouvant au fondement de sa science. Aussi, pour le penser avec Heidegger : « Quant au mot d'image [« *Bild* »], il fait d'abord penser à la reproduction de quelque chose. Un *Weltbild* [image du monde] serait alors comme un tableau de l'étant dans sa totalité. Cependant *Weltbild* dit plus. Car nous entendons bien par là le Monde (*Welt*) lui-même, l'étant dans sa totalité, ainsi qu'il nous impose ses divers ordres de mesure. Image désigne donc ici non un simple

¹⁷⁵ Heidegger, Martin. *Ibid.*, p. 480

¹⁷⁶ Comme l'écrit Heidegger à propos de toute recherche scientifique : « Dans la mesure où elle est recherche, la connaissance demande en quelque sorte compte à l'étant quant à l'étendue de disponibilité pour la représentation. La recherche dispose de l'étant lorsqu'elle arrive, soit à le calculer d'avance dans un processus futur, soit à vérifier son compte quand il est passé. Dans le calcul anticipateur, la Nature est pour ainsi dire forcée ; dans la vérification historique, l'Histoire est pour ainsi dire arrêtée. Nature et Histoire deviennent les objets d'une représentation explicative. [...] Seul ce qui devient objet est, est reconnu comme étant. Aussi n'y a-t-il science comme recherche que depuis que l'être de l'étant est recherché dans une telle objectivité. Cette objectivation de l'étant s'accomplit dans une représentation visant à faire venir devant soi tout étant, de telle sorte que l'homme calculant puisse en être sûr, c'est-à-dire certain. Strictement parlant, il n'y a science comme recherche que depuis que la vérité est devenue certitude de la représentation. » Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, pp. 113-114

¹⁷⁷ Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus. op. cit.*, p. 35

¹⁷⁸ Wittgenstein, Ludwig. *Ibid.*, p. 35

décalque, mais ce qui se fait entendre dans la tournure allemande : “Wir sind über etwas im Bilde” (mot à mot : “nous sommes, quant à quelque chose, dans l’image”, c’est-à-dire “nous sommes au fait de la chose”). Ce qui veut dire : l’affaire en question est telle que nous savons précisément de quoi il retourne. Se faire idée de quelque chose de façon à être fixé, c’est donc placer l’étant lui-même devant soi pour voir de quoi il s’agit, en l’ayant ainsi fixé, le maintenir constamment dans cette représentation. Cependant il manque encore un moment décisif pour la détermination du *Bild*. “Nous avons idée de, nous sommes fixés quant à quelque chose”, cela ne veut pas seulement dire que l’étant nous soit présent dans la représentation, mais que nous le tenions devant nous, en tout ce qui relève de lui, en tout ce en quoi il consiste, comme système. [...] Là où le Monde devient image conçue (*Bild*), la totalité de l’étant est comprise et fixée comme ce sur quoi l’homme peut s’orienter, comme ce qu’il veut par conséquent amener et avoir devant soi, aspirant ainsi à l’arrêter, dans un sens décisif, en une représentation. »¹⁷⁹ Réduit à une image, le monde s’épuiserait donc en représentations, auxquelles il faudrait alors se conformer. Et ainsi s’imposerait la science en tant que ce qu’elle énonce de la totalité de l’étant doit toujours être le cas, dans ses multiples théories permettant de tout savoir sur tout.

Dans cette mesure, cette représentation du monde en une image serait ce en quoi se fixe l’actualité de sa connaissance possible, telle qu’elle est raisonnablement communicable d’une subjectivité à l’autre. Or, pour qu’à chaque fois une représentation soit adéquate à ce qu’elle est censée représenter, encore faut-il que le sujet s’assigne à *percevoir* la représentation possible de ce qui est, suivant l’objectivité à laquelle il est en mesure de se conformer dans l’effort de sa perception. Dès lors, si toute représentation est un moyen de produire et de reproduire le sens de la réalité, en l’enfermant historiquement dans une prédictivité d’usage se répétant de sujet à sujet, alors cela suppose de savoir percevoir ce qui est en tant que cela est représentable ou non. Ainsi, pour qu’un étant soit « ceci » ou « cela », il faut donc que nous sachions le percevoir dans sa représentation possible en tant que « ceci » ou en tant qu’« cela », sans quoi il n’est encore que « rien ». Attendu que se déterminerait ainsi tout le sens possible de la réalité, à travers lequel se répèterait, tant que faire se peut, une certaine « intuition donatrice originaire » qui, comme telle, « est une source de droit pour la connaissance. »¹⁸⁰ Aussi, comme l’explique Merleau-Ponty : « la perception est justement cet

¹⁷⁹ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, pp. 116-117

¹⁸⁰ Husserl, Edmund. *Idées directrices pour une phénoménologie*. Trad. Paul Ricoeur. Paris: Gallimard, 1950, p. 78

acte qui crée d'un seul coup, avec la constellation des données le sens qui les relie, - qui non seulement découvre le sens qu'elles ont mais encore fait qu'elles aient un sens. »¹⁸¹

A cet effet, cette perception qui, en tant que telle, complète la possibilité représentative des objets en la présupposant, ne laisserait donc pas les choses être ce qu'elles sont, en anticipant déjà leur objectivité en vue d'en régler la connaissabilité du sens. Dans cette mesure, la perception précède, en la présupposant, l'objectivité de toute chose qu'elle perçoit. Elle régule d'avance toute vue des choses en étant en mesure de préparer le sens de leur représentation sous un certain concept. A supposer alors que percevoir consiste expressément à ramener vers soi, en une connaissance possible, ce qui relève du divers de l'intuition. Au sens où « dans l'expérience que la philosophie moderne a de l'étant, celui-ci apparaît comme l'objet. L'étant se tient en face, ce qui n'est possible que par la perception et pour elle. Comme Leibniz l'a vu assez clairement, le *percipere*, en tant qu'*appetitus*, avance la main vers l'étant et le saisit, pour l'amener à soi dans le concept, par une saisie qui traverse, et pour rapporter sa présence (*repraesentare*) au *percipere*. La *repraesentatio*, la *Vorstellung*, se détermine comme ce qui, en percevant, rapporte à soi (au moi) ce qui apparaît. »¹⁸² Et s'entendrait donc par là le projet de toute « science », aussi infime soit-elle.

La connaissance, dans son objectivité devenue nécessaire, n'est donc concevable qu'en étant tout d'abord objet d'une perception qui, comme telle, a travaillé à rendre représentable ce qui n'avait d'abord aucun sens pour une subjectivité s'ignorant d'elle-même. A travers la perception, il y va donc de la transformation consciente de simples données sensorielles en jugements possibles, pour lesquels les choses se déterminent en objets à travers lesquels un certain sens est visé. De sorte que nous puissions dire que la perception travaille à faire voir l'objectivité possible des choses et ce, en tant que « dans l'affectation par nos sens, c'est toujours une diversité de représentations qui nous est donnée. »¹⁸³

Mais une question demeure : comment ce qui se présente ainsi à la perception du sujet peut-il être à chaque fois correctement représenté comme tel ou tel, au travers d'une objectivité faisant adéquatement sens ? En effet, ne faut-il pas qu'il y ait déjà reconnaissance de ce qui se présente comme étant connaissable pour que de l'inconnu parvienne à être généralement connu ? Au sens où connaître reviendrait en fait, en tout premier lieu, à savoir

¹⁸¹ Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception. op. cit.*, p. 61

¹⁸² Heidegger, Martin. *Essais et conférences. op. cit.*, pp. 282-283

¹⁸³ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, p. 394

reconnaître que « ceci est cela », de sorte que s'entende ainsi la nécessaire forme synthétique de tout jugement s'articulant logiquement en connaissance de cause mais, avant tout, en reconnaissance de quelque chose. C'est alors en ce sens qu'il nous faut lire Arendt quand elle rappelle que « chez Kant, l'expérience et la connaissance ont deux souches : l'intuition (la sensibilité) et les concepts (l'entendement). L'intuition nous *donne* toujours quelque chose de particulier ; le concept fait que ce particulier nous est *connu*. Si je dis "cette table", tout se passe comme si l'intuition disait "cette" et l'entendement ajoutait "table". "Cette" ne renvoie qu'à cet échantillon particulier ; "table" l'identifie et rend l'objet communicable. Deux questions se posent alors. D'abord comment ces facultés se combinent-elles ? Certes, les concepts de l'entendement permettent à l'esprit d'ordonner le divers des sensations. Mais d'où vient la synthèse, le fait qu'elles opèrent ensemble ? Ensuite, ce concept – "table" – est-il seulement un concept ? Est-ce que ce n'est pas aussi, peut-être, une espèce d'image ? Si bien qu'un certain genre d'imagination est également présent dans l'intellect ? La réponse est la suivante : "la synthèse d'un divers [...] offre d'abord une connaissance [...] et réunit proprement les éléments constitutifs des connaissances, et les unit pour en former un certain contenu" ; cette synthèse "est [...] le simple effet de l'imagination, c'est-à-dire d'une fonction de l'âme, aveugle, mais indispensable, sans laquelle nous ne pourrions jamais et nulle part avoir aucune connaissance, mais dont nous n'avons que très rarement conscience". Et c'est en procurant "à un concept son image" que l'imagination opère la synthèse. Une telle image s'appelle un "schème". »¹⁸⁴ Elle continue alors : « l'essentiel est que, sans "schème", on ne saurait jamais rien reconnaître. Quand on dit : "cette table", on a, présente à l'esprit, l' "image" générale de la table, et on reconnaît que le "cette" est une table, quelque chose qui partage ses propriétés avec beaucoup d'autres, et pourtant elle est elle-même un objet singulier, particulier. C'est ce que Platon appelait l'*eidōs*. [...] Sans lui [le schème], nous serions environnés d'une multiplicité d'objets dont nous ne pourrions dire que "ceci" et "ceci" et "ceci". Non seulement aucune connaissance ne serait possible, mais la communication – "apportez-moi une table" (peu importe laquelle) – serait impossible. »¹⁸⁵

Le principe même du schème relève donc de cette possibilité de pouvoir expressément reconnaître l'objectivité possible des choses se percevant dans le divers de l'intuition, suivant la représentation vers laquelle on les fait tendre en devenant ainsi à même de les juger. Aussi est-ce dans cette mesure que l'on peut avoir connaissance d'une réalité et de l'effectivité qui s'en systématisent jusqu'à aller de soi, c'est-à-dire jusqu'à ce qu'on en devienne, de manière opératoire, le sujet convenu et convenant pour cela. Et c'est peut-être là tout le drame de l'*ego*

¹⁸⁴ Arendt, Hannah. *Juger*. Trad. Myriam Revault d'Allonnes. Paris: Éditions du Seuil, 1991. pp. 122-123

¹⁸⁵ Arendt, Hannah. *Ibid.*, pp. 124-125

cogito que de se réduire et de se clôturer sur des représentations le devantant systématiquement, en se trouvant ainsi enfermé dans une relation sujet-objet pour laquelle ce qui est n'est qu'en étant rendu à la mesure d'une maîtrise exploitable de toute connaissance. Attendu que cette subjectivité se contiendrait aux limites d'une conscience advenant d'elle-même au service d'un entendement global se développant dans sa propre répétition schématique ; au risque de pouvoir dire que « la conscience de soi est servile »¹⁸⁶ en tant qu'elle « ne voit pas le sans-fond de jeu sur lequel s'enlève l'histoire (du sens). »¹⁸⁷ Tant et si bien que toute subjectivité est ce par quoi on se préserve en quelque sorte de l'abîme de l'être, dans le sans-fond duquel s'excède toute représentation historique de ce qui est. En un certain sens alors, l'individu est sauf quand l'être s'oublie, dès lors qu'il ne s'y abîme pas.

Chemin faisant, il va sans dire que cette entame d'une possibilité subjective d'avoir connaissance de quoi que ce soit peut s'avérer insuffisante à bien des égards, mais il n'en demeure pas moins qu'elle nous permet pourtant de faire cas du jeu vidéo dans sa dimension de réalité virtuelle, pour laquelle il y va d'une certaine spontanéité de l'entendement à pouvoir saisir ce qui s'y passe. Dans cette optique, jouer à un jeu vidéo présuppose alors que le joueur soit en mesure de s'empresse d'avoir connaissance de ce qui en constitue la réalité virtuelle, en s'assurant ainsi d'être un Je-sujet suffisant à ce qui s'oblige de conscience de soi pour que se représente adéquatement ce qui s'effectue en tant que réalité virtuelle. Dès lors, de quoi les réalités virtuelles de jeux vidéo sont-elles les réalités ? Et qu'imposent-elles au joueur pour être connues ?

Instanciant le joueur *dans* une réalité virtuelle à travers laquelle ce dernier se trouve de prime abord limité suivant les paramètres d'interaction qui lui sont définis en termes de *gameplay*, tout jeu vidéo se présente donc au travers d'un certain schématisme suivant ce qui se donne à être perçu au cours de son expérience. Il s'agit ainsi de prendre conscience de l'effectivité de ce qui arrive dans le virtuel en tant que cela se produit et se reproduit de manière programmatique, en conséquence de la structure logique faisant fonctionner la réalité virtuelle comme telle. C'est alors en cela que l'expérience vidéoludique peut se restreindre à sa seule énonciation factuelle, suivant ce qui est le cas ou non relativement à la façon dont fonctionne telle ou telle réalité virtuelle. Conçu et perçu en tant que réalité virtuelle, l'être du virtuel se résume alors tout d'abord à ce qui peut se passer dans un jeu vidéo, une fois connu et reconnu l'ensemble des objets qui en constitue le tout représentable dans sa structure

¹⁸⁶ Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence. op. cit.*, p. 406

¹⁸⁷ Derrida, Jacques. *Ibid.*, p. 406

logique. De ce fait, la réalité virtuelle se propose mais ne se pense pas, au sens où « une proposition ne peut que dire d'une chose comment elle est, non ce qu'elle est. »¹⁸⁸ Attendu que son objectivité lui assure ainsi une connaissabilité d'usage à travers laquelle toute réalité virtuelle se formalise déjà en un certain sens.

A cet effet, diverses questions se posent alors relativement à ce qu'il en est d'avoir connaissance de ces réalités virtuelles. Car, en prenant progressivement conscience de ce qui peut systématiquement arriver dans un jeu vidéo, le joueur fait donc l'expérience de l'effectivité propre à telle ou telle réalité virtuelle, en tant qu'elle se prouve notamment en fonction d'un « moteur physique » au sein duquel se régule tout ce qui peut s'y passer. De sorte que s'entende par là le fait qu'un moteur physique « est, en informatique, une bibliothèque logicielle indépendante appliquée à la résolution de problèmes de la mécanique classique. Les résolutions typiques sont les collisions, la chute des corps, les forces, la cinétique, etc. »¹⁸⁹, à savoir ce en quoi consistent les lois générales du *mouvement* dans un jeu vidéo. Dans cette mesure, faire l'expérience de l'effectivité d'une réalité virtuelle rend compte de la manière dont est rendu perceptible le *comment* de son fonctionnement dans la façon dont se *déclenchent* ses effets, au sens informatique du « *trigger* » (déclencheur). Puisqu'en partant du fait que les différents objets en présence dans une réalité virtuelle sont ce qu'ils sont en se distinguant schématiquement les uns des autres, cela suppose alors qu'ils se signifient formellement suivant l'usage interactif à travers lequel se détermine leur effectivité d'objet. A plus forte raison, c'est en prenant toujours plus conscience du comment d'une réalité virtuelle que l'on finit par savoir en circonscrire le champ de connaissances s'y vérifiant systématiquement, au point de pouvoir « théoriser » chaque jeu vidéo en une science possible de ce qu'il s'y passe ; comme c'est le cas dans les nombreux guides et autres analyses systémiques ayant en vue la connaissance absolue d'une réalité virtuelle de jeu vidéo à l'usage de ses joueurs. Au sens où chaque jeu vidéo peut théoriquement avoir son propre site « *wiki* » sur Internet, dans lequel sera compilé tout ce qu'il est possible de connaître de sa réalité virtuelle.

Il y aurait ainsi, pour tout jeu vidéo, une construction de la subjectivité du joueur à prendre en compte, pour laquelle une réalité virtuelle finit par se concevoir totalement au travers de l'objectivité qui en délimite l'énonciation possible, jusqu'à pouvoir s'affirmer sans surprise, en étant absolument connue. De sorte que toute réalité virtuelle peut ainsi se décrire formellement, compte tenu du schématisme assurant la positivité de son objectivité.

¹⁸⁸ Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus. op. cit.*, p. 39

¹⁸⁹ Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Moteur_physique

Dès lors, en étant ainsi posé en tant que réalité, l'être du virtuel se trouve déterminable suivant les règles de fonctionnement qu'on lui reconnaît, telles qu'elles délimitent l'effectivité totale de ce qui se trouve en jeu. Néanmoins, parce que la réalité virtuelle se rend connaissable de manière analogue à la réalité du réel, la logique de sa représentation se devance suivant ce que l'on sait déjà du réel. Au sens où ce que l'on sait déjà du réel se « superpose » à ce dont on prend conscience en tant qu'objectivité d'une réalité virtuelle, eu égard à son schématisme « transversal » pour lequel l'être du virtuel se représente au moyen de concepts s'usant également pour connaître le réel. A supposer que toute réalité virtuelle s'entende comme déclinaison possible de la manière dont le sujet se représente déjà le réel.

C'est en ce sens que se découvrirait ainsi tout l'enjeu du « réalisme » des jeux vidéo, en vertu duquel la conscience de soi du sujet se transpose, transitivement pour ainsi dire, en face de la réalité virtuelle, suivant ce qu'il y reconnaît d'objets analogues à ceux du réel. Aussi est-ce en ce sens que, suivant ce qu'il sait déjà du réel, un joueur s'attend à ce qu'une certaine logique soit respectée dans le fonctionnement d'une réalité virtuelle. Puisque c'est dans cette perspective que nous pouvons alors extrapoler ce que peut dire Wittgenstein à propos d'une possible création de réalité-monde pour laquelle « si un Dieu crée un monde où certaines propositions sont vraies, il crée de ce fait un monde dans lequel toutes propositions qui en sont les conséquences sont vraies. Et en un sens analogue il ne pourrait point créer un monde dans lequel la proposition "p" soit vraie sans créer du même coup la totalité de ses objets. »¹⁹⁰ Ainsi, si le joueur reconnaît une proposition telle que « x se ramasse » dans un jeu vidéo, alors il est logique qu'à cette proposition corresponde une totalité d'objets pouvant « être ramassés ». Par exemple, la réalité virtuelle de *The Elder Scrolls V : Skyrim* est plus réaliste (pour la proposition « x se ramasse ») que celle de nombre d'autres jeux vidéo, compte tenu d'une totalité d'objets « s'y ramassant » bien plus conséquente.

Aussi est-ce de ce point de vue qu'il est possible d'expliciter ce qui s'oblige logiquement de conséquences attendues dans les réalités virtuelles, pour ce que cela sous-entend de *simulation* du réel dans toute réalité virtuelle. A supposer que tout ce qui se propose de totalité objective dans les jeux vidéo soit ainsi en mesure de convenir et de se conformer à la logique qui s'entend d'avance dès lors que ces objets du virtuel se reconnaissent comme devant avoir les mêmes propriétés que celles qu'ils sont censés avoir dans le réel. Le fait

¹⁹⁰ Wittgenstein, Ludwig, *Tractatus logico-philosophicus*, op. cit., p. 66

d'une simulation consisterait donc expressément dans la reproduction schématique d'une certaine structure logique relevant de connaissances procédant du réel, et à partir desquelles la représentation du virtuel s'opérant objectivement fonctionne de manière analogue à ce qui est connaissable du réel.

Dans cette perspective, l'adéquation entre une réalité virtuelle et le réel se faisant au travers d'une simulation permet de concevoir le réalisme en question de toute réalité virtuelle, aussi loin qu'elle s'accorde avec ce que régule la connaissance du réel dont elle reproduit le fonctionnement. Attendu que cette régulation réaliste du virtuel va jusqu'à faire comprendre comment s'effectue le réel, au sens où la conscience de soi s'éprouverait alors dans sa *réversibilité* objective entre le virtuel et le réel. C'est pourquoi, *a contrario*, il est également concevable de faire l'expérience de réalités virtuelles se déterminant à rebours de tout réalisme, quand bien même demeurerait quelques effectivités résiduelles nécessairement analogues à celles du réel. C'est d'ailleurs précisément ce qu'il se passe dans un jeu vidéo comme *Antichamber*, dans lequel, sous couvert d'une géométrie non-euclidienne, l'effectivité de sa réalité virtuelle requiert une certaine forme de subjectivité inédite.

A cet effet, le joueur se voit ainsi obligé de faire-avec une réalité virtuelle de prime abord vide-de-sens, relativement à l'écart logique qui la sépare de toute effectivité du réel. Bien qu'à travers ces écarts logiques se constituent néanmoins des principes de réalité virtuelle par lesquels se rendent comparables des jeux vidéo fonctionnant de manière analogue, si tant est que se comprenne ainsi ce qui s'entend quand on parle de « *Mario-like* » ou encore de « *GTA-like* » pour définir d'avance comment fonctionnent certains jeux vidéo. En outre, c'est également par rapport à cet irréalisme possible des réalités virtuelles que se laissent entendre les anticipations science-fictionnelles à travers lesquelles le réel se rêve dans le virtuel, au-devant d'un progrès se précipitant dans ses sciences. C'est pourquoi nous aurons à comprendre dans quelle mesure certaines réalités virtuelles servent à déployer les fantasmes d'une science ne s'effectuant qu'en étant toujours en progrès d'elle-même, jusqu'à pouvoir déborder de ses actualités épistémologiques et de ses limites de validité dans des représentations d'elle-même se tenant hors de son fonds de connaissances réelles.

Enfin, la production de ces réalités virtuelles en tant que telle mérite également d'être questionnée, considération faite des intentions discursives présidant à leur *réalisation*. Puisqu'en vertu de cette production possible, c'est toute la cohérence d'une réalité virtuelle devant être en mesure de se conformer à une certaine structure logique qui se présume pour

chaque jeu vidéo. A supposer que l'adéquation de la structure logique d'une réalité virtuelle à ce qui a voulu être représenté par là relève de la compréhension d'une certaine thématique constitutive du sens se circonscrivant à partir de son effectivité. Ainsi, chaque totalité d'objets composant le tout de réalité virtuelle d'un jeu vidéo participe en propre à la détermination du sens s'actualisant à travers la structure logique effectuant ces objets entre eux. Par exemple, qu'il n'y ait pas d'« enfants » dans la réalité virtuelle de *Grand Theft Auto IV*, alors qu'on y trouve des « parcs de jeux », laisse entendre que l'effectivité du « heurter » en jeu ne s'étend pas jusqu'à la possibilité de faire du mal à des « enfants » virtuels. Dans le même ordre d'idées, quand des « enfants » se trouvent dans la réalité virtuelle, comme c'est le cas dans *The Elder Scrolls V : Skyrim*, il est alors impossible de lever la main sur eux. Attendu que cet irréalisme détermine ainsi une certaine thématique de telles réalités virtuelles, eu égard aux intentions discursives à travers lesquelles se limite sciemment le sens effectif du virtuel d'un jeu vidéo.

La prise en compte de la thématisation possible des réalités virtuelles permet donc de comprendre en quel sens s'épuise le contenu d'une réalité virtuelle, si tant est que la généralité de son thème résume la connaissance possible de son effectivité pour laquelle tout jeu vidéo est jeu vidéo *au sujet de ceci ou cela*, au regard de toute la variété thématique pouvant s'entendre par là. A cet égard, tout thème vidéoludique clôturé le domaine de sens relevant de la manière dont fonctionne une réalité virtuelle, en dominant sa discursivité objective. Il s'agit ainsi de savoir reconnaître, en l'actualisant, le thème de ce qui s'effectue au travers d'une réalité virtuelle, en tant que cela délimite ce qui est à savoir pour que sa logique se conçoive adéquatement. Le thème d'une réalité virtuelle *s'interprète* alors suivant ce que son effectivité fait comprendre de pour quoi cela se passe ainsi et non autrement, pour une représentation du virtuel devenant thématiquement vérifiable par tous. A supposer qu'il soit ainsi question de savoir si la réalité virtuelle d'un jeu vidéo, dans son fonctionnement, objective adéquatement la reconnaissance de son thème en le servant convenablement ou, au contraire, en le desservant d'une manière ou d'une autre.

C'est alors dans cette perspective que nous retrouvons l'enjeu d'une *technè* vidéoludique propre cette fois à produire le « comment » des réalités virtuelles, au regard d'un thème qui en synthétise le sens général. Il serait ainsi question d'une *technè* propre à la production des réalités virtuelles et qui comme telle, définit la technique et le savoir-faire du métier de concepteur de jeu vidéo, dans la pluralité de ses professions et de ses

spécialisations. Au sens où « τέχνη est un concept de connaissance et signifie : s'y connaître dans le domaine où toute confection et production a son fond ; s'y connaître dans les choses qui déterminent la réussite d'une production, par exemple celle du lit, et qui déterminent nécessairement sa fin et son achèvement. [...] Cela où une production "s'arrête", c'est la table, en tant que finie – mais justement : finie *en tant que table*, en tant que ce qui est une table : l'εἶδος-table. »¹⁹¹

Aussi est-ce dans cette mesure que nous pouvons alors considérer toute la variété possible des jeux vidéo relativement au seul « *eidōs* » de réalité virtuelle qui, à chaque fois, transparait en deçà du jeu qu'elle supporte et comporte. Pour autant que se comprenne ainsi comment l'être du virtuel s'use dans son objectivité de réalité virtuelle en finissant par devoir aller de soi pour le joueur, en une connaissance s'éprouvant subjectivement comme telle. Au sens où « la connaissance passe pour être un mode de représentation, et la représentation est présentation, pose quelque chose devant nous. C'est dans et par *cette* pose que quelque chose que nous rencontrons arrive à tenir debout, à prendre consistance. Cette chose rencontrée qui est amenée à tenir debout dans la représentation est l'*objet* (*Gegenstand*). [...] Le fait pour les objets d'être représentés appartient à l'objectivité des objets pour la représentation. »¹⁹² Le joueur prend donc connaissance du virtuel d'un jeu vidéo dès lors qu'il parvient à en concevoir toute l'objectivité s'effectuant en tant que réalité virtuelle. Attendu qu'il serait ainsi à la mesure de sa « science » possible en devenant le sujet adéquat.

Cela étant, en chaque jeu vidéo demeure pourtant la possibilité de sa réflexion au regard de l'œuvre (d'art) qu'il peut être, dans l'éclatement d'une subjectivité « ravie » par ce qui se présente d'être du virtuel, et « en déraison » de quoi se transcende alors le seul fait de son fonctionnement en termes de réalité. En d'autres termes, il y aurait alors plus à penser dans certains jeux vidéo que la seule effectuation de leur réalité virtuelle. Aussi est-ce dans cette perspective que nous parviendrons à la présence propre à l'œuvre vidéoludique, telle qu'elle délivre le regard du jouer en une *inconcevable* singularité, pour laquelle se questionne le monde possible d'un jeu vidéo qui ne saurait alors se résumer à n'être qu'une réalité objective. Bien qu'il faille ainsi revenir en deçà de la subjectivité du joueur se conformant à ce qu'il se passe dans un jeu vidéo, à savoir jusqu'à son existence même dans le virtuel, à travers laquelle se réserve un tout autre projet de sens s'éprouvant à l'horizon d'un monde virtuel auquel se rapporter en propre. Puisqu'alors l'être du virtuel, en ne se concevant plus dans sa seule effectivité, s'envisagerait en une ampleur ontologique pour laquelle il devient

¹⁹¹ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, p. 503

¹⁹² Heidegger, Martin. *Principe de raison. op. cit.*, p. 81

question de penser au-delà de ce qui s'y propose en fait. De sorte que la logique d'une réalité virtuelle soit prise à rebours pour laisser place à un *logos* primordial à travers lequel s'entendrait le poème possible de ces mondes virtuels, à travers lesquels le jeu d'un jeu vidéo se poétiserait au regard de ce qui a ainsi « inobjectivement » lieu d'être.

IV.1 Le schématisme des réalités virtuelles

Le virtuel, en se faisant de prime abord entendre en termes de « réalité » virtuelle, se trouve d'emblée, et presque par défaut, en mesure d'être objectivement connaissable, dès lors que ses réalités obligent le joueur à acquérir les connaissances procédant de leur fonctionnement. A cet effet, toute réalité virtuelle se pose face au joueur au travers d'une objectivité pour laquelle il est à chaque fois question du *concevable* de son fonctionnement. Attendu que ce en quoi consiste la réalité des réalités virtuelles ne saurait s'éprouver autrement qu'en fonction de ses limites d'interactivité pour lesquelles se régule une certaine prédictivité d'usage qui serait ainsi constitutive de qualités d'interaction permettant d'énoncer que « ceci fait cela ». A cet égard, il s'agirait là de la forme propositionnelle à travers laquelle s'articulerait le sens logique de toute énonciation de l'interactivité d'une réalité virtuelle, au sens où « ceci » « fait cela » permet de décrire une fonction et une variable d'objets de celle-ci. Aussi, relativement à cette expression possible de l'interactivité, la forme propositionnelle du « ceci fait cela » serait donc en mesure de formaliser le *comment* de toute réalité virtuelle, en tant que toutes les variables d'objets vraies pour l'ensemble de ses fonctions déterminent alors l'extension objective du fonctionnement d'un jeu vidéo en question.

Dans cette mesure, il y va ainsi d'une certaine positivité logique ressortissant à toute réalité virtuelle, pour laquelle se trouve vérifiable ce qui est le cas (vrai) ou non (faux) en termes d'interaction et ce, de telle sorte que ce recouvrement objectif du virtuel organise ce qui peut se définir comme étant son fonctionnement particulier. De ce fait, une certaine subjectivité du joueur devrait alors *suffire* pour parvenir à reconnaître une réalité virtuelle à travers tout le concevable de sa détermination. Attendu que savoir en totalité que « ceci fait cela » rend alors compte d'une certaine connaissance des fonctions et des variables d'objets au travers desquelles s'effectue telle ou telle réalité virtuelle de jeu vidéo. A ce titre, il devient ainsi logique que les réalités virtuelles diffèrent les unes des autres suivant les connaissances qu'elles requièrent quant à leur fonctionnement respectif. Aussi est-ce parce qu'elles ont été faites pour que le joueur comprenne plus ou moins spontanément leur fonctionnement que les réalités virtuelles se déterminent expressément suivant ce qui doit finir par aller de soi afin d'en saisir toute la structure logique. Au sens où « comprendre une proposition, c'est savoir ce qui

arrive, quand elle est vraie »¹⁹³, si, par définition, « la proposition *montre* son sens. La proposition montre ce qu'il en est, *quand* elle est vraie. Et elle *dit* qu'il en est ainsi. »¹⁹⁴

Cette validité catégorique en tant que logique serait donc ce qui précède le joueur en ayant été conçue et même préconçue *en son absence*, de sorte qu'elle délimite les connaissances à acquérir pour être « au fait » du fonctionnement d'une certaine réalité virtuelle. Dans cette perspective, toute réalité virtuelle assigne d'avance le joueur à se conformer à la détermination de son fonctionnement et ce, à travers le concevable s'objectivant par là. Ainsi, compte tenu de l'appareil conceptuel s'obligeant préalablement à toute compréhension logique d'une réalité virtuelle, n'y a-t-il pas lieu de se demander jusqu'où le schématisme qui en relève permet de prendre connaissance de ce qu'il se passe dans un jeu vidéo ? Autrement dit : comment toute réalité virtuelle fait comprendre l'effectivité de son fonctionnement au joueur, pour tout ce qu'il peut s'y passer ?

A cet égard, à partir du moment où l'être du virtuel ne se conçoit plus que dans l'objectivité d'une réalité virtuelle, se pose alors la question de l'« en-tant-que » pour lequel il y va de la connaissance possible de quelque chose comme quelque chose, au sens où « l'en-tant-que constitue la structure dans laquelle une chose entendue trouve son expression »¹⁹⁵, dès lors que « le sens est ce sur quoi ouvre la projection structurée par les préalables d'acquis, de visée et de saisie et en fonction de quoi quelque chose est susceptible d'être entendu comme quelque chose. »¹⁹⁶ En d'autres termes, si toute réalité virtuelle est ce qu'elle est en tant que s'y objective une certaine objectivité, alors celle-ci est en mesure de faire rationnellement sens. Or, le sens procédant de l'« en-tant-que » ne revient pas au même selon qu'on se l'approprie de soi-même ou qu'il se donne objectivement afin qu'on s'y conforme. Attendu que « l'« en-tant-que » original, celui de l'explicitation ententive par discernation (ἐρμηνεία [herméneia]) nous l'appelons l'en-tant-que *herméneutique* existentiel pour le distinguer de l'« en-tant-que » *apophantique* de l'énoncé. »¹⁹⁷ Nous sommes donc ici en plein dans l'« en-tant-que » apophantique de l'énoncé objectivant l'être du virtuel en sa réalité. Ainsi, en quoi la structure logique d'une réalité virtuelle détermine d'avance une certaine totalité à laquelle se réduirait l'être du virtuel, dès

¹⁹³ Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus*, op. cit., p. 48

¹⁹⁴ Wittgenstein, Ludwig. *Ibid.*, p. 48

¹⁹⁵ Heidegger, Martin. *Être et temps*. op. cit., p. 194

¹⁹⁶ Heidegger, Martin. *Ibid.* p. 197

¹⁹⁷ Heidegger, Martin. *Ibid.*, P. 204

lors qu'il n'aurait de sens qu'objectivement parlant ? Quelles connaissances s'obligent en toute réalité virtuelle ? Qu'est-ce qu'une réalité virtuelle en vérité ?

Dans cette perspective, et en ce qui concerne précisément les réalités virtuelles de jeux vidéo, il est donc question d'un mode d'entente de leur fonctionnement se restreignant à une objectivité devant finir par aller de soi suivant la totalité de ses « valeurs de vérité ». Par exemple, on ne comprend pas ce qu'il en est de la réalité virtuelle du jeu vidéo *Tetris* tant que cela ne va pas de soi que la proposition « des “briques” tombent au hasard » y est toujours vraie. A supposer que la perception du joueur se retrouve ainsi fixée sur ce qu'elle doit reconnaître comme relevant du sens logique d'une certaine réalité virtuelle de jeu vidéo. Étant ainsi entendu que l'objectivité constitutive de tel ou tel jeu vidéo épuise le sens du virtuel relativement à l'effectivité s'y concevant en fonction de tout ce qu'il s'y passe. Puisque c'est dans cette mesure que se comprennent alors les limites de détermination de l'interactivité d'une réalité virtuelle, telle que l'on en prend conscience de la même façon que n'importe quelle connaissance visant le réel, dès lors que toute conception de réalité virtuelle dérive schématiquement de la manière dont se conçoit également le réel. Bien que les réalités virtuelles se totalisent pourtant dans leurs propres limites de compréhension effective, à travers lesquelles se définit le tout de leur interactivité.

De ce fait, il s'agirait donc pour le joueur de s'en tenir à la vérité qui vaut logiquement suivant ce qui est fonctionnellement le cas ou non dans telle ou telle réalité virtuelle. A supposer que cette prise de conscience rend alors compte de la structure à travers laquelle *s'arrête* le sens d'une réalité virtuelle en même temps que *s'articule* le fonctionnement du virtuel en tant que réalité. En définitive, l'être du virtuel de n'importe quel jeu vidéo devient théoriquement formalisable considération faite de la subjectivité convenant à une objectivité qui en serait systématiquement corrélative. Aussi est-ce à ce titre que la valorisation du virtuel dans sa vérité de réalité virtuelle se détermine formellement dans le dénombrement de la totalité de « ceci fait cela » constitutive de tout jeu vidéo - au sens donc de ses fonctionnalités (« *features* ») - et à partir de quoi il peut être dit qu'une réalité virtuelle est *plus vraie* qu'une autre.

Dès lors, c'est en comprenant comment le virtuel se trouve déterminable en une certaine réalité qu'il devient possible d'entrer dans le détail d'une analyse de cette compréhension fonctionnelle, relativement au schématisme se requérant pour en reconnaître et en entendre toute objectivité. Bien que nous nous coupions alors, ne serait-ce que

provisoirement, de la possibilité d'un sens autre de l'être du virtuel, tant et si bien qu'il ne concernerait alors rien de plus qu'une forme de réalité, descriptible en tant que telle. En effet, en se prédéterminant en l'absence du joueur en tant que réalité, l'être du virtuel se trouverait donc d'avance prescrit relativement à ce qu'on doit y concevoir et à la façon dont on doit le concevoir, compte tenu d'une totalité interactive à faire comprendre au joueur. A plus forte raison, se ferait ainsi jour une certaine hiérarchie dans les évaluations et les valorisations des réalités virtuelles, telles qu'elles se hiérarchiseraient suivant l'importance des vérités de leurs fonctionnements et l'extension de leurs objectivités respectives. S'il est vrai qu'à cet effet, ce soit le détail schématique de ces effectivités de réalités virtuelles qui s'offre alors à l'analyse.

C'est pourquoi nous allons tout d'abord nous intéresser au cas des objets virtuels à proprement parler, tels qu'ils se reconnaissent selon leurs qualités d'interaction, pour lesquelles ils se comportent de façon déterminée et déterminable, comme autant d'objets du réel. Au sens où Wittgenstein peut écrire qu'« il est évident que si différent que puisse être du monde réel un monde imaginé – il doit encore avoir *quelque chose* de commun – une forme – avec le monde réel. Or cette forme stable consiste en objets. »¹⁹⁸ Tout objet virtuel se trouverait ainsi en mesure d'être schématisé dans la particularité d'une certaine interactivité vidéoludique, relativement à l'effectivité qu'il implique en se reconnaissant comme étant « ceci » ou « cela ». En ce sens, les objets virtuels seraient ainsi analytiquement réductibles à leurs comportements plus ou moins effectifs dans la réalité virtuelle à travers laquelle ils se présentent comme tels.

En toute rigueur, en concevant l'objet virtuel au travers d'une certaine détermination schématique le fixant à la réalité virtuelle d'un jeu vidéo, il nous faudra ensuite saisir *en fonction* de quoi il peut se trouver subsumé à des effectivités plus grandes que lui qui, comme telles, seraient en mesure de réguler l'interactivité d'ensemble des objets d'une réalité virtuelle. Dans cette perspective, nous aurons ainsi à rendre compte de ce qui tient et maintient les objets interactivement sensés entre eux, en faisant en sorte qu'ils soient constitutifs d'une même structure logique générale valant pour tous et les recoupant systématiquement les uns aux autres. Puisque c'est alors toute la question de savoir en quoi consiste le « moteur physique » d'une réalité virtuelle qui se pose, en tant que ce moteur physique serait ce à travers quoi se régule le *mouvement*, au sens large, d'une réalité virtuelle

¹⁹⁸ Wittgenstein, Ludwig, *Tractatus logico-philosophicus*, *op. cit.*, p. 32

entre ses objets. Au sens où des objets virtuels ne se « collisionnent » pas de la même manière d'un jeu vidéo à l'autre, considération faite de la régulation générale de leur mouvement. Et structurant ainsi un principe mécanique tout autant qu'une mécanique de principe au sein de toute réalité virtuelle, cette notion de moteur physique renvoie expressément, en la sous-entendant, à l'effectuation de calculs informatiques à travers lesquels fonctionnent diverses théories physiques. Pour autant que se comprenne ainsi que le moteur physique propre à chaque jeu vidéo concerne spécifiquement la problématique des progrès techniques relevant de la production des réalités virtuelles comme telles.

Cela étant, nous verrons également qu'à contre-sens des réalités de réalités virtuelles s'éprouve plus ou moins significativement une certaine ineffectivité prenant place dans le virtuel en tant que *décor* de sa réalité. Or, si ce décor s'expérimente en étant ce qui, dans le virtuel, se déprend de tout fonctionnement en ne se calculant justement pas, mais encadre bien plutôt la réalité virtuelle d'une présence autre, alors n'est-il pas ce vers quoi peut déjà déborder le sens du virtuel hors d'une univoque vérité logique ? Car en paraissant servir le schématisme de toute réalité virtuelle en la parant d'un *bord* limitant ce qu'il faut savoir y reconnaître d'interactif, ce décor, en encadrant l'interaction, ne décadre-t-il pas en même temps le virtuel vers ce qui n'est alors plus du ressort de sa seule réalité ? A supposer que ce soit alors là le sens même de tout décor vidéoludique que de se présenter dans le virtuel en étant explicitement ce qui ne relève pas du fonctionnement de sa réalité. Tant et si bien qu'en délimitant les limites d'interactivité d'une réalité virtuelle tout en donnant à voir plus que celle-ci dans un jeu vidéo, ce décor ne relève-t-il alors pas du « *parergon* » derridien, pour lequel il est dit qu'« un *parergon* vient contre, à côté et en plus de l'*ergon*, du travail fait, du fait, de l'œuvre mais il ne tombe pas à côté, il touche et coopère, depuis un certain dehors, au-dedans de l'opération. Ni simplement dehors, ni simplement dedans. Comme un accessoire qu'on est obligé d'accueillir au bord, à bord. Il est d'abord l'à-bord. »¹⁹⁹ Ainsi, la réalité virtuelle serait l'*ergon* de tout jeu vidéo, à l'encontre duquel un décor se tiendrait en tant que *parergon*.

A cet égard, toute réalité virtuelle se poserait alors dans la question de savoir où commence et où finit son décor, au bord duquel un jeu vidéo se pense déjà autrement qu'en tant que réalité virtuelle, en n'étant plus à connaître et à reconnaître du seul fait de son interactivité. Abîme de la réalité virtuelle aux limites duquel le sens déborde, le décor semble alors signer le lieu même du virtuel, donnant ainsi la dimension du « où » au milieu de quoi une réalité se

¹⁹⁹ Derrida, Jacques. *La vérité en peinture*. Paris: Flammarion, 1978, p. 63

réalise. Au sens où s'enlèverait ainsi le lieu du virtuel jusqu'aux limites de non-lieu de sa réalité, au-delà desquelles l'expérience vidéoludique s'articule alors possiblement plus loin que la seule effectivité s'éprouvant en jeu. Attendu que le virtuel s'espacerait soudainement entre son fait et son lieu, entre sa représentation et sa présence encore inobjective dès lors qu'elle demeure inconcevable, et en vertu de quoi l'être du virtuel se laisserait alors entendre hors de la réalité à travers laquelle il n'est qu'effectivement. Dans cette perspective, la réalité *de mise* se trouverait ainsi *promise* à un monde se donnant sans fonction de « monde » à vérifier ni à faire effectivement valoir comme telle, en ayant tout d'abord lieu d'être. Bien que cela reste, pour l'instant, à réfléchir à partir de l'ineffectivité d'un décor qui, dialectiquement, ne saurait complètement se détacher du fonctionnement d'une réalité virtuelle se concevant *en premier lieu*, ne serait-ce que parce que le jeu initial à tout jeu vidéo se trouve d'abord là, dans son interactivité.

a. La moindre présence de l'objet virtuel

Sans qu'il y ait lieu ici de repenser la manière dont se fonde historiquement l'objectivité de l'objet dans la philosophie moderne et, par conséquent, celle de la subjectivité du sujet, nous pouvons cependant nous accorder à penser qu'« à l'objet appartiennent à la fois le fonds de quiddité constitutif de ce qui s'op-pose (*essentia-possibilitas*) et la position de ce qui est en face (*existentia*). L'objet est l'unité de la position stable (et) du fonds constitutif. Le fonds dans sa position est fondamentalement rapporté à la « mise en position » du « représenter », en tant que « représenter » est avoir devant soi quelque chose que l'on rend sûr. »²⁰⁰ A cet égard, nous pouvons ainsi considérer que l'objet est ce qui se rend certain dans sa représentation, en vue d'être adéquatement rapporté à une subjectivité en position de le penser par défaut, pour ainsi dire. L'objet se tient donc face à l'*ego cogito* de telle sorte qu'il s'assure de sa propre présence dans sa représentation, à travers laquelle il se maintient et se détient comme tel. Tout objet se terminerait ainsi en une représentation à travers laquelle il se détermine comme tel.

C'est pourquoi nous pouvons dire que, métaphysiquement, on dispose du monde en sa totalité en posant l'objet qui, étant ainsi posé, impose la position d'un sujet pour lequel l'objet doit dorénavant aller de soi, au point de recouvrir la densité de l'expérience de son intuition originaire. De sorte que tout objet finisse par précéder l'expérience d'où il tire son objectivité, attendu que la chose se trouve réduite à ne plus pouvoir être pensée autrement qu'au moyen

²⁰⁰ Heidegger, Martin. *Essais et conférences. op.cit.*, p. 84

de ce qui en garantit d'avance la compréhension pour un sujet. Au sens où les choses n'apparaissent plus en tant que telles, mais *m'*apparaissent objectivées en tant que *moi pensant*, j'en suis alors le sujet corrélatif, en même temps que le premier objet de toute représentation, au sens où « dans l'ordre de la genèse transcendantale de l'objet, le sujet est le premier objet d'une représentation ontologique. *Ego cogito, c'est cogito* au sens de : *me cogitare*. »²⁰¹ A tout objet correspond le sujet qui y convient dans la représentation qui les lie et qui, comme telle, les maintient liés.

Dans cette mesure, les choses s'arrêtent là où commence l'objet qui les remplace en prenant leur place dans le monde, imposant ainsi la subjectivité d'un sujet. Aussi est-ce à cet égard que se laisse expressément entendre le thème du désenchantement du monde dans la présence de ses choses, telle qu'elles sont rendues conformes à un usage rationnel en tant qu'objets et ce, jusqu'à l'immonde du bien de consommation à travers lequel s'épuise toute chose. A cet effet, l'objet se fait comprendre en obligeant chacun à se subjectiver aux ordres de sa représentation. Et tel serait ainsi le principe à travers lequel les objets sont ce qu'il sont, dès lors qu'ils n'ont de sens que par rapport aux concepts qui les règlent ; au sens où Kant écrit : « Qu'en général interviennent quelque part des principes, il faut l'inscrire exclusivement au compte de l'entendement pur, lequel n'est pas seulement le pouvoir des règles relativement à ce qui arrive, mais même la source des principes, en vertu de quoi tout (tout ce qui ne peut se présenter à nous que comme objet) se trouve nécessairement soumis à des règles, parce que, sans de telles règles, jamais les phénomènes ne seraient susceptibles de permettre la connaissance d'un objet à même de leur correspondre. [...] Seuls ces principes fournissent donc le concept qui contient la condition et pour ainsi dire l'exposant d'une règle en général, alors que l'expérience fournit le cas qui est soumis à la règle. »²⁰² Toute expérience serait donc au service de la règle qui s'y entend, et à travers laquelle un concept trouve alors son objet. Le monde en sa totalité ne serait donc qu'affaire de régulation conceptuelle, se prouvant en chaque objet et s'imposant à chaque sujet. Attendu que toute représentation procéderait ainsi d'une réduction de ce qui se présente aux limites d'immanence d'une subjectivité pour laquelle il n'y a jamais autre chose qu'elle-même. Toute objectivité présuppose donc la subjectivité à partir de laquelle elle s'assure de pouvoir être pensée *comme il faut*. Et, soit dit en passant, qu'est-ce qu'un dictionnaire sinon une certaine somme de la totalité des objets du monde, à travers laquelle se régule d'avance leur compréhension ?

²⁰¹ Heidegger, Martin. *Ibid.* p. 85

²⁰² Kant, Emmanuel. *Critique de la raison pure. op. cit.*, pp. 236-237

Aussi est-ce en ce sens que nous pouvons envisager l'objet virtuel comme étant de *moindre présence* que ce que peut être le virtuel dans son « inobjectivité » (dont l'absence d'objet n'est pas le vide, au contraire), du fait de ne relever que d'une compréhension d'usage, constitutive de ce qui se fait logiquement comprendre en toute réalité virtuelle. A supposer que cette modalité de présence s'avère tout juste suffisante pour laisser penser ce qu'il en est du virtuel d'un jeu vidéo, quand bien même l'objet virtuel y est partout. En outre, cette moindre présence de l'objet virtuel s'entend également du fait de la « pauvreté »²⁰³ du langage informatique à partir duquel il s'informe de son usage interactif. Tant et si bien que cela serait du fait de cette moindre présence que l'objet virtuel s'insère et se fonde efficacement dans une structure logique à travers laquelle s'opère le sens de l'interaction au sein de toute réalité virtuelle.

La possibilité de sens du virtuel se reporte donc sur le sens d'une objectivité servant à rendre compte de l'interaction s'effectuant dans un jeu vidéo, pour peu que cette objectivité s'intègre par défaut à la structure logique se structurant à partir d'un code informatique au sein duquel se calcule la présence de l'objet virtuel. A cet effet, les objets virtuels s'enchaînent les uns aux autres dans une interactivité à travers laquelle se détermine la réalité virtuelle, conformément à la logique de son fonctionnement. La compréhension de cette objectivité de l'objet virtuel se résume alors à ce que le joueur peut en faire dans la réalité virtuelle, dès lors qu'il s'y tient pour prendre conscience de ce qu'il se passe. Tout objet virtuel serait donc ce qu'il est en étant d'avance prêt à fonctionner d'une certaine manière dans la réalité virtuelle dont il procède, s'identifiant suivant ce qui peut être le cas ou non quand il intervient effectivement. Dans cette perspective, l'objet virtuel ne saurait s'entendre autrement qu'à travers la représentation de son fait interactif, pour lequel il est question de concevoir son objectivité suivant les qualités d'interaction qui le déterminent comme étant tel ou tel. En admettant que ce soit à cause de ses qualités d'interaction qu'un objet virtuel se schématise dans une réalité virtuelle en y fonctionnant *comme cela* et non autrement. A ce titre, qu'entendons-nous en parlant de qualités d'interaction des objets virtuels ?

²⁰³ Cf. « Séminaire du Thor 1969 » in Heidegger, Martin. *Questions III et IV. op. cit.* p. 440 : « Roger Munier fait remarquer que c'est en effet un caractère essentiel des langues de l'informatique que de constituer de toutes pièces, à partir d'une analyse réductrice, une structure nouvelle et absolument pauvre de ce qui fonctionnera désormais comme essence de la langue dans toutes les opérations techniques. La langue est ainsi décapitée et rendue immédiatement conforme à la machine. Il est clair que le rapport à la langue qui rend possible un tel phénomène est la compréhension de celle-ci comme simple instrument d'information. »

Nous avons rendu compte plus haut que la forme propositionnelle propre au fonctionnement d'une réalité virtuelle de jeu vidéo consistait à pouvoir énoncer que « ceci fait cela », quand « ceci » est un objet virtuel “*x*” et « fait cela » une fonction qu'il applique dans la réalité virtuelle. Or, cette forme propositionnelle ne dit pas ce qu'il en est de la présence virtuelle du joueur, alors qu'il est celui qui actualise à chaque fois l'interactivité d'une réalité virtuelle. Aussi, dans sa forme complète, tout objet virtuel s'énonce suivant ses qualités d'interaction ainsi : « ceci fait cela *quand* le joueur en actualise l'interactivité au moyen de sa puissance d'agir ». De ce fait, le joueur est la mesure de l'interaction des objets virtuels, en étant celui qui les fait fonctionner comme tels. A cet effet, les qualités d'interaction des objets virtuels peuvent se concevoir par rapport au joueur en relevant grammaticalement d'une construction nominale à laquelle s'adjoindrait théoriquement le suffixe « -able », au sens d'« -abilis » tel que s'entend ainsi la capacité de l'objet à s'interagir d'une certaine manière.

Par exemple, « la voiture roule quand le joueur la conduit » laisse entendre qu'un certain objet virtuel se schématise en tant que « voiture » en ayant comme qualité d'interaction d'être « conduisible » à travers la fonction « *x* roule ». Analytiquement, les objets virtuels d'un jeu vidéo procèderaient alors de dénominateurs communs pour rendre compte de leurs qualités d'interaction, au sens où celles-ci peuvent se recouper d'objet en objet. A supposer que ces qualités d'interaction ressortissant à une certaine réalité virtuelle *arrangent* celle-ci en termes de classes d'objets à partir desquels se sous-entend le *moindre nom* qui peut leur être donné, tel que ce moindre nom est suffisant pour déterminer d'avance ce en quoi consiste leur objectivité, dès lors que celle-ci se rend ainsi assurément représentable. Ainsi, « armes », « véhicules » ou encore « ennemis » sont des moindres noms permettant de se représenter comment fonctionne dans sa généralité interactive une réalité virtuelle, en tant qu'ils constituent des classes d'objets aux qualités d'interaction caractéristiques. Par conséquent, ces objets virtuels se présentent donc au joueur à travers les qualités d'interaction qui déterminent la représentation de leurs effectivités dans la réalité virtuelle où ils se trouvent.

Aussi est-ce dans cette mesure que se dénombre la quantité d'objets virtuels présents dans une réalité virtuelle, relativement à la classification à laquelle ils correspondent et au moindre nom qu'ils peuvent porter. Au sens où la représentation de l'objectivité d'une réalité virtuelle relève de l'ensemble de ses objets, classés selon leurs différentes qualités d'interaction. Puisque, par ailleurs, cette classification des objets virtuels d'un jeu vidéo permet de rendre compte d'une certaine hiérarchie fonctionnelle au sein de l'interactivité générale d'une réalité virtuelle. Car, suivant le nombre d'objets s'interagissant à travers telle

ou telle fonction spécifique se rend alors concevable la dominante interactive d'un jeu vidéo, si tant est que se détermine ainsi ce qui *se fait le plus* dans telle ou telle réalité virtuelle. A la suite de quoi, l'évaluation de l'interactivité d'une réalité virtuelle reviendrait donc à pouvoir exactement dénombrer *tout ce qu'il peut s'y passer*, suivant le nombre de ses objets et relativement à leur adéquation variable à telle ou telle fonction régulant l'effectivité qui y prend place. Pour qu'en définitive il soit ainsi possible d'éprouver les limites de déterminabilité d'une réalité virtuelle en étant en position de décrire logiquement tout ce qui peut s'y passer en fonction des objets qui y sont présents. Aussi est-ce en ce sens qu'il devient question de la *moindre vérité* de tout jeu vidéo, à savoir de sa seule vérité logique pour laquelle ne s'entend que le fonctionnement de sa réalité virtuelle suivant tout ce qui s'avère y être effectivement le cas.

Toutefois, cette prise en compte de l'objet virtuel et de la façon dont il se représente suivant ses qualités d'interaction dans tout jeu vidéo ne saurait être pleinement comprise sans considérer comment peut se préciser un certain schématisme des réalités virtuelles. Aussi est-ce pour cette raison qu'il nous faut maintenant réfléchir à la manière dont se comprennent les principes mécaniques sous-jacents à l'effectivité de ces réalités virtuelles, dès lors qu'ils procèdent d'un moteur physique qui, en tant que tel, regroupe un certain nombre de fonctions générales servant à calculer le comportement physique des objets virtuels *entre eux*. Au sens où il devient question de leur matérialisation virtuelle pour laquelle ils prendraient corps en se mouvant les uns par rapport aux autres.

b. Moteur physique et matérialisation des objets virtuels

S'il est tout à fait concevable de s'en tenir au seul dénombrement des objets virtuels et des fonctions auxquelles ils s'appliquent pour analyser et décrire le fonctionnement d'une réalité virtuelle en termes d'interactivité, il ne faudrait pourtant pas éluder le détail de ces interactions dès lors qu'il peut être question d'une schématisation physique de l'objet virtuel, dans les manières de son mouvement possible. Ainsi, s'il est entendu que l'objet virtuel se présente graphiquement à l'écran, s'intuitionnant alors suivant la figure qu'il emprunte, jusqu'à devoir être perçu comme tel ou tel relativement à ses qualités d'interaction, il n'en demeure pas moins que l'objet virtuel se problématise d'emblée, tout du moins à l'origine, du fait de cette impression d'immatérialité qu'il dégage. Au sens où, dans sa manière d'être

présent, cet objet virtuel semblait de prime abord relever d'une certaine uniformité géométrique dans la mesure où il ne se déplacerait qu'en coordonnées linéaires, sans plus ni moins d'effet. Pour prendre un exemple parmi bien d'autres, nous pouvons nous souvenir des déplacements s'effectuant dans un jeu vidéo comme *Pacman*, flagrants de linéarité dès lors que l'on en constate l'uniformité rectiligne.

Or, avec le développement des technologies informatiques dans le domaine du jeu vidéo, se résumant notamment à calculer toujours plus de données numériques en vue de densifier l'effectivité des réalités virtuelles, il est désormais acquis que nous sommes passés de fonctionnements linéaires à des fonctionnements dynamiques de ces réalités virtuelles ; tout du moins en ce qui concerne les « grosses productions » vidéoludiques. A cet effet, cette rupture paradigmatique rendrait ainsi compte du phénomène de *matérialisation* de l'objet virtuel, tel que ce phénomène se laisse appréhender du fait de pouvoir parler de conditions extérieures aux objets virtuels en mesure de surdéterminer la manière dont ils s'effectuent dans les formes variables de leur *mouvement*. Étant ainsi entendu que les réalités virtuelles de jeux vidéo se transforment en tant que leur interactivité se complète d'une effectivité physique complexe à travers laquelle le mouvement des objets virtuels variera suivant divers paramètres constitutifs des conditions de leur matérialisation.

Aussi est-ce dans cette perspective d'un passage du simple au complexe que se comprend alors le principe du moteur physique des réalités virtuelles, dans son utilité parallèle à la seule interactivité des jeux vidéo. Ainsi, en termes de ressources informatiques, un moteur physique regroupe un certain nombre de fonctions générales en mesure de compléter une programmation logicielle en s'appliquant aux objets que l'on veut voir matérialisés d'une certaine manière dans la réalité virtuelle où ils s'effectuent. De ce fait, toute élaboration vidéoludique de moteur physique consiste en ceci que certains objets virtuels se représenteront comme étant soumis à des lois physiques se transposant dans leurs calculabilités théoriques à travers l'effectivité d'une réalité virtuelle. Au sens où ces objets virtuels *prennent corps* dans la réalité virtuelle, en étant physiquement déterminés dans leur mouvement possible.

Dans cette mesure, le fait que les objets virtuels prennent ainsi corps définit ce qu'il en est de leur matérialisation dans une réalité virtuelle, dès lors qu'ils se rendent représentables en fonction du *paramétrage* de la variabilité de leur mouvement, en plus de leurs qualités d'interaction premières. Attendu que le paramétrage des variabilités de mouvement des objets d'une réalité virtuelle s'avère d'autant plus complexe que l'on veut y transposer toujours plus

de notions de physique, à l'instar du poids, de la masse, de la force, de l'inertie, de la résistance, de la gravité, etc. A plus forte raison, plus le paramétrage de la variabilité de mouvement de ces corps d'objets virtuels est complexe, plus on a besoin de puissance de calcul pour que cela s'effectue au mieux. Dans l'évolution physique des jeux vidéo de football, par exemple, le mouvement du « ballon » est devenu de plus en plus variable suivant divers paramètres influant extérieurement sur ses trajectoires, alors qu'il s'agit toujours, d'un point de vue interactif, qu'il soit tiré par des « footballeurs ».

C'est pourquoi il nous est possible de rendre compte d'une distinction fondamentale entre les réalités virtuelles selon qu'elles sont sans physique, c'est-à-dire sans matérialité à proprement parler, ou qu'elles sont augmentées d'un certain nombre de paramètres surdéterminant les objets virtuels à travers le corps qu'ils prennent pour se matérialiser. Aussi est-ce en ce sens qu'il peut être question d'événements d'ordre physique complétant alors l'interaction d'une réalité virtuelle en faisant varier le mouvement qui s'effectue, en le donnant ainsi à voir à travers la dynamique des corps relevant de cette variabilité de mouvement. Autrement dit, le fait interactif se prolonge dans l'événement physique, plus ou moins important suivant la complexité du paramétrage des corps d'objets virtuels en question. Attendu qu'au « ceci fait cela » s'adjoigne alors l'événement physique d'une réalité virtuelle s'énonçant sous la forme : « ceci se meut comme cela *parce que* son corps d'objet virtuel est paramétré suivant telle ou telle notion de physique ». De sorte que se fait ainsi entendre l'explication matérielle possible dans le détail d'une interaction.

Aussi est-ce en se représentant comme autant de corps en mouvement que ces objets virtuels justifient leur *animation* graphique dans une réalité virtuelle, dès lors que cela fait sens au travers d'événements physiques, détaillant et rendant reconnaissable les variations de mouvement s'y effectuant. A cet égard, l'explication matérielle s'envisageant dans les faits interactifs permet de considérer l'événement physique suivant ce qu'il apporte d'effectivité supplémentaire à l'interactivité générale d'une réalité virtuelle. Au sens où il serait ainsi question d'un certain idéal de complétude paramétrique pour lequel les objets virtuels prennent corps de manière « convaincante », dans une matérialisation adéquate de ce que devrait être le corps de tel ou tel objet virtuel. Par exemple, « couper un arbre » dans le jeu vidéo *Minecraft* ne relève pas d'un paramétrage suffisant quant à ce que devrait être l'événement physique complétant le fait interactif, au sens où ces « arbres » pouvant être coupés dans cette réalité virtuelle n'ont pas l'animation qu'il faut pour rendre compte de la

manière dont un arbre doit matériellement tomber après avoir été coupé. Ainsi, dans la structure logique de *Minecraft*, des « arbres se coupent » (fait interactif) mais ne se coupent pas vraiment comme des arbres (insuffisance de l'événement physique).

En conséquence de quoi nous pouvons supposer que les réalités virtuelles de jeux vidéo se distinguent selon qu'elles sont interactivement « sans matière », manquant ainsi d'événements physiques bien qu'il s'y passe malgré tout quelque chose, ou, au contraire, qu'elles sont matérialisées en tant que leurs objets virtuels prennent également corps suivant diverses conditions paramétriques surdéterminant la variabilité physique de leur mouvement au sens large. Aussi est-ce en ce sens que nous comprenons tout l'enjeu schématique de la manière d'animer les collisions entre les corps d'objets virtuels dans les jeux vidéo, dès lors que ces collisions sont ce par quoi se signifient expressément leurs différences matérielles tout comme leur interdépendances physiques. A supposer que ce soit alors à travers les collisions entre corps d'objets virtuels que se parachève la compréhension schématique de l'effectivité des réalités virtuelles en tant que ce qu'il s'y passe apparaît dans ses *moindres détails physiques*. Or, si cela ne permet pas de déterminer ce qu'est un bon jeu vidéo, tout du moins s'entend alors ce que doit être une « bonne » réalité virtuelle, relativement à une effectivité fonctionnant tant interactivement que physiquement, et se détaillant ainsi dans les animations à travers lesquelles se matérialise le mouvement des corps d'objets virtuels.

Il va alors sans dire que le développement de ces moteurs physiques laisse entendre les progrès techniques se rapportant aux réalisations de réalités virtuelles, en permettant de détailler toujours plus leurs effectivités. Tant et si bien qu'à travers le développement de ces moteurs physiques s'obsède ainsi une course à l'équipement technologique pour laquelle jouer aux jeux vidéo requiert toujours plus de puissance de calcul pour faire fonctionner les effectivités de leurs réalités virtuelles ; lors même que ce qui se joue serait encore la même chose qu'avant.

Cela étant, l'objectivité d'une réalité virtuelle ne saurait faire totalement sens sans également considérer qui en délimite l'étendue effective, à savoir son décor. C'est pourquoi il nous faut compléter notre compréhension schématique des réalités virtuelles de jeux vidéo en réfléchissant à leurs décors, tels qu'ils « encadrent » celles-ci en donnant lieu à leurs interactivités. Attendu que le décor d'une réalité virtuelle inaugure le sens d'un lieu où tout se passe, en même temps qu'il localise le sens s'objectivant à travers toute réalité virtuelle.

Ainsi, la question se pose donc de savoir comment s'ajuste le schématisme de ce qu'il se passe dans une réalité virtuelle au regard d'un décor qui n'aurait de sens qu'en confirmant incidemment l'objectivité qu'il encadre ? Autrement dit, que signe et désigne essentiellement tout décor de jeu vidéo par rapport à la réalité virtuelle dont il borde l'étendue effective ?

c. Ce que déploie un décor au bord des réalités virtuelles

De toute évidence, qu'il puisse être question de décor dans les jeux vidéo laisse entendre que ce qui se donne à voir des réalités virtuelles ne consiste pas seulement en une effectivité constitutive de ce qu'il s'y passe. Au sens où tout ce qui se montre dans un jeu vidéo n'est pas forcément interactif. Il y a ainsi toujours un peu ou beaucoup plus que cela en jeu. A cet égard, y a-t-il aucun jeu vidéo qui soit sans décor ?

Nous pouvons alors supposer que tout décor prend significativement place dans un jeu vidéo en réserve du sens interactif que prend la réalité virtuelle qui s'y effectue, en se tenant en quelque sorte aux limites de ce qu'il peut s'y passer. Dans cette mesure, tout décor n'a de présence qu'en bordant la réalité virtuelle autour de laquelle il prend place, en étant ce qui n'y participe pas de fait, mais qui s'y présente pourtant au travers *d'une même vue*. A supposer que le décor d'un jeu vidéo ne soit pas seulement ce qui se montre en arrière-plan, mais soit également tout ce qui se présente schématiquement dans le virtuel sans relever d'une interaction possible. Puisque si quelque chose ayant l'air d'un décor se trouve être finalement interactif, alors c'est à la réalité virtuelle en tant que telle qu'il appartient. Ainsi, un « arbre » relève du décor d'une réalité virtuelle si on ne peut rien en faire, se présentant ainsi sans aucune effectivité tout en se reconnaissant pourtant comme étant un « arbre ». Ce décor d'« arbre » n'aurait donc pas le même sens qu'un « arbre » s'interagissant en jeu d'une manière ou d'une autre (en étant coup-able, grimp-able, inflamm-able, etc.).

A cet égard, le schématisme du virtuel s'éprouverait donc également à travers ce qui se perçoit comme étant le décor d'une réalité virtuelle, bien que celui-ci ne participe pas, par définition, à son interactivité. Tant et si bien qu'en n'appartenant pas, de fait, à l'interactivité d'une réalité virtuelle, le décor n'en demeure pas moins précieux pour celle-ci en tant qu'il partage sa présence avec la sienne, voire *contre* la sienne. A plus forte raison, la présence de tout décor vidéoludique reviendrait ainsi à ce qu'il se déploie de manière « parergonale », en encadrant l'*ergon* que constitue toute réalité virtuelle et ce, au même titre que le vêtement de

la statue et les colonnes de l'édifice chez Derrida, desquels il est exemplairement expliqué que s'ils sont des *parerga* « ce n'est pas parce qu'ils se détachent mais au contraire parce qu'ils se détachent plus difficilement et surtout parce sans eux, sans leur quasi-détachement, le manque au-dedans de l'œuvre apparaîtrait ; ou ce qui revient au même pour un manque, n'apparaîtrait pas. Ce qui les constitue en *parerga*, ce n'est pas simplement leur extériorité de surplus, c'est le lien structurel interne qui les rive au manque à l'intérieur de l'*ergon*. Et ce manque serait constitutif de l'unité même de l'*ergon*. Sans ce manque, l'*ergon* n'aurait pas besoin de *parergon*. Le manque de l'*ergon* est le manque du *parergon*, du vêtement ou de la colonne qui pourtant restent extérieurs. »²⁰⁴ Or, que manquerait-il alors à une réalité virtuelle sans un décor pour en encadrer le fait, sinon l'extériorité d'un « lieu » où s'effectue son interactivité ? Attendu que tout décor se poserait ainsi dans la question de savoir où la réalité virtuelle qu'il encadre a lieu, pour autant qu'il se présente au bord de ce qu'il s'y passe. A ce titre, le virtuel peut désormais se différencier suivant ce qu'il s'y passe effectivement et ce qui y a simplement lieu.

Cependant, ce savoir concernant le lieu que donne à voir un décor vidéoludique n'a justement rien à voir avec les connaissances ressortissant à la compréhension de l'interactivité d'une réalité virtuelle, dès lors qu'il s'agit bien plutôt de pouvoir reconnaître où l'on est en faisant ceci ou cela dans un jeu vidéo, au sens où une réalité virtuelle peut avoir lieu *dans une forêt, dans une ville, dans l'espace*, etc. De sorte qu'en encadrant la vue d'une réalité virtuelle un décor *compense* le sens logique de celle-ci en le localisant quelque part. Un décor délimiterait ainsi jusqu'où cette réalité virtuelle se perçoit en même temps qu'il en circonscrirait le sens en un lieu dans les limites duquel celle-ci s'effectue. En admettant qu'il en assure alors la perception en n'ayant essentiellement rien à voir avec elle, en bordant d'ineffectivité toute réalité virtuelle et ce, jusqu'à n'être rien d'autre que l'inutile luxe de tout jeu vidéo.

Aussi est-ce en perspective d'un décor encadrant la réalité virtuelle tout en découvrant une pensée autrement possible du virtuel, ineffective en elle-même, qu'il nous faut à présent nous diriger. Si tant est que ce soit en étant l'*ailleurs* d'une réalité virtuelle, en tant que lieu ouvert à sa propre indétermination, qu'un décor devient en quelque sorte le point de fuite, dans ce qu'il a de plus ou moins lointain, de la pensée ayant lieu au cours d'une expérience vidéoludique. Dès lors qu'en bordant la réalité virtuelle, le décor la déborde de sens dès qu'il

²⁰⁴ Derrida, Jacques. *La vérité en peinture. op. cit.*, p. 69

laisse voir plus que la seule effectivité à laquelle se réduit le virtuel dans son usage interactif. Car en suspendant le sens effectif de la réalité virtuelle, le décor d'un jeu vidéo permettrait donc au joueur de revenir à la simple question de savoir *où il est*, sans qu'il soit justement question d'en faire quoi que ce soit. Attendu que tout décor de jeu vidéo se réfléchit en vertu du lieu qu'il découvre et qu'il permet de penser sans qu'il faille s'en préoccuper interactivement parlant. A cet égard, la vue de ce décor renverserait ainsi le sens de la pensée du virtuel, en tant qu'il se pense à rebours de la seule effectivité d'une réalité virtuelle, en donnant à voir ce qui n'y sert interactivement à rien et qui, comme tel, ne procède d'aucune objectivité donnée d'avance. Libre donc au joueur de se penser être ici ou là suivant ce que lui évoque l'ineffectivité du décor d'un jeu vidéo, en tant que ce dernier n'impose aucune nécessité de sens en ne faisant que montrer le lieu possible où tout se passe.

Chemin faisant, nous comprenons que la question du « où » se posant à la vue de tout décor de jeu vidéo est celle, fondamentale, à partir de quoi le virtuel se laisse entendre dans sa possibilité d'être plus que la seule totalité dénombrable de son effectivité. Si tant est que ce décor soit le signe avant-coureur, l'indice et même le présage de quelque chose d'autre de virtuel, se donnant paradoxalement à voir en n'étant jamais immédiatement là-devant soi. Ainsi, au-delà du sens logique auquel convient le virtuel en premier lieu, se découvrirait quelque chose de bien plus « transcendantal », au bout de quoi *advierait un « monde » en mesure de se fonder dans le lieu se présentant au travers d'un décor* ; au sens où « le monde n'est pas lui-même un étant au sein du monde, et pourtant il détermine tellement cet étant que celui-ci ne peut se rencontrer et que de l'étant dévoilé en son être ne peut se montrer que dans la mesure où monde "il y a". »²⁰⁵ En donnant ainsi lieu au virtuel, tout décor libère la possibilité qu'*il y ait* un monde à penser en plus d'une réalité virtuelle à comprendre dans son effectivité.

Attendu qu'en pouvant penser au-delà de ce qu'il se passe dans la réalité virtuelle, le joueur se destine ainsi à se rapporter à un monde virtuel à partir duquel faire autrement sens en jeu. Dès lors que ce monde, alors même qu'il advierait dans le virtuel d'un jeu vidéo, relèverait essentiellement d'un « schématisme transcendantal » se précisant au cours d'une expérience vidéoludique. Puisqu'il s'agirait ainsi pour le joueur, au regard du lieu où tout est censé se passer, de parvenir à se rapporter à la possibilité d'un monde virtuel excédant la seule réalité d'une réalité virtuelle. Au sens où Heidegger résume le schématisme transcendantal kantien de la manière suivante : « Le schématisme transcendantal est, dès lors, le fondement de la possibilité

²⁰⁵ Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, pp. 108-109

intrinsèque de la connaissance ontologique. Il construit l'objet dans l'objectivation pure, de telle manière que ce qui est représenté dans la pensée pure se donne nécessairement sous une forme intuitive dans l'image pure du temps. C'est donc le temps, en tant qu'il apporte un don *a priori*, qui prête d'emblée à l'horizon de la transcendance le caractère d'une offre perceptible. Mais ce n'est pas tout. En tant que seule image pure et universelle, il donne à l'horizon de la transcendance le caractère d'une ouverture préalablement circonscrite. Cet horizon ontologique unique et pur est la condition de possibilité de ce que l'étant donné qu'il contient, soit en mesure de posséder lui-même tel ou tel horizon particulier ouvert, de caractère ontique. »²⁰⁶ Ainsi, si la réalité virtuelle renferme le virtuel sur son effectivité déterminant le sens logique de ce qu'il s'y passe, la possibilité de penser au-delà de celle-ci mettrait au jour une connaissance ontologique du virtuel pour laquelle l'étantité qui s'y présente se laisserait entendre *en un autre sens et en un autre temps* que celui de son interaction.

Au cours de l'expérience vidéoludique, la réalité virtuelle se transcenderait donc possiblement vers un monde virtuel en mesure de donner un tout autre sens à ce qui a lieu dans un jeu vidéo, dès lors qu'à la vue de son décor le regard du joueur porte plus loin que ce qui n'est qu'effectivement le cas, c'est-à-dire *plus loin que prévu*. Bien que ce ne soit qu'en réfléchissant à la manière dont le joueur se temporalise dans le virtuel qu'il deviendra possible d'ontologiquement délivrer *tout ce que peut être* le virtuel d'un jeu vidéo, dès lors que celui-ci se projette possiblement vers ce qu'il n'est pas d'emblée, à savoir un monde s'indéterminant de toute l'objectivité de cette réalité virtuelle. Au sens où il y va pour le joueur d'un rapport au virtuel à travers lequel l'expérience vidéoludique se pense et même se repense tout autrement quant à ses limites de sens.

La possibilité d'un monde virtuel serait ainsi l'horizon vers lequel se débordent les connaissances d'une réalité virtuelle. Ainsi, sans décor la réalité virtuelle manque d'un lieu, et ce lieu, en se pensant comme tel, découvre à chaque fois la possibilité d'un monde virtuel à partir duquel le sens d'un jeu vidéo s'émancipe en quelque sorte de son interactivité. Il serait donc question, dans tout jeu vidéo, d'une certaine transcendance pour laquelle l'être du virtuel se laisserait *purement et simplement* penser.

Aussi est-ce dans cette perspective que le virtuel se libère de la réalité qui lui est de mise, dès lors que ce qui a lieu n'a plus rien à voir avec ce qu'il se passe. C'est pourquoi nous

²⁰⁶ Heidegger, Martin. *Kant et le problème de la métaphysique. op. cit.*, p. 166

aurons à mettre au jour l'articulation de cette transcendance à travers laquelle se réfléchit notamment cette notion d'« immersion » dont il est tant question dans les jeux vidéo, en la précisant notamment dans sa temporalité de « moment immersif » pour lequel l'être du virtuel s'approprie à une pensée libre de toute objectivité donnée d'avance. Bien que pour en arriver là nous ne puissions faire l'impasse sur la question de l'« œuvre » que peut être tout jeu vidéo, dès lors que cette possibilité d'être-œuvre laisse entendre ce par quoi se délimite l'ampleur possible d'une telle libération de l'être du virtuel.

Malgré ce statut d'œuvre qu'il nous faudra spécifier par la suite, nous pouvons toutefois déjà nous préparer à considérer en quoi il pourra être question d'une « ek-sistence » possible dans le virtuel de jeux vidéo et ce, en projection d'un monde à l'horizon duquel il deviendra sensé de pouvoir métaphoriser le virtuel pour ce que son lieu a d'habitable pour soi, poétiquement parlant. Apprêtons-nous donc à découvrir en quoi le virtuel relève de sa propre possibilité d'être un monde, bien qu'il faille encore que nous sachions comment le laisser ainsi être dans une ampleur qui ne saurait jamais aller de soi comme va de soi sa réalité virtuelle.

C'est pourquoi nous pouvons pour l'instant nous contenter de dire que tout décor de jeu vidéo, tel qu'il borde une réalité virtuelle, est en même temps ce par quoi le virtuel se donne à penser plus que de raison, considération faite de cette transcendance à travers laquelle il revient à avoir lieu. Puisqu'en parant la réalité virtuelle d'un lieu alentour, le décor prépare à ce que la possibilité d'un monde virtuel délivre le sens de l'étantité d'un jeu vidéo, en rendant sa présence autrement pensable, pour tout ce qu'elle peut alors être quand il n'est plus seulement question de son objective effectivité. Au sens où Hannah Arendt écrit que « ce que Kant appelle le pouvoir de l'imagination, rendre présent à l'esprit ce qui est absent de la perception sensible, a moins à voir avec la mémoire qu'avec une autre faculté, connue depuis les tout débuts de la philosophie. Parménide (fragment 4) l'appelait *nous* (cette faculté par laquelle « les choses absentes » « imposent leur présence ») et il voulait dire par là que l'Être n'est jamais présent, ne se donne jamais lui-même aux sens. Ce qui n'est pas présent dans la perception des choses est le « *c'est* » ; et le « *c'est* », qui échappe aux sens, est néanmoins présent à l'esprit. [...] Pour l'énoncer autrement : en considérant les phénomènes (donnés chez Kant à l'intuition), on prend conscience de quelque chose – on l'entrevoit – qui n'apparaît pas. Ce quelque chose est l'Être comme tel. C'est ainsi que la métaphysique – discipline dont l'objet est ce qui se trouve derrière la réalité physique tout en étant, de manière énigmatique, donné à l'esprit comme l'invisible du visible – devient l'ontologie, la science de

l'Être. »²⁰⁷ Propos que nous pouvons alors compléter comme suit et ce, en vertu de ce à quoi se destine le virtuel des jeux vidéo quand il devient pensable autrement que par rapport à la seule réalité s'effectuant au travers de ce qu'il est : « En quelque point que toute recherche explore l'étant et aussi loin qu'elle aille, nulle part elle ne trouve l'Être. Elle n'atteint jamais que l'étant, parce que d'avance, dans le dessein de son explication, elle demeure attachée à l'étant. [...] L'Être ne se laisse pas comme l'étant représenter et produire objectivement. Cet autre pur et simple de tout étant est le non-étant. Mais ce rien déploie son essence comme l'Être. Nous renonçons trop précipitamment à la pensée lorsque, dans une explication simpliste, nous donnons le rien pour le seul nul et l'équivalons à ce qui est dépourvu d'essence. Au lieu de céder à pareille précipitation d'une perspicacité vide et d'abandonner l'énigmatique ambivalence du rien, il faut nous équiper pour l'unique disponibilité qui est d'éprouver dans le rien la vaste dimension ouverte de ce qui donne à tout étant la garantie d'être. C'est l'Être lui-même. Sans l'Être, dont l'essence insondable, mais non déployée encore, nous destine le rien dans l'angoisse essentielle, tout étant resterait dans la privation d'être. »²⁰⁸ En toute hypothèse, toute compréhension de l'étantité d'un jeu vidéo relève de la manière dont se questionne l'être du virtuel, suivant qu'il se totalise en tant que réalité virtuelle ou qu'il se libère à l'horizon d'un monde virtuel possible.

Qu'une expérience vidéoludique s'épuise dans l'effectivité d'une réalité virtuelle fait sens si nous entendons ici l'expérience d'un joueur qui s'en est tenu à ne voir que ce qu'il y avait d'interactif dans un jeu vidéo. Or, eu égard à ce destin du virtuel pour lequel il devient question de reprendre à cœur cette différence ontologique entre l'être et l'étant au travers d'une expérience vidéoludique, la réalité virtuelle ne saurait finalement être ce qui mérite d'être pensé dans les jeux vidéo. Mais encore faut-il que ce que *n'est pas* la réalité virtuelle soit en mesure d'approprier le joueur dans l'ampleur d'une ouverture qui, comme telle, nécessite d'être maintenue ouverte dans une certaine mise en œuvre de cette destination ontologique. Attendu que tout jeu vidéo, dans son irréductible singularité, serait ainsi en réserve d'un monde s'appropriant par un joueur ayant su penser autrement son expérience vidéoludique, si tant est que se bouleverse ainsi décisivement *son rapport* au virtuel.

A cet égard, le décor d'un jeu vidéo se regarderait donc pour la vue qu'il donne sur le lieu dont il garde le nom, et tel que ce nom excède déjà ce qu'objecte d'avance une réalité virtuelle, dès lors qu'il y a plus à penser, et, par la même occasion, à nommer, que ce dont elle impose l'énonciation. A supposer que le virtuel puisse alors se temporaliser dans toutes les

²⁰⁷ Arendt, Hannah. *Juger. op. cit.*, pp. 121-122

²⁰⁸ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, pp. 76-77

directions d'un monde se projetant par là, au-delà de la logique de sens d'une réalité virtuelle n'étant alors vraie que par défaut. Au sens à venir où « le monde comme totalité "est" non pas un [étant], mais cela même d'où [le *Dasein*] se fait annoncer avec quel étant il peut avoir des rapports et comment il le peut. Que [le *Dasein*] "se" fasse ainsi annoncer, à soi-même, de et par "son" monde, cela revient à dire : dans l'acte de cette venue-à-elle-même, à partir du monde, [le *Dasein*] se temporalise comme un *Soi*, c'est-à-dire comme un [étant] qu'il lui est réservé d'être, à lui en propre. »²⁰⁹ Dès lors qu'en tout jeu vidéo il devient possible pour le joueur d'être en plus de tout ce qu'il y a à faire dans sa réalité virtuelle, en se pensant plus loin que celle-ci, en un monde virtuel possible dont une mise en œuvre du virtuel serait garante.

Que tout jeu vidéo dépende objectivement d'une réalité virtuelle à travers laquelle s'effectue son interactivité ne saurait se contester. A ce titre, il est entendu que la réalité virtuelle est ce qui s'expérimente en premier lieu dans tout jeu vidéo, en tant qu'elle en est le fait, l'*ergon* pour ainsi dire. C'est pourquoi, par principe, toute réalité virtuelle impose de connaître et, par conséquent, de reconnaître schématiquement ce qu'il en est de l'effectivité dont elle procède. Attendu qu'en chaque réalité virtuelle, il y va d'un fonctionnement et d'une logique servant à déterminer la représentation des objets virtuels en présence, suivant l'ensemble des faits interactifs desquels ils sont le cas ou non. Ces objets virtuels se rendent ainsi concevables suivant leurs qualités d'interaction respectives, à partir desquelles ils font logiquement sens, dans la moindre vérité de leur effectivité. Toute réalité virtuelle pourrait s'évaluer en fonction de ses objets virtuels, tels qu'ils se dénombrent alors en fonction de leurs différentes qualités d'interaction.

En outre, ces réalités virtuelles ne sauraient pleinement prétendre être ce qu'elles sont sans le judicieux complément d'un moteur physique, conçu de telle sorte que les objets virtuels puissent formellement se matérialiser dans les jeux vidéo. C'est pourquoi nous avons pu dire que l'événement physique de l'objet virtuel, suivant le paramétrage à partir duquel il prend corps, complète tout fait interactif en faisant comprendre que ce qu'il se passe obéit à certains principes physiques transposés dans leurs calculabilités au sein d'une réalité virtuelle. Enfin, en mettant au jour l'aspect parergonal des décors bordant les réalités virtuelles et n'ayant tout

²⁰⁹ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, p. 132. Pour cette citation nous avons remplacé « existant » par « étant » et « réalité-humaine » par « *Dasein* », en vertu des traductions de Heidegger postérieures à celles d'Henry Corbin.

d'abord de présence que celle convenant à limiter l'extension effective de celles-ci dans un jeu vidéo, nous avons pu comprendre de quoi tout décor est le signe avant-coureur. Car, en donnant lieu à ce qu'il se passe, le décor d'un jeu vidéo découvre la possibilité de penser autrement le virtuel, dans son ineffectivité et, par conséquent, à rebours de la réalité virtuelle. Si tant est que le décor qui borde une réalité virtuelle soit également ce qui permet de la déborder jusqu'à pouvoir en renverser le sens logique dans la problématique d'une transcendantalité pour laquelle la possibilité d'un monde virtuel se fait jour.

Néanmoins, avant d'en arriver là, encore faut-il que nous finissions d'appréhender ce qu'il y a à comprendre des réalités virtuelles de jeux vidéo, dès lors que ce qui s'y détermine comme devant aller de soi procède conformément à ce qui peut également s'objectiver du réel. Au sens où les jeux vidéo se postuleraient alors en termes d'attendus logiques, relativement à certaines de leurs effectivités rendant compte de ce qu'il se passe formellement dans le réel. Puisque se poserait ainsi la question de savoir jusqu'où le réel se retrouve sciemment au travers d'effectivités de réalités virtuelles, compte à tenir de la logique de sens qui y serait de mise et de la domination conceptuelle s'imposant par là. C'est pourquoi il va nous falloir réfléchir à ce que présuppose le principe de « simulation » spécifique aux jeux vidéo, suivant ce qui se duplique alors du réel dans le virtuel. A cet égard, nous pourrions concevoir ce qu'il en est du « réalisme » des jeux vidéo, dès lors que s'entretient une certaine volonté de voir leurs réalités virtuelles s'effectuer de telle sorte qu'elles en deviennent « scientifiquement » prouvables et avérées.

IV. 2 Simulations du réel et effets réalistes

D'après ce que nous avons dit plus haut, tout jeu vidéo se conçoit à travers l'effectivité que donne systématiquement à comprendre sa réalité virtuelle. De ce fait, percevoir une réalité virtuelle en tant que telle reviendrait donc à comprendre son fonctionnement, tel qu'il s'informe et se représente en une objectivité propre à chaque jeu vidéo. A cet effet, *ce qu'*est la réalité virtuelle d'un jeu vidéo s'impose au joueur en étant dûment compréhensible pour prendre connaissance de ce qu'il s'y passe et ce, jusqu'à ce que cela aille de soi. Chaque réalité virtuelle de jeu vidéo s'éprouverait donc suivant la logique qui en constitue le sens et qui en détermine la connaissabilité effective. De sorte que nous puissions clairement postuler que toute réalité virtuelle est rationnellement connaissable en tant que telle, en s'effectuant dans son propre fait. La logique de leurs effectivités s'avèrerait donc compréhensible en général, en pouvant expressément s'énoncer dans son détail analytique.

Aussi est-ce pour cette raison que certaines réalités virtuelles sont ce qu'elles sont en régulant leurs effectivités par rapport au réel, en se faisant ainsi comprendre au travers d'un certain « réalisme » fonctionnel. A plus forte raison, ce réalisme relevant de l'effectivité d'une réalité virtuelle se voudrait, à terme, comme un critère permettant de juger ce qu'il se passe dans un jeu vidéo relativement à l'intelligibilité du réel qui s'y fait comprendre, sous couvert d'effets logiquement attendus. Tant et si bien que ce réalisme vidéoludique vaut en tant qu'il se conforme au réel, dont il tire la calculabilité de ses effets. C'est pourquoi il devient ainsi concevable de rendre compte de l'effet réaliste des réalités virtuelles en le ramenant à la détermination selon laquelle « effet veut dire : 1. Conséquence de ce qui est "avancé" dans la théorie. 2. Fixation objective de la théorie sur la base de la répétition *ad libitum* de l'expérience. »²¹⁰ Ainsi, que Mario grandisse après avoir ramassé un « champignon » dans *Super Mario Bros* ne rend compte d'aucun réalisme ni d'aucune logique préalable en tant que sa réalité virtuelle se laisse entendre dans sa particularité, tandis que le pilotage des avions dans *Flight Simulator* s'avère formellement identique à ce qu'il peut être dans le réel, en se faisant comprendre dans cette optique.

²¹⁰ Heidegger, Martin. *Questions III et IV. op. cit.*, p. 444

Dès lors, ce réalisme se voulant dans une indiscutable objectivité en se conformant au réel (à l'instar de ces films se « basant sur des faits réels » pour imposer leur propos) relèverait d'un certain positivisme s'ordonnant au travers d'une logique scientifiquement prouvée et éprouvée, s'efforçant de réguler une réalité virtuelle à hauteur du réel, dont les diverses mesures d'effectivité se verraient ainsi recoupées en jeu. Dans cette perspective, il s'agirait donc de confondre le réel dans le virtuel, en assignant sa réalité à faire sens *comme prévu*, selon telle ou telle façon de « numériser » une effectivité théoriquement réelle. A supposer qu'il soit alors question d'une certaine machination du réel dans le virtuel, à travers laquelle s'entendrait le principe même de « simulation » propre à certaines réalités virtuelles de jeux vidéo. Cette simulation du réel s'articulant dans des réalités virtuelles procéderait ainsi *en vérité* comme il est attendu que le réel s'effectue théoriquement. De sorte que le réel serait théoriquement en mesure d'épuiser le sens d'une réalité virtuelle.

La simulation vidéoludique supporte ainsi le réalisme des réalités virtuelles en tant qu'il devient logique de s'*attendre* à ce que cela se passe ainsi et jamais autrement ; au sens où Wittgenstein peut dire que « l'attente est inscrite dans la situation où elle naît. L'attente d'une explosion par exemple peut naître d'une situation dans laquelle il est possible de s'*attendre* à une explosion. »²¹¹ De ce fait, cette attente serait toujours d'ordre logique, en tant qu'une telle réalité virtuelle se ferait comprendre comme étant théoriquement connaissable, scientifiquement prouvable, et ainsi méthodiquement prévisible. Si tant est que nous puissions rendre compte du rapport qu'entretient la science avec le réel d'après Heidegger : « La science met le réel au pied du mur. Elle l'arrête et l'interpelle, pour qu'il se présente chaque fois comme l'ensemble de ce qui opère et de ce qui est opéré, c'est-à-dire dans les conséquences supervisables de causes données. »²¹² Attendu que « le procédé par lequel toute théorie du réel suit le réel à la trace et s'en assure est un calcul. »²¹³ En d'autres termes, le réel, dans ses nécessités théoriques, se résoudrait ainsi à travers le calcul s'effectuant dans une réalité virtuelle se conformant à le simuler. Au sens où ces réalités virtuelles se réduiraient ainsi à formaliser certaines effectivités réelles en tant qu'elles seraient numériquement solubles dans un jeu vidéo.

Le réel, dans sa compréhension théorique, prévaudrait donc dans certaines réalités virtuelles de jeux vidéo dès lors qu'il est question de simulation-de telle ou telle effectivité dont le domaine de validité est scientifiquement assuré. S'élaborent ainsi dans le virtuel des

²¹¹ Wittgenstein, Ludwig. *Recherches philosophiques, op. cit.*, p. 217

²¹² Heidegger, Martin. *Essais et conférences, op. cit.*, p. 63

²¹³ Heidegger, Martin. *Ibid.*, pp. 64-65

normes de représentation à travers lesquelles travaille le sens d'un réalisme s'exigeant pour qu'une simulation s'avère conforme à ce qu'elle est censée simuler du réel. A supposer que toute simulation vidéoludique se résume à rationnellement viabiliser le virtuel pour qu'il se présente formellement à l'identique du réel, jusqu'à ce que l'objectivité qui en retourne soit en mesure d'assurer que l'expérience vidéoludique s'insère dans l'ordre admis des choses. S'il est vrai que dans cette mesure la simulation organisant l'effectivité d'un jeu vidéo « aplanit » le virtuel au point de faire en sorte que le réel puisse s'y *apprendre* en y étant en quelque sorte recalculé. A cet effet, toute simulation vidéoludique véhiculerait ainsi un certain fonds de connaissances réelles, disposant à une compréhension opératoire de ce qu'il s'y passe, dès lors qu'il peut être question d'user le virtuel d'un jeu vidéo pour apprendre quelque chose du réel.

En conséquence de quoi, que quelque chose puisse être appris en faisant l'expérience de certaines réalités virtuelles s'annonce dans la volonté de faire prévaloir leurs objectivités comme étant intelligiblement réalistes. Tant et si bien que ces simulations vidéoludiques s'admettent comme telles en tant qu'elles équivalent formellement à ce qui peut être réellement le cas. Aussi est-ce en raison de cet *appareillement* du virtuel aux prétentions d'exactitude du réel que nous pouvons mettre en évidence la radicalité schématique de certaines réalités virtuelles dont les objectivités respectives se font comprendre relativement à une certaine visée « culturelle », pour laquelle il devient expressément possible d'apprendre quelque chose valant en tant que connaissance du réel. On se cultiverait ainsi théoriquement dans les jeux vidéo en tant que leurs réalités virtuelles font réellement sens, en étant didactiques quant à ce qu'il s'y passe. Attendu que toute simulation vidéoludique se présente comme un modèle plus ou moins réduit du réel, à partir duquel ce qui s'y apprend participe à la culture d'un certain domaine de validité relevant de quelque théorie du réel. Au sens où « la culture [*Bildung*] place devant l'homme un modèle [*Vorbild*] suivant lequel il informe et développe son faire et son non-faire. La culture a besoin d'une image directrice assurée au préalable et d'un emplacement défendu de tous les côtés. La production d'un idéal commun de culture et son rayonnement présupposent une situation de l'homme qui ne soit pas mise en question et qui soit assurée dans toutes les directions. Cette présupposition, de son côté, doit se fonder dans une foi à la puissance irrésistible d'une raison immuable et de ses principes. »²¹⁴ En ce sens, nous comprenons alors en quoi une simulation vidéoludique sert d'appui au réel, en étendant sa théorisation jusque dans le virtuel de jeux vidéo, la réassurant par là.

²¹⁴ Heidegger, Martin. *Ibid.*, p. 77

De ce fait, n'avons-nous pas à nous enquérir de la façon dont le réel, en s'imbriquant ainsi dans les jeux vidéo, y amenuise la possibilité d'un sens autre que celui prévalant d'avance sur toute production humaine pour lequel il est d'abord question de savoir à quoi cela sert. Pour autant que toute simulation vidéoludique, du fait même d'être simulation, empêche de penser plus loin que d'ordinaire en renvoyant directement au réel et ce, de telle façon que les jeux vidéo qui en procèdent finissent par s'uniformiser à quelque direction générale que l'on veut donner à l'homme. Attendu que ces jeux vidéo se consomment dans l'usure de théories du réel y imposant leur sens et ce, en forçant celui-ci au point que le joueur se voie ainsi exproprié d'une expérience proprement virtuelle. Étant alors entendu qu'il n'y aurait rien d'autre à voir que le réel se numérisant en réalité virtuelle. Tant et si bien que s'imposerait jusque dans le virtuel cette proposition wittgensteinienne selon laquelle « la logique remplit le monde : les limites du monde sont aussi ses propres limites. »²¹⁵ Au sens où cette logique remplissant le monde serait la limite d'intelligibilité au-delà de laquelle il n'y aurait *rien*, pour peu qu'elle garantisse au réel un fonds de connaissances indiscutables, dont la science exige la domination planétaire.

C'est pourquoi, considération faite de cette subordination théorique du virtuel au réel, nous comprenons l'intérêt qu'il peut y avoir à considérer comment les simulations vidéoludiques deviennent toujours plus poreuses au calcul procédant d'une numérisation du réel, dès lors qu'il n'est plus véritablement question de virtuel à proprement parler, mais bien plutôt de numérique, en tant que tout se réduit à faire comprendre le réel dans ce qu'il a de calculable. Autrement dit : en quoi consiste cette différence essentielle se faisant entre les jeux vidéo s'effectuant dans leur propre logique d'interactivité et ceux s'effectuant tout ou partie en tant que numérisation du réel ? A supposer que le schématisme extraordinaire des unes s'efface au profit d'une sorte de « calcul mental » à travers lequel le virtuel n'est qu'une autre manière de théoriser le réel. Aussi est-ce en ce sens que nous nous demanderons dans un premier temps en quoi toute simulation vidéoludique ne donne à voir rien de plus que le réel, eu égard à l'intelligibilité de son fait numérique, et relativement à ce qu'il peut y avoir à apprendre dans cette mesure virtuelle d'une effectivité réelle.

²¹⁵ Wittgenstein, Ludwig, *Tractatus logico-philosophicus*, *op. cit.*, p. 86

A la suite de quoi, nous poserons la question de savoir ce en quoi consiste l'attendu logique se véhiculant à travers les prétentions réalistes des jeux vidéo et ce, eu égard au degré de réalisme relevant de chaînes causales plus ou moins développées. En admettant ainsi que nous puissions circonscrire ce pour quoi une certaine « logique du monde » s'éprouve en tout jeu vidéo, à travers laquelle la totalité de ce qui s'effectue se rapporte plus ou moins convenablement à un réalisme s'en présument, jusqu'à se déduire sans surprise. A plus forte raison, cette logique du monde serait alors ce qui permet au joueur d'anticiper ce qu'il devrait se passer dans toute réalité virtuelle, relativement à ce qu'il veut de réalisme en « cohérence de cause ». En outre, en parvenant à concevoir ce qu'il en est du réalisme des réalités virtuelles à partir de cette notion de logique du monde pour définir ce pour quoi une effectivité vidéoludique se suffit à elle-même pour faire sens, nous serons alors en mesure d'éprouver les limites d'irréalisme des jeux vidéo, tant en termes de manquement qu'en termes d'exagération quant à ce qui doit logiquement être le cas.

a. L'intelligence de la simulation

La « simulation », du latin « *similis* », laisse essentiellement entendre l'appariement entre deux phénomènes, dont l'un se limiterait sciemment à n'être que la copie formelle de l'autre. A ce titre, la simulation vidéoludique, telle qu'elle se conçoit à travers des réalités virtuelles, se détermine expressément comme étant une façon de formellement copier le réel, dans la mesure où celui-ci se rend calculable à même le virtuel, du fait d'une numérisation qui lui serait effectivement conforme. Il serait ainsi question de réalités virtuelles dont l'effectivité se formaliserait vraisemblablement, *mutatis mutandis*, à l'identique de celle du réel. A plus forte raison, cette disposition du virtuel à servir de simulation du réel se comprend dès lors que nous sommes au fait de la calculabilité théorique dont procède le réel quand il s'entend exclusivement et méthodiquement comme le résultat d'une objectivation d'ordre scientifique en fixant la mesure possible. A supposer qu'il soit ainsi question d'un certain fonds de connaissances effectives se compartimentant en divers domaines de théorie scientifique, constitutif d'une volonté d'ordonner le réel selon ses différents degrés de calculabilité.

Dans cette mesure, la simulation vidéoludique, en tant qu'elle consiste en la numérisation de cette calculabilité du réel, s'avère conceptualisable à l'identique de ce qu'elle simule dans le virtuel d'un jeu vidéo, ou de ce qui en a tout l'air. Au sens où la simulation vidéoludique

donne à voir la réalité virtuelle au travers d'une effectivité par laquelle le réel se rend compréhensible et ce, de la même manière que le modélisme rend compte, dans les proportions de sa réduction, de ce qu'il modélise. Néanmoins, parce que la simulation vidéoludique ne recouvre pas tous les jeux vidéo, en tant que cela ne concerne qu'une certaine modalité d'expérience vidéoludique, il nous faut donc la questionner relativement à l'écart de sens qu'elle institue à l'encontre des autres réalités virtuelles. En effet, en relevant d'une certaine indifférence conceptuelle entre réel et virtuel, ces simulations vidéoludiques uniformiseraient leurs effectivités à hauteur de ce que peuvent être certaines théories du réel, relativement aux calculabilités qui sont les leurs.

En conséquence de quoi, ces simulations vidéoludiques relèveraient ainsi d'une certaine intelligibilité ne faisant comprendre jamais plus que le réel. Dès lors, en ne signifiant jamais plus que le réel à travers ce qu'il se passe dans le virtuel, la simulation vidéoludique serait en mesure de rendre compte de certains domaines de compétences devenant par là même acquérables suivant la rationalité d'un faire se trouvant ainsi simulée. Par exemple, en considérant tous les jeux vidéo s'intitulant expressément sous la forme de « *X-simulator* » (*Flight Simulator, Farming Simulator, Euro Truck Simulator, etc.*) avec X se référant à une certaine activité réelle, nous pouvons rendre compte que les simulations vidéoludiques permettent au joueur d'exercer de multiples compétences réelles dans le virtuel. Bien que le terme d'« *X-simulator* » ne soit pas la seule manière d'intituler une simulation vidéoludique, cette dénomination en concentre pourtant le principe même. Puisqu'il s'agirait ainsi de s'exercer à savoir faire quelque chose de réel dans le virtuel, compte tenu de sa rationalité théorique s'effectuant formellement dans un jeu vidéo. Par définition, toute simulation vidéoludique permet en théorie d'apprendre quelque chose du réel.

Aussi est-ce en transposant la calculabilité du réel dans le virtuel qu'une simulation vidéoludique s'annonce comme didactique, relativement à ce qui s'instruit d'effectivités avérées à travers son interactivité. Attendu qu'il devient possible de cultiver l'homme dans une simulation vidéoludique, en lui apprenant à savoir théoriquement faire quelque chose. C'est d'ailleurs ce que proposent exemplairement les simulations de vol aéronautique quand elles s'utilisent exclusivement d'un point de vue professionnel, lors même qu'elles peuvent également se jouer en tant que jeu vidéo. Bien que les connaissances acquises dans leur virtuel se confondent alors à ce qu'il faut savoir pour réellement piloter un avion.

Nous comprenons ainsi que la bonne simulation serait celle qui permet d'apprendre à l'identique ce qui est censé se passer dans le réel, en vue d'un certain savoir-faire se conformant à tel ou tel domaine de compétence à travers lequel peut se cultiver l'Homme. Ainsi, la validité des connaissances réelles acquises dans le virtuel constituerait donc la valeur d'une simulation vidéoludique, *pour l'intelligence qu'elle est en mesure de développer*. Pour peu que l'on puisse réellement apprendre quelque chose de ce qu'il se passe dans une simulation vidéoludique. Attendu que dans la simulation vidéoludique, les connaissances réelles qui s'y exercent sont rationnelles en tant que l'on peut effectivement rendre compte de leur apprentissage, au sens notamment où « *ratio* veut dire aussi rendre compte, justifier, au sens de ce qui, par le calcul, atteint une chose, l'établit comme fondée en droit, comme exacte et, par ce même calcul, l'assure. Ce calcul au sens large est la manière dont l'homme accueille, entreprend et assume, c'est-à-dire d'une façon générale appréhende, apprend quelque chose. »²¹⁶ Ce calcul au sens large, dont relève l'intelligence dans toute sa rationalité, n'appartient pas, cependant, à la pensée à proprement parler.

Or, si ce qui s'apprend dans les simulations vidéoludiques s'insère expressément dans l'ordre logistique des connaissances réelles pour ainsi dire, qu'en est-il de ces jeux vidéo dont l'effectivité ne procède pas d'une simulation du réel à proprement parler mais qui rendent pourtant compte de ce qu'il peut réellement se passer ? Dès lors que les jeux vidéo se posent inévitablement dans la question de savoir jusqu'où quelque chose de réel peut s'y apprendre, d'une manière ou d'une autre. A titre d'exemple, en 2010 le site nexnature.net relatait l'incroyable aventure du jeune norvégien Hans Jørgen Olsen qui, pourchassé par un élan alors qu'il se promenait en forêt avec sa petite sœur, s'en est sorti en expliquant par la suite qu'il était parvenu à mettre en pratique certaines connaissances apprises indirectement en jouant au jeu vidéo *World of Warcraft*. Voici notamment ce que l'on pouvait lire dans cet article : « Hans et sa sœur furent en danger après être entrés sur le territoire de l'élan au cours d'une promenade dans la forêt près de chez eux. Et quand l'élan s'est jeté sur eux, Hans a su que la première chose à faire était de « *taunt* » afin de provoquer l'animal pour que sa sœur soit hors de danger et puisse s'enfuir. Le « *taunt* » est une action que l'on effectue dans *World of Warcraft* pour éloigner les ennemis des coéquipiers les plus faibles. Une fois que Hans devint la cible, il se souvint d'une autre technique qu'il avait débloqué dans le jeu vidéo [« feindre la mort »] et fit alors semblant d'être mort. L'élan se désintéressa alors du garçon inanimé sur le sol et retourna dans la forêt. Quand il fut certain

²¹⁶ Heidegger, Martin. *Le principe de raison. op. cit.*, p. 253

d'être en sécurité, Hans courut jusqu'à chez lui pour partager le récit de sa survie, inspirée par le jeu vidéo. »²¹⁷ Ainsi, s'il est une chose que problématise ce fait divers, c'est qu'il y a vraisemblablement des « traces » de connaissances réelles dans des jeux vidéo ne se définissant pas d'eux-mêmes comme simulation de quoi que ce soit. Ces connaissances s'acquerraient ainsi « en biais » pour ainsi dire, relativement à la façon dont s'effectue une réalité virtuelle à travers ce qui s'y schématise du réel. A supposer que nous puissions alors parler d'une intelligence résiduelle du réel dans les jeux vidéo, s'éprouvant plus ou moins significativement suivant ce qui s'y fait comprendre. Au sens où s'articulerait quelque *plus-value* d'intelligibilité en toute réalité virtuelle, dont on peut rendre compte dans le réel.

Néanmoins, compte tenu de cette intelligibilité résiduelle du réel dans le virtuel, la problématique ressortissant à un certain « mauvais » apprentissage peut se poser, dès lors qu'il est question de connaissances illicites, à l'instar de ce qui s'appréhende comme « savoir-tuer » au moyen d'armes à feu dans des jeux vidéo en proposant l'effectivité. Car, bien qu'il ne saurait en aucun cas être établi que ces jeux vidéo apprennent sciemment à tuer telle ou telle personne, du fait de circonscrire l'intention meurtrière du joueur au sein de situations virtuelles dans lesquelles « tuer » relève du jeu qui se joue, il n'en demeure pas moins que ces jeux vidéo laissent tacitement entendre ce qu'il en est de pouvoir réellement tuer quelqu'un, compte tenu d'une effectivité s'y conformant. C'est pourquoi il paraît tout à fait logique, quant à l'époque, et suivant certaines conditions tant politiques que sociales, que certaines personnes ayant joué à ce genre de jeux vidéo puissent ensuite avoir réellement affaire avec des armes à feu. Attendu que ce savoir-tuer procédant du virtuel peut, consciemment ou inconsciemment, servir à prévoir un passage à l'acte réel, comme le montre notamment le film *Elephant* de Gus Van Sant.

En somme, le jeu vidéo n'apprend pas à tuer à proprement parler, mais participe à l'intelligibilité de son acte réel en permettant de savoir le faire dans le virtuel. A cet effet, nous sommes en mesure de comprendre pour quelle raison les jeux vidéo se retrouvent possiblement incriminés dans tout fait divers pour lequel le profil du meurtrier renvoie à une certaine pratique vidéoludique dont se déduirait un « savoir-tuer » s'apprenant dans leurs réalités virtuelles. Tant et si bien que le jeu vidéo s'avère ainsi assignable en justice en participant possiblement à la cause d'un meurtre.

²¹⁷ Source : <http://www.nextnature.net/2010/05/norwegian-boy-saves-sister-from-moose-attack-with-world-of-warcraft-skills/> (Trad. Pers.)

Aussi est-ce pour avertir et prévenir de cet apprentissage malfaisant que se sont institués des organismes sociétaux comme le PEGI (« *Pan European Game Information* »), avec pour mission celle d'évaluer la dangerosité et la violence des effectivités en jeu dans les jeux vidéo. De sorte que cette évaluation résulte alors sur une recommandation à la vente en fonction de différents paliers d'âge-limite, définissant de manière toute théorique les maturités adéquates pour ne pas mésestimer ce qui s'effectue dans une réalité virtuelle. Bien qu'en toute hypothèse, l'institutionnalisation d'une telle prévention ne saurait jamais prémunir l'individu « dangereux » de passer à l'acte, quand son acte s'enracine pathologiquement en lui. La question reste malgré tout ouverte si l'on considère comment certains jeux vidéo sont conçus pour apprendre à de futurs soldats à mieux faire la guerre.

Au demeurant, cela serait quelque peu excessif que de considérer tous les joueurs de jeux vidéo comme des meurtriers potentiels, dès lors que la juridiction du réel n'a besoin que du « bon sens » du joueur pour être respectée dans les limites de son droit. Au sens où Kant déclare : « De là que cette faculté [de juger] est aussi la caractéristique spécifique de ce que l'on appelle le bon sens, à l'absence duquel nulle école ne peut suppléer ; car une école peut bien offrir à un entendement borné une foule de règles empruntées à une intelligence étrangère et les greffer pour ainsi dire sur lui : il faut néanmoins qu'appartienne à l'élève le pouvoir de s'en servir correctement, et nulle règle que l'on pourrait lui prescrire dans ce but n'est, en l'absence d'un tel don naturel, garantie contre un mauvais usage. »²¹⁸ Car, n'est-ce pas ce bon sens qui permet au joueur de dire qu'il a tué des milliers de fois dans le virtuel, de multiples manières différentes, sans que jamais il n'ait réellement tué personne, faisant ainsi écho à Valéry écrivant : « Je suis honnête homme, n'ayant jamais assassiné, jamais volé, ni violé que dans mon imagination. Je ne serais pas honnête homme sans ces crimes. »²¹⁹

Que l'on puisse apprendre quelque chose du réel dans les jeux vidéo se conçoit dès lors que nous comprenons que leur réalité virtuelle procède d'une effectivité pouvant incidemment recouper ce qu'il peut théoriquement se passer dans le réel. Aussi est-ce là toute l'intelligence de la simulation vidéoludique que de rendre acquérables des connaissances relevant de compétences réelles dans le virtuel. Au sens où l'on ne saurait se soustraire du rapport conceptuel et, par conséquent, intelligible qui maintient le réel à portée rationnelle de toute simulation vidéoludique. C'est pourquoi il paraît évident que le réel s'avère

²¹⁸ Kant, Emmanuel. *Critique de la raison pure*, op. cit., p. 222

²¹⁹ Valéry, Paul. *Tel quel*, op. cit., p. 464

numériquement transposable dans le virtuel en tant que ses calculabilités effectives peuvent expressément y être transposées sous forme vidéoludique.

Ainsi, s'il est possible de réellement apprendre quelque chose dans les jeux vidéo, et spécifiquement dans ceux se définissant en tant que simulation de ceci ou cela, *a contrario*, le problème du rapport entre le réel et le virtuel peut être pris à rebours, en considérant sous quelles conditions se juge le réalisme des jeux vidéo, en tant qu'il revient au joueur de s'attendre à ce que cela se passe logiquement comme dans le réel. A supposer qu'en étant confronté à la logique d'une réalité virtuelle, il devient concevable de présumer du réalisme de celle-ci dès lors que tout va effectivement de soi et qu'il n'y aurait rien à remettre en cause. A cet égard, c'est en raison de cette convenance réaliste permettant de juger ce qu'il devrait se passer dans telle ou telle réalité virtuelle que nous allons pouvoir réfléchir aux attendus logiques à partir desquels une certaine totalité effective suffit ou non pour rendre compte d'un jeu vidéo correctement conçu. Attendu que cette suffisance d'effectivités se détermine en fonction d'une logique du monde vraisemblablement respectée dans le virtuel, en une cohérence de cause s'entendant comme « raison suffisante » pour que cela s'y passe ainsi et non autrement.

b. Réalisme des réalités virtuelles et attendus logiques

Le sens de toute réalité virtuelle, tel qu'il relève de son interactivité, tend à faire plus ou moins « sens » suivant la logique qui en structure les limites d'effectivité. A cet égard, nous parlons de réalisme concernant les réalités virtuelles de jeux vidéo au sens où, en s'effectuant ainsi plutôt qu'autrement, celles-ci s'entendent formellement en comparaison du réel. Il est ainsi question de réalisme dans les jeux vidéo dès lors qu'ils se rendent expressément comparables au réel, pour une objectivation identique quant à ce qu'ils sont censés représenter en termes d'effectivité. Cette notion de réalisme, telle qu'elle s'applique aux jeux vidéo, s'appréhende ainsi au sens large d'une comparaison se faisant inévitablement avec le réel, considération faite de la façon dont s'effectue la réalité de leurs réalités virtuelles. A supposer que ce qu'il s'y passe renvoie vraisemblablement à ce qu'il pourrait se passer dans le réel, pour une objectivation similaire de ce qui se trouve effectivement en jeu.

Dans cette mesure, qu'une réalité virtuelle puisse se juger en termes de réalisme rend compte d'une discursivité de celle-ci propre à intégrer un certain ordre logique auquel elle

correspondrait de fait, quand bien même elle s'effectuerait dans un jeu vidéo. Pour le joueur, toute réalité virtuelle se voulant réaliste serait ainsi compréhensible en étant rationnellement justifiable suivant *ce pour quoi* « ceci » y « fait cela ». Attendu qu'il serait expressément question de réalisme dans les jeux vidéo dès lors que nous saisissons par là qu'une certaine raison du réel prévaut systématiquement pour justifier le sens de ce qu'il s'y passe. A ce titre, toute effectivité de jeux vidéo se représenterait d'après la raison réelle qui lui permet de s'assurer de son sens à travers ce qui peut se concevoir comme le devenir-réaliste des réalités virtuelles.

C'est pourquoi cette raison du réel s'entend comme raison suffisante pour que cela se passe ainsi et non autrement dans une réalité virtuelle, en tant que « la raison qu'il faut fournir n'amène ainsi les objets à se tenir que si le compte qu'elle rend suffit à assurer les objets. La raison à fournir doit être une *ratio sufficiens*. »²²⁰ Dans ces conditions, la suffisance de cette raison s'exige à l'égard des réalités virtuelles dès lors qu'elles se prétendent réalistes d'une manière ou d'une autre, compte tenu de l'ambition initiale de leur conception. Tant et si bien que le réalisme des réalités virtuelles, dans sa comparaison à une raison du réel, détermine ainsi une certaine « perfection logique » dans leurs façons de s'effectuer. Au sens où « la raison qui, dans tout jugement sur un objet, exige impérieusement d'être fournie, demande aussi qu'elle-même suffise complètement comme raison, c'est-à-dire comme reddition de compte. Suffise à quoi ? A amener un objet à se tenir parfaitement debout. "Parfaitement", c'est-à-dire dans la plénitude de sa consistance, à tous égards et pour tout un chacun. »²²¹ Attendu que cette perfection logique permet ainsi d'énoncer qu'une réalité virtuelle fonctionne correctement par rapport à ce qu'elle propose d'objectivité recoupant quelque objectivité du réel.

Cependant, qu'une raison suffisante permette de déterminer en quoi une réalité virtuelle est réaliste présuppose donc que la totalité effective de cette dernière soit réellement justifiable. Dans cette mesure, la perfection logique d'une réalité virtuelle équivaudrait alors à la correction du calcul dont elle procède, et à travers lequel se rationalise numériquement le réel. Aussi est-ce en ce sens que la question se pose de savoir si *tout* ce qui se passe dans un jeu vidéo peut être logiquement attendu, en s'avérant conforme au réalisme à partir duquel l'effectivité d'une réalité virtuelle se constituerait en un système logique sans défaut, relativement à ce qui s'y fait comprendre. Au sens où Heidegger écrit : « Nous savons aujourd'hui, sans le comprendre tout à fait, que la technique moderne nous pousse constamment à

²²⁰ Heidegger, Martin. *Le principe de raison. op. cit.*, p. 252

²²¹ Heidegger, Martin. *Ibid.*, p. 252

conférer à ses dispositifs et produits une perfection totale et aussi haute que possible. Cette perfection consiste en la réussite totale d'un calcul mettant en sûreté sans exception, et les objets, et le calcul qu'on en fait, et l'assurance que les possibilités de calcul sont elles-mêmes calculables. »²²² A travers cette notion de réalisme se risquerait donc une certaine mise en demeure du monde en tant que s'y ordonne uniquement ce qui se laisse entendre en tant que raison du réel. Et compte tenu de cette raison du réel, il n'y aurait aucun autre sens possible aux choses que ce qui s'assure par là. Autrement dit : que dissimule le réalisme des réalités virtuelles pour ce qu'il fait comprendre du monde en imposant un sens s'articulant au travers d'une raison du réel ? Qu'est-ce qui, paradoxalement, se perd dans ce gain de perfection logique ?

Relativement à cette perfection logique se déterminant en tant que réalisme des jeux vidéo, tout joueur se positionnerait d'emblée par rapport à ce à quoi il peut s'attendre, relativement à l'effectivité devant convenir pour que tout soit parfaitement sensé. Il y va ainsi d'un certain préalable logique pour lequel on s'attend à ce que la réalité virtuelle procède d'une raison du réel suffisante pour que tout finisse par y faire sens d'un point de vue réaliste. Un certain principe de raison s'obligerait ainsi jusque dans les réalités virtuelles pour qu'on se rende compte que tout doit se passer suivant un certain *enchaînement* à travers lequel s'opère et travaille un sens logiquement attendu et auquel s'en tenir en fin de compte.

Aussi est-ce pour cette raison que se détermine d'avance une certaine attente logique quant à ce qu'il doit se passer dans une réalité virtuelle de jeu vidéo, dès lors que tout ce qui s'y effectue et, par définition, s'y calcule, doit se faire *comme attendu*. A supposer que ce principe de raison s'imposant dans le virtuel s'anticipe alors au-devant de certitudes à partir desquelles se consolide la subjectivation du joueur au sujet d'une certaine raison du réel. Tant et si bien qu'il n'y aurait ainsi rien à penser mais tout à faire, aussitôt que se rationalise ce à quoi il faut s'attendre.

Tout réalisme vidéoludique se concevrait donc à la mesure d'une réserve de sens à partir de laquelle le virtuel se confondrait rationnellement au réel, en tant qu'il devient question de rendre compte que tout se passe logiquement dans une réalité virtuelle. Attendu qu'un jeu vidéo se jugerait ainsi en cohérence de cause, relativement à la totalité de sa réalité virtuelle telle qu'elle doit être suffisamment rationnelle pour que tout ce qu'il s'y passe puisse réellement faire sens en s'expliquant logiquement d'un point de vue réaliste. Aussi est-ce

²²² Heidegger, Martin. *Ibid.*, pp. 254-255

quand une réalité virtuelle fait réellement sens dans sa totalité, pour l'attendu logique qui s'y exauce, qu'il peut être question d'une certaine « logique du monde » se recoupant dans un jeu vidéo, en se totalisant prioritairement dans la totalité effective de celui-ci. Au sens où tout s'y passe « comme convenu », aussi loin que quelque chose s'y effectue. Une telle réalité virtuelle ne ferait ainsi rien comprendre de plus de ce que l'on doit déjà savoir du réel ; elle ne montre rien mais impose tout comme allant de soi. A supposer que ce soit à travers cette logique du monde s'imposant dans le virtuel que s'épuise alors le sens de tout réalisme vidéoludique, en y convenant pour justifier la totalité de ce qu'il se passe dans une réalité virtuelle. Tant et si bien que le virtuel équivaldrait ainsi à une certaine discursivité du réel, en se fondant et en se confondant dans les mêmes calculs et, partant, dans la même logique, compte tenu d'un principe de raison en mesure d'en fixer l'objectivation.

C'est pourquoi, quand bien même nous trouverions des exagérations que l'on pourrait dire « fantaisistes » quant à ce qui est effectivement donné à voir dans le virtuel, à l'instar de représentations d'éléments magiques ou de science-fiction, tout cela finirait toujours, et en premier lieu, par s'arraisonner à l'économie d'un calcul à partir duquel s'entend la raison suffisante pour que cela se passe ainsi et non autrement. Aussi est-ce pour cette raison que nous pouvons comprendre que, de réalité virtuelle en réalité virtuelle, seule compte alors l'interchangeabilité d'un sens procédant toujours de la même logique et des mêmes formes de calcul et ce, de telle sorte que tout jeu vidéo s'enferme d'abord dans une objectivité se voulant jusque dans une raison *bien trop* suffisante. En conséquence de quoi, il s'agirait alors, pour le joueur, de s'en tenir à l'immanence d'un certain calcul mental, allant tellement de soi qu'il ne se questionne même plus, dès lors que l'on se presse et s'empresse de faire en sorte qu'une réalité virtuelle fasse convenablement sens et soit ainsi *sans aucune surprise*. A supposer que ce calcul mental soit ce dont on prend inévitablement conscience dans de telles expériences vidéoludiques, ne serait-ce qu'en ayant à rendre compte de ce qu'il s'y passe, relativement à cette numérisation du virtuel résolvant le joueur dans ses opérations. A cet effet, que tout aille de soi dans une réalité virtuelle empêche donc que ce qu'il s'y passe puisse être remis en question d'une manière ou d'une autre.

Néanmoins, qu'il puisse être question de perfection logique pour définir ce que peut être le réalisme des réalités virtuelles laisse également entendre la possibilité inverse d'imperfection, dès lors que nous supposons que la numérisation du virtuel a ses limites. A ce titre, que cette numérisation puisse avoir ses limites dans les jeux vidéo, cela ne peut se

comprendre que si nous sommes capables de nous apercevoir que le virtuel ne saurait exclusivement se résumer à son fait numérique, quand bien même il en dépend pour s'effectuer en tant que réalité virtuelle. En admettant que ce soit là tout le paradoxe ontologique du virtuel des jeux vidéo, à travers lequel se joue l'irréductibilité du virtuel à l'encontre de sa numérisation. Aussi, en ce qui concerne cette possible imperfection des réalités virtuelles (qui n'a rien de rare, bien au contraire), celle-ci s'éprouve de prime abord dans la déception d'une totalité effective moindre qu'attendue, à travers laquelle se cernent quelques défauts de réalisme dans le détail de celle-ci. L'imperfection d'une réalité virtuelle laisse ainsi entendre une certaine sous-effectivité de celle-ci, dont se déduirait alors une insuffisance rationnelle à être totalement convenable. Mais comment est-il possible qu'un jeu vidéo puisse être jugé comme étant imparfait, alors même qu'il procède d'un certain calcul numérique ? Puisqu'ainsi se poserait une des questions fondamentales concernant l'entente que l'on peut avoir des jeux vidéo, en tant qu'il s'agit là de différencier le virtuel de son fait numérique. Par exemple, dans *Red Dead Redemption*, le personnage qui s'y joue meurt à l'instant même où il n'a plus pied dans l'eau. Or, s'il est logique de pouvoir se noyer en tombant au milieu de la rivière, se voir mourir au bord de la rive n'a tout d'abord aucun sens *à moins qu'on parvienne à lui en donner*. « J'ai glissé sur un caillou puis me suis cogné la tête dessus et, perdant connaissance, je me suis alors noyé au bord de l'eau » ne se passe effectivement pas mais se laisse penser pour entendre ce qui a pu avoir lieu dans le virtuel. En n'allant pas de soi, ce qu'il s'est passé a permis de penser un sens possible à ce qui eu lieu. Le sens du virtuel a ainsi excédé la seule effectivité en jeu pour laquelle le personnage meurt dès qu'il n'a plus pied dans l'eau, aussi insensé que cela paraisse alors. Ce en quoi la réalité virtuelle a manqué de détail dans son effectivité a donc permis de supplanter ce manque en pensée. En somme, le sens du virtuel s'est joué plus loin que ce qu'il s'est seulement passé en jeu.

Dans cette mesure, si en elle-même, toute numérisation du virtuel est parfaite, parce qu'elle ne procède justement que d'un calcul, l'imperfection rationnelle d'un jeu vidéo ne saurait se penser que par rapport à ce qui se présente dans son virtuel, dans le détail de ce qui y a lieu. Car en donnant à voir le virtuel dans une certaine ineffectivité impliquant la non-numérisation de choses qui s'y présentent, il y aurait donc là de quoi penser *plus* que ce qui s'effectue seulement. Ce qui se présente ainsi apparaîtrait alors en premier lieu comme étant moins que réaliste, alors même que c'est précisément ce par quoi le virtuel diffère du numérique en se dévoilant dans la démesure d'une présence *incalculable*, pour laquelle ce qui

peut y avoir lieu transcende la seule effectivité de ce qu'il s'y passe. Au sens où ce qui ne va pas de soi se laisse alors penser, en étant mis en question pour son apparente imperfection et ce, au-delà de tout ce dont on peut logiquement attendre d'une réalité virtuelle dans ses moindres détails.

Aussi est-ce dans cette perspective que se découvrirait l'excédent tout autant que la démesure d'une possibilité de sens autrement pensable qu'en termes de convenance réaliste. Puisqu'à cet égard, *il y a* possiblement une présence surnuméraire de ce qu'*est* le virtuel d'un jeu vidéo, en plus de tout ce qui s'y effectue seulement. En toute hypothèse, quand la numérisation du virtuel s'enferme dans des calculs toujours plus complexes, au point d'imposer une logique du monde dans les jeux vidéo, demeure encore et toujours la possibilité que le virtuel s'ouvre singulièrement sur sa propre présence inobjective, au cœur de laquelle s'enlève la pensée du joueur plus loin que ce qui s'effectue en jeu.

Il deviendrait ainsi question d'un certain tournant de l'expérience vidéoludique, pour lequel le virtuel se verrait délivré comme monde possible plutôt que de n'être qu'une preuve de la logique du monde, à dessein duquel le joueur est en mesure de s'approprier le sens de sa présence virtuelle. A supposer que l'objet virtuel se rétrograde ainsi jusqu'à revenir à sa possibilité de chose proprement virtuelle, au sens où Heidegger déclare : « Que le monde advienne comme monde, que la chose advienne comme chose, telle est la lointaine advenue de l'essence de l'être lui-même. »²²³

Chemin faisant, s'éclaircirait alors le « là » de l'être du virtuel où rien n'est encore pensé ni même joué, et dans lequel viendrait prendre place ce qui se joue au-delà de l'effectivité de toute réalité virtuelle. Pour peu que la présence virtuelle du joueur puisse ainsi se libérer en un monde auquel prendre garde, dans un rapport essentiel à une pensée découvrant le *Dasein* au-devant duquel exister et ce, ne serait-ce que dans un jeu vidéo ; en tant que « seule, la liberté peut faire que pour le [*Dasein*] un monde règne et se mondifie. Le monde n'est jamais, le monde se mondifie. »²²⁴ Attendu que « le [*Dasein*] fonde, "institue" le monde, uniquement en tant que lui-même "se fonde" au milieu de [l'étant]. »²²⁵ Aussi est-ce dans cette possibilité essentielle de jouer autrement à un jeu vidéo que l'être du virtuel se destine alors à s'ordonner en monde pour le joueur, dès lors que ce dernier se pense en jeu outre la

²²³ Heidegger, Martin. *Questions III et IV. op. cit.*, p. 315

²²⁴ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, p. 142

²²⁵ Heidegger, Martin. *Ibid.* pp. 146-147

numérisation dont procède la réalité virtuelle qui l'effectue. Ainsi, s'il peut être quelque chose comme œuvre vidéoludique, celle-ci commencerait à partir de ce monde virtuel advenant en jeu au travers de ce que pense le joueur pour que tout fasse possiblement sens outre l'effectivité de la seule réalité virtuelle.

Quoi de plus étonnant alors que l'imperfection relevant du *bug* vidéoludique (quand celui n'est pas bloquant) puisse être considérée comme le signe, extrême, de ce pour quoi l'être du virtuel se pense plus loin que ce en quoi il devrait logiquement se réduire en termes de réalisme attendu. Pour autant que ce *bug*, s'enracinant entre quelques lignes d'un code informatique, surgisse *pour rien* dans le virtuel, en une « finalité sans fin » à travers laquelle il éclot de lui-même dans l'incalculabilité de sa présence²²⁶. Ainsi, que ce soit une imperfection, au sens large, qui sauve le virtuel d'un arraisonnement total à sa nécessité réaliste a ceci de paradoxal que sans cela tout jeu vidéo ne serait qu'une formalité consistant pour le joueur à *se résoudre* dans le calcul dont il procède.

Au regard de ce que sont les réalités virtuelles pour les jeux vidéo, nous avons pu rendre compte du rapport au réel s'entretenant nécessairement dans le virtuel, dès lors que tout doit faire effectivement sens. C'est pourquoi nous avons pu considérer que le réel, dans ses diverses théorisations possibles, pouvait expressément s'apprendre dans les jeux vidéo, sans qu'il ne soit exclusivement question de simulations, bien que celles-ci ne servent précisément qu'à cela. Il serait ainsi question d'une constante plus-value d'intelligibilité à travers laquelle s'apprendrait quelque chose du réel, pour autant que cette connaissance se prévoie à travers l'effectivité d'une réalité virtuelle.

A plus forte raison, que le réel s'apprenne dans le virtuel nous a également permis de mettre en question la notion de réalisme à laquelle prétendent les jeux vidéo et ce, du fait même de relever d'une réalité virtuelle renvoyant objectivement au réel. Ainsi, parce que le virtuel s'effectue formellement comme le réel, nous avons pu mettre au jour un certain principe de raison s'empruntant dans les jeux vidéo pour rendre compte d'un sens pouvant s'y calculer à la perfection. Attendu que la totalité effective se sommant dans ce calcul se subordonne à une logique du monde à travers laquelle se résumerait, *stricto sensu*, l'arraisonnement du virtuel au réel. Néanmoins, il est également apparu que les jeux vidéo ne pouvaient se défaire d'une

²²⁶ Cf. Robert, Olivier. *Espaces de jeu et enjeux des bugs vidéoludiques*. Réel-Virtuel : enjeux du numérique. n°4, « Du dispositif à l'imprévu ». A paraître. 2013

imperfection essentielle à rebours du calcul dont ils procèdent, en tant que c'est vraisemblablement à travers cette imperfection que l'être du virtuel se diffère décisivement de tout fait numérique, en se laissant penser au-delà de ce qui s'effectue dans la seule réalité virtuelle. Au sens où ce qui se montre en jeu n'est pas uniquement constitutif de ce que régulent d'objectivité les réalités virtuelles de jeux vidéo, dès lors que s'y augure une possibilité de sens autre de ce qui y a lieu. Puisque, dans cette mesure, l'intelligence procédant de la compréhension rationnelle que totalise une réalité virtuelle n'a rien à voir avec la pensée qui peut s'y éveiller, à l'horizon d'un monde virtuel s'excedant tout autant que s'exhaussant au-delà de cette totalité.

Aussi, afin de mettre en question l'être du virtuel par rapport à sa propre pensée en jeu, encore faut-il que nous considérions la production des jeux vidéo au regard de leurs réalités virtuelles et ce, pour qu'à terme s'entende l'acheminement de ceux-ci jusqu'à leur possibilité d'être-œuvre. C'est pourquoi il nous reste à réfléchir aux modalités de production vidéoludique dès lors qu'elles permettent d'exposer les raisons de son inévitable industrialisation, à la chaîne de quoi le jeu vidéo se consumerait à profusion, tout comme n'importe quel autre « produit culturel ». A ce titre, il nous faut maintenant appréhender comment s'approvisionne logistiquement la production des réalités virtuelles du jeu vidéo, dont l'usage s'estime au prix fixe d'un produit standardisé et se standardisant toujours plus. Interrogeant cette industrialisation en tant qu'elle travaille à rendre le jeu vidéo toujours plus solvable, nous verrons comment sa nouveauté culturelle se pose en question en tant que tout jeu vidéo se risquerait ainsi à ce qu'aussitôt qu'il soit fait, il s'oublie sans qu'il n'y ait rien à se souvenir de son expérience. Attendu que l'industrie vidéoludique tendrait à faire en sorte que le joueur ne soit disposé, finalement, qu'à consommer le temps de calcul le résolvant dans une réalité virtuelle. Bien qu'à rebours de cette répétition à l'identique de l'expérience vidéoludique, il puisse alors être question de « création », en la personne d'un *game designer* dont la production vidéoludique libèrerait le joueur dans le virtuel en lui donnant de quoi y penser. Pour peu que cela soit par là que le jeu vidéo s'achemine vers sa possibilité d'être une œuvre, au clair de directions artistiques à partir desquelles l'être du virtuel se délivrerait plus loin que peuvent l'énoncer ses réalités virtuelles. Tant et si bien que l'œuvre vidéoludique serait ainsi ce par quoi l'être du virtuel a décisivement lieu d'être dans un jeu vidéo, en se destinant à être pris en garde par le joueur en un regard qui le pense, dès lors que cette œuvre laisserait possiblement l'être du virtuel *entrer en sa propre présence*, déliée de toute objectivité donnée d'avance. Autrement dit : dans quelle mesure le jeu vidéo est-il *plus* qu'un

produit culturel et, à l'inverse, en quoi peut-il être *moins* qu'une œuvre ? Qu'est-ce qui se joue alors du destin de l'être du virtuel dans cette différence propre à la production vidéoludique ?

IV.3 La production vidéoludique

Par définition, tout jeu vidéo se manifeste en tant que tel à la surface d'un écran en une certaine présence à travers laquelle quelque chose se passe de prime abord. Ainsi, que quelque chose puisse se passer dans un jeu vidéo rend compte d'un code informatique constitutif de données numériques qui, en s'opérant les unes les autres suivant les calculabilités qui les régulent, sont en mesure de se produire dans la phénoménalité d'une présence virtuelle à l'écran. A cet effet, cette numérisation à partir de laquelle se produit un jeu vidéo fait comprendre ce qu'il s'y passe en termes de réalité virtuelle, et telle que cette réalité virtuelle s'effectue en étant déterminée d'avance dans l'objectivité qui s'y perçoit. Attendu que ce qu'il se passe dans un jeu vidéo a été prévu à cet effet, pour l'interactivité qui en résulte en jeu. Prendre connaissance d'une réalité virtuelle de jeu vidéo revient donc à tout savoir au sujet de ce qu'il peut s'y passer. Chaque réalité virtuelle de jeu vidéo consisterait donc en une certaine totalité effective, connaissable comme telle, dans l'objectivation de sa numérisation opératoire.

A cet égard, le jeu vidéo est chose numérique dès lors que l'on ne considère que la façon dont il s'effectue en tant que réalité virtuelle, pour la formalisation qu'il est concevable d'en faire. Or, parce que tout ce qui se présente dans le virtuel d'un jeu vidéo ne relève pas expressément d'une calculabilité procédurale, à l'instar de ce qui se montre sans effectivité à travers le décor, se pose ainsi la question d'une présence autrement pensable de ce qui a lieu dans le virtuel. A supposer qu'« avoir lieu » ne laisse pas entendre la même chose que le fait que quelque chose « se passe ». Aussi est-ce en ce sens que toute expérience vidéoludique peut laisser place à une certaine transcendance du virtuel, pour laquelle il serait plus que la seule totalité effective de sa réalité virtuelle, au regard de ce qui relève de sa présence incalculée et incalculable.

En toute hypothèse, ce vers quoi s'excède possiblement ce qui se présente en un jeu vidéo se laisse entendre comme l'être du virtuel au sens propre, dont l'entrée en présence découvre le paradoxe ontologique à travers lequel il y aurait plus qu'un simple fait numérique en jeu. Dimensionnant l'ouvert de toute expérience vidéoludique en se laissant penser au-delà de ce qu'il se passe dans un jeu vidéo, l'être du virtuel se *déplierait* ainsi hors de la calculabilité se trouvant de mise dans la réalité virtuelle qui le traverse mais qui, jamais, ne l'atteint. Il serait

donc question, dans tout jeu vidéo, d'une transcendance possible de la totalité effective de sa réalité virtuelle, au sens où la présence du joueur dans le virtuel ne se réduit pas uniquement au fait de ses seules actions dès lors qu'il existe à travers sa présence virtuelle. C'est en ce sens qu'il peut ainsi se temporaliser dans le virtuel, et, en s'y temporalisant de lui-même, penser ce qui y a lieu au-delà de ce qu'il s'y passe. Aussi est-ce en se projetant au-devant de cette possibilité de sens à travers laquelle l'être du virtuel entre en sa présence que le joueur se rendrait libre pour s'approprier au monde virtuel auquel il peut se rapporter en plus de seulement avoir affaire à une réalité virtuelle. L'expérience vidéoludique serait ainsi expérience de la possibilité d'un monde virtuel advenant dans un jeu vidéo, en présence du joueur, pour peu que s'entende ici cette parole heideggerienne selon laquelle « "produire-devant-soi-même" le monde, c'est pour le [*Dasein*] *pro-jeter* originellement ses propres possibilités, en ce sens que, étant au milieu de [l'étant], il pourra soutenir un rapport avec celui-ci. [...] L'*historial* de ce *pro-jet* qui esquisse *par-delà* [l'étant], de ce projet dans lequel se temporalise l'être du [*Dasein*], c'est cela être-dans-le-monde. »²²⁷ A cet égard, cette présence virtuelle se jouant dans un jeu vidéo n'est pas une évidence parmi d'autres, mais découvre bien plutôt l'enjeu ontologique essentiel du sens de l'être du virtuel. Attendu que cette présence virtuelle appropriée et appropriante met au jour le cœur même de toute phénoménologie de l'expérience vidéoludique, pour la pensée qui peut y avoir lieu. Tel serait donc l'horizon de l'expérience vidéoludique vers lequel il faut tendre, au regard duquel s'excède toute présence virtuelle de soi, pour la pensée qui s'y libère au-devant d'une possibilité de sens irréductible à ce qui s'effectue de réalité virtuelle. Or, comment les jeux vidéo nous permettent d'en arriver là ? En quoi ce qu'il s'y produit délivre l'être du virtuel plus loin que prévu ? Ou, au contraire, dans quelle mesure rien n'a lieu dans un jeu vidéo ?

Dès lors, pour parvenir à savoir ce qu'il en est de cet enjeu ontologique essentiel, encore faut-il que nous interroguions la production même de ces jeux vidéo, compte à tenir des conditions de celle-ci et des réceptions qui en résultent, culturellement parlant. Dès lors que nous comprenons qu'inévitablement, ces jeux vidéo peuvent être bien plus que ce qu'ils nous font. Bien que seule la possibilité d'une œuvre vidéoludique se pensant comme telle puisse alors nous permettre de prendre garde à ce qui s'ouvre au-delà de ce qui s'effectue seulement en un jeu vidéo.

²²⁷ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, p. 135

Historiquement parlant, le jeu vidéo pourrait se résumer à n'être que cet objet en général qui, inventé dans des laboratoires universitaires de haute technologie par et pour des informaticiens, s'est progressivement proposé au monde en se rendant disponible à la surface de tous les écrans. Sans entrer dans les détails historiques et généalogiques de cette invention, nous pouvons, pour notre part, nous attacher à prendre en considération le destin de l'être du virtuel suivant qu'il se recouvre ou se découvre dans la manière dont s'explique ce qu'est un jeu vidéo. Si tant est qu'en se phénoménalisant à la surface des écrans, dont les omniprésences envahissent toujours plus l'environnement de chacun, le jeu vidéo s'éprouve au détour des usages que l'on fait de ces écrans.

Dès lors, en rompant avec les conditions de réception passive relevant d'un certain usage de l'écran pour lequel il s'impose comme flux d'images, le jeu vidéo se détermine d'emblée en fonction de l'interactivité de ses réalités virtuelles dont le dispositif se veut domesticable, en s'intégrant à une certaine quotidienneté d'intérieur. Aussi est-ce dans cette mesure que le jeu vidéo s'acculture pleinement aux conditions matérielles de l'époque, dont l'évolution des connexions tant technologiques qu'économiques a pérennisé son marché tout autant que son chiffre d'affaires. Indéniablement, les jeux vidéo ressortissent désormais à un gigantesque *business* dont le fonds de commerce rend compte d'une industrialisation des réalités virtuelles, pour laquelle le métier de programmeur concentre et assure quasiment à lui seul toute la technique de production dans ce qu'elle a de plus complexe et laborieuse ; tout du moins en ce qui concerne la numérisation proprement dite des effectivités en jeu. Car, si tout le monde peut avoir l'idée d'un jeu vidéo, tout le monde ne saurait la produire sans maîtriser, tout ou partie, la technique propre au métier de programmeur.

De ce fait, en s'instituant au travers de modalités de production industrielle dont le travail se divise autour du savoir-faire du programmeur, le jeu vidéo se veut ainsi dans des visées économiques pour lesquelles il doit être toujours plus vendu et vendable, pour que, logiquement, se rentabilisent les capitaux qui s'y investissent. Bien entendu, ceci ne résume qu'à peine l'aspect gigantesque de cette industrie mais permet néanmoins de rendre compte de la disponibilité planétaire du jeu vidéo, du fait même qu'il puisse être joué directement sur Internet. Aussi est-ce en ce sens que la disponibilité marchande des jeux vidéo relève d'une certaine *profusion* à travers laquelle ceux-ci s'exposent au destin des objets devenant biens de consommation, pour autant que ce système de production industrielle, du fait qu'il « s'adresse à des millions de personnes, impose des méthodes de reproduction qui, à leur tour, fournissent en tous

lieux des biens standardisés pour satisfaire aux nombreuses demandes identiques. »²²⁸ A supposer que le processus même d'industrialisation d'une certaine production réduit ce qui est produit à se conformer à certaines normes de rentabilités à travers lesquelles s'assure sa demande. Aussi est-ce pour cette raison qu'il renvoie à une certaine société de consommateurs qui « n'est aucunement capable de savoir prendre en souci un monde et des choses qui appartiennent exclusivement à l'espace de l'apparition au monde, parce que son attitude centrale par rapport à tout objet, l'attitude de la consommation, implique la ruine de tout ce à quoi elle touche. »²²⁹

A cet effet, l'objectivité d'un jeu vidéo devenant bien de consommation implique que le toujours-nouveau de sa production revienne systématiquement à l'encore-pareil d'une réception à travers laquelle il se consumerait jusqu'à l'oubli de ce qu'il est, pour autant qu'il puisse n'être qu'un passe-temps sans autre temps à passer que celui d'un calcul au sein duquel *se résoudre* d'ennui. De ce point de vue, l'usage du virtuel se résumerait ainsi à la forme de gain à laquelle il dispose, pour un plaisir qui ne se pense pas et qui, comme tel, n'est rien de plus qu'une jouissance consumériste, toujours immédiatement remplaçable par une autre. C'est pourquoi le gain qui se structure au terme de ses réalités virtuelles délimiterait ainsi la fin consommable de l'objet vidéoludique, en rendant compte du remplacement incessant auquel il doit convenir pour continuer d'être voulu dans la production de ses nouveautés, au sens où « ce qui, dans la présence des choses en objets, est présent, n'est donc pas leur instance dans un monde auquel elles appartiennent. La constance des choses fabriquées, en tant que purs objets pour l'utilisation, est le remplacement, l'*Ersatz*. »²³⁰ Dans cette mesure, il s'agirait donc de faire en sorte que l'expérience vidéoludique se termine dans la jouissance de son gain, dès lors que le jeu vidéo est un produit qui, pour son industrie, se doit d'être constamment remplaçable à l'identique de son usage. Car, qu'est-ce qui se retrouve à l'identique de jeux vidéo en jeux vidéo sinon ce gain imposant ce qui doit y être fait pour finir d'user du virtuel ainsi produit ?

Objet sans monde, voire tout simplement immonde, quand il ne se conçoit, dans sa marchandisation, que comme dispositif à travers lequel le virtuel doit se consommer pour le gain qui l'use, le jeu vidéo s'entend déjà autrement dès qu'il devient question de ce qui s'y représente objectivement. Au sens où cette représentation à travers laquelle se distinguent des

²²⁸ Adorno, Theodor W. et Horkheimer, Max. *La dialectique de la raison*. Trad. Eliane Kaufholz. Paris: Gallimard, 1974, p. 130

²²⁹ Arendt, Hannah. *La crise de la culture*. Trad. Patrick Lévy. Paris: Gallimard, 1972, p. 270

²³⁰ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part*. op. cit., p.370

contenus vidéoludiques relèverait expressément d'une logistique de plus-values s'imbriquant à la mercatique des techniques de *design*, compte tenu de ce qu'elles apportent de nuances schématiques dans l'objectivité d'un jeu vidéo. Car cela serait à travers cette distinction de contenus que les jeux vidéo se thématisent discursivement, suivant le sens s'articulant aux limites logiques de leurs réalités virtuelles, pour lesquelles les jeux vidéo se font comprendre pour leurs multiples interactivités possibles. Puisque se spécialiserait ainsi un langage propre à la communication de ces contenus vidéoludiques, à travers lequel se transmettraient les connaissances relatives aux objectivités qu'ils contiennent. Ce langage spécialisé permettrait ainsi de rendre les objectivités des jeux vidéo communicables, en sachant dire et vendre ce qu'il s'y passe, en tant que se décrirait plus ou moins précisément leurs interactivités. Tant et si bien que c'est au travers de ce langage spécialisé que travaille tout le *marketing* du jeu vidéo, en tant qu'il s'agit de le vendre au détail de son interactivité particulière et telle qu'elle étoffe la jouissance consumériste de ce qui s'y gagne.

Intelligiblement, nous passons donc d'un jeu vidéo se concevant industriellement en termes de bien de consommation à un jeu vidéo devenant déjà sujet de discussions possibles, pour lesquelles se questionne la culture vidéoludique et ce qui s'y cultive de conversations et de bavardages à propos de ses objectivités. D'une certaine manière, il y va ainsi de l'inscription politico-culturelle du jeu vidéo dans la « cité », au sens large de « *polis* », et considération faite de l'intelligence ressortissant à ces discours au sein du discuter-ensemble d'une société. Car, qu'est-ce que conseiller à quelqu'un d'acheter un jeu vidéo ou encore de lui dire qu'il y a telle ou telle chose à y faire sinon des formes communicationnelles qu'empruntent la culture du jeu vidéo en société ? C'est pourquoi nous pouvons comprendre toute la portée de cette valeur culturelle du jeu vidéo d'après ce que dit Hannah Arendt citant Kant : « Finalement, plus large est l'éventail de ceux à qui l'on peut communiquer, plus éminente est la valeur de l'objet : "Même si le plaisir que chacun peut retirer d'un tel objet, est insignifiant et ne possède en lui-même aucun intérêt remarquable, l'idée de sa communicabilité universelle en accroît presque infiniment la valeur." »²³¹

Aussi, en « peuplant » la culture d'une société de nouvelles discussions possibles, pour les diverses « communautés de goût » vidéoludique qui en résultent, le jeu vidéo s'affirme ainsi précisément en tant que produit culturel parmi d'autres, dont on peut bavarder avec goût en ayant en commun un même sujet de conversation. A plus forte raison, comme on parle du

²³¹ Arendt, Hannah. *Juger. op.cit.*, pp. 114-115

dernier film à la mode, on peut également parler du dernier jeu vidéo sur lequel il faut savoir bavarder et opiner. Pour peu que les conversations sur le jeu vidéo s'entreprennent désormais jusqu'au « on-dit » dont les diverses autorités intellectuelles (sites spécialisés, magazines, reportages, etc.) s'avèrent suffisantes pour couper court à ce dont il peut être proprement question au sujet de l'expérience vidéoludique. Si tant est qu'à travers sa culture, le jeu vidéo s'affaisse alors dans des certitudes pour lesquelles il n'est que ce que l'on en dit et ce, sans qu'il n'y ait même plus besoin d'en faire l'expérience.

La dimension culturelle à travers laquelle se réceptionne le jeu vidéo se valorise alors définitivement en ayant officiellement droit de cité, comme c'est explicitement le cas quand le ministère de la Culture fait publiquement l'éloge des techniques servant sa production en 2012²³². Néanmoins, que le jeu vidéo puisse se comprendre en tant que produit culturel relève d'une limite à son entente, pour laquelle ce dernier se fonde alors dans une objectivité soluble au sein du flux de communications quotidien, dont les tests de sa presse spécialisée constituent en quelque sorte les finalités discursives, se chargeant publiquement du « contrôle technique » du produit. Mais est-ce là tout ce qu'il y a à dire du jeu vidéo dès lors que sa promotion culturelle pérennise sa production industrielle en permettant au consommateur de discuter de sa consommation avec goût ?

Quelque chose qui, dans toute expérience vidéoludique est (l')essentiel, semble alors manquer ; quelque chose n'ayant rien à voir avec le fait de savoir dire comment tel ou tel jeu vidéo fonctionne dans sa réalité virtuelle ; quelque chose touchant au cœur même de ce qui a lieu quand on joue à un jeu vidéo. Quelque chose qu'il va nous falloir apprendre à penser et ce, à rebours de ce que croyons déjà trop savoir ; au sens décisif où « nous apprenons à penser en tant que nous portons notre attention sur ce qu'il y a à considérer. »²³³ Et qu'y a-t-il à considérer sinon ce qui demeure impensé du virtuel tant que tout va toujours de soi dans un jeu vidéo?

Dès lors, avant même d'avoir à se cultiver dans une communicabilité de bon aloi, il y aurait quelque chose qui, au cœur d'une expérience vidéoludique, mériterait d'être pris en garde pour ce qui s'ouvre dans l'ampleur d'une pensée possible. A supposer qu'en s'ouvrant

²³² « Le jeu vidéo a acquis désormais une vraie dimension créative qui conjugue une multiplicité de talents artistiques : le graphisme, la décoration, l'animation, l'architecture, la photographie, la musique, l'écriture de scénario... Il est aussi au croisement de la science et de l'art. Les jeux se rapprochent de plus en plus de l'esthétique du cinéma ; ils créent des mondes imaginaires ou restituent des univers historiques - les batailles napoléoniennes, l'Ancien Régime ou la Florence de la renaissance. Avec une ambition éducative désormais pleinement assumée par de nombreuses créations. »
Source : <http://www.culturecommunication.gouv.fr/Espace-Presse/Discours/Ouverture-de-la-ceremonie-de-remise-du-Prix-du-jeu-video-2012-et-presentation-du-projet-de-Cite-du-jeu-video>

²³³ Heidegger, Martin. *Essais et conférences. op. cit.*, p. 152

au joueur en *une première fois*, le virtuel de tout jeu vidéo se présente au-delà de toutes ses représentations à venir. A cet égard, il y aurait quelque chose qui, dans les jeux vidéo, ne saurait ne pas être pris en considération, ne serait-ce qu'infinitésimalement, et qui laisserait alors entendre à travers la question suivante : vers quoi suis-je pensant ? Ou, vers où suis-je pensant ? Car, en toute hypothèse, cela serait au cœur de cette ignorance que l'on parviendrait à penser qu'il y a quelque chose de plus qu'une réalité virtuelle au sein de laquelle se résoudre, quand bien même l'effectuation de cette réalité virtuelle finirait par recouvrir cette pensée inaugurale à toute ouverture de l'être du virtuel au-delà de l'interactivité en jeu. Aussi est-ce en ce sens que se questionne précisément l'œuvre du jeu vidéo en creux de ses réalités virtuelles, dont il s'agit alors de délivrer la présence qui nous est donnée par celui qui a tout l'air d'être l'artiste du jeu vidéo, en tant qu'il peut être ce « producteur authentique des objets que chaque civilisation laisse derrière elle comme la quintessence et le témoignage durable de l'esprit qui l'anime. »²³⁴

A cet égard, en dégagant la place pour un artiste du jeu vidéo, nous avons alors à comprendre ce qu'il en est de sa propre production vidéoludique, pour autant qu'elle relève d'une singularité en mesure de donner à réfléchir à la vérité même d'une œuvre. Puisque c'est au travers de cette œuvre possible que s'entend alors l'essentiel de toute production, au sens où « le produire fait passer de l'état caché à l'état non-caché, il présente. Produire a lieu seulement pour autant que quelque chose de caché arrive dans le non-caché. Cette arrivée repose, et trouve son élan, dans ce que nous appelons le dévoilement [*das Entbergen*]. Les Grecs ont pour ce dernier le nom d'ἀλήθεια [*alètheia*], que les Romains ont traduit par *veritas*. »²³⁵ Au terme d'une production quelque chose viendrait donc à paraître en une présence toujours et d'abord indicible, en tant que cela se montrerait en une première fois et précéderait ainsi tout langage connu. Dans cette perspective, l'être du virtuel ne saurait alors entrer en sa propre présence qu'à travers l'œuvre qui le produit, en se laissant penser dans l'ampleur d'une ouverture inaugurale au sein d'un jeu vidéo.

L'œuvre vidéoludique serait donc ce par quoi l'être du virtuel se dévoile en une vérité primordiale, au sens de l'*alètheia* grecque, pour laquelle rien ne peut être énoncé mais tout devient alors pensable, dès lors que se dispense la possibilité de son « recueillement ». Si tant est que ce « recueillement » au-devant de ce qui se montre de vérité, et considération faite de

²³⁴ Arendt, Hannah. *La crise de la culture. op. cit.*, p. 257

²³⁵ Heidegger, Martin. *Essais et conférences. op. cit.*, p. 17

l'étymologie latine de « *recolligere* » à travers lequel s'entend un « *logos* » originaire²³⁶, laisse alors être le virtuel dans l'ampleur de son ouverture et du temps qu'elle délivre pour celui parvenant à s'y approprier. Ce qui se produit à travers l'œuvre vidéoludique reviendrait donc à ce qui s'avère tant inconcevable qu'interminable à propos du virtuel d'un jeu vidéo, en tant que l'inobjectivité de son entrée en présence exhausse la pensée qui a lieu au-delà de tout ce qu'il se passe effectivement en jeu. Cette ouverture à l'œuvre serait ainsi l'abîme de sens possible d'une expérience vidéoludique, à l'horizon de laquelle s'inaugure ce qui n'a pas encore de nom et qui, dans cette mesure, se pense dans la première fois que cela se joue dans un jeu vidéo. Puisque c'est là que s'éprouverait décisivement la différence ontologique pour laquelle le virtuel ne saurait se réduire à sa numérisation, en se déployant à l'infini d'une pensée le prenant et le reprenant à cœur tant qu'elle demeure en sa présence. Car, à travers cet insigne bouleversement d'horizon vidéoludique, c'est tout ce qu'il devient possible de penser par là qui s'ouvre à une parole sur laquelle la science n'a rien à dire. Attendu que la libération métaphorique relevant de ce qui advient *en même temps* que l'être du virtuel entrant ainsi en présence éprouve la possibilité qu'*il y ait* bien plus que prévu à jouer dans un jeu vidéo.

Aussi est-ce dans cette mesure que la production vidéoludique de l'artiste pourra s'entendre en tant que création, pour ce qu'elle institue de vérité autre que logique dans un jeu vidéo, au sens où « l'institution de la vérité dans l'œuvre, c'est la production d'un étant qui n'était point auparavant, et n'advient jamais plus par la suite. La production installe cet étant dans l'ouvert de telle manière que c'est précisément ce qui est à produire qui éclaire l'ouverture de l'ouvert dans lequel il advient. Là où la production apporte expressément l'ouverture de l'étant, - la vérité -, ce qui est produit est une œuvre. Une telle production, nous l'appelons création. »²³⁷ Attendu qu'à travers cette création à l'œuvre dans les jeux vidéo, il deviendrait expressément question de ce qui se laisse penser de plus que la totalité effectivité d'une réalité virtuelle, dans la différence de ce qui *est* autrement qu'interactif en jeu. Car c'est dans ce ravissement qu'il y ait plus que prévu dans un jeu vidéo que ce dernier se jouera alors singulièrement plus loin que ce dont il est seulement l'objet. A ce titre, « plus essentiellement l'œuvre s'ouvre, plus pleinement fait éclat la singularité de l'événement qu'elle soit, plutôt que de n'être pas. Plus essentiellement ce choc se fait sentir, plus dépaysante et plus unique devient l'œuvre. Ainsi, c'est dans la production même de l'œuvre que se trouve cette offrande : "qu'elle soit". »²³⁸

²³⁶ Cf. « *Logos* » in Heidegger, Martin. *Essais et conférences. op. cit.*, p. 251

²³⁷ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, pp. 69-70

²³⁸ Heidegger, Martin. *Ibid.*, p. 74

En définitive, d'un côté nous trouvons une certaine production vidéoludique de masse, s'acculturant aux enjeux communicationnels de l'époque, et *compromettant* le jeu vidéo à n'être qu'à consommer, quand bien même avec goût, quand, d'un autre côté, sa création le *promet* à une possibilité d'être-œuvre, à travers laquelle le joueur se pose alors dans la question de l'appropriation de l'être du virtuel, pour la pensée qui s'y libère d'elle-même. Pour peu que ce qui se trouve ainsi à l'œuvre dans le jeu vidéo découvre ce qui dure et perdure d'une expérience vidéoludique ne s'oubliant pas dans sa seule consommation. Or, encore faut-il passer outre la profusion tant économique que culturelle des réalités virtuelles pour entendre dans quelle mesure l'être du virtuel se sauvegarde dans sa possibilité d'être mis en œuvre.

a. La profusion des réalités virtuelles

Qu'il puisse rigoureusement être question d'une « société de consommation » pour circonscrire une certaine totalité socio-économique à laquelle nous appartenons par défaut ne saurait être remis en cause ici. Cependant, cette société de consommation ne s'entend plus dans sa critique possible dès lors qu'elle est acceptée par tous, en consentant de n'être que les clients de celle-ci. A supposer que la quotidienneté de chacun ne permette plus d'aller contre le règne de la marchandise, omniprésente dans ses mises en vente incessantes dont les publicités sont toujours plus intrusives et ciblées. A ce titre, les jeux vidéo participent à cette société de consommation en étant concevables, quant à leur production industrielle et aux réceptions qui en résultent, comme autant de produits culturels rendus conformes à une certaine demande tout autant qu'à un certain usage.

Dans cette mesure, le jeu vidéo s'insère dans cette société de consommation en tant que sa marchandisation, pour les chiffres d'affaire qui s'en dégagent, impose sa respectabilité culturelle. A supposer que la culture d'une société de consommation soit ce à travers quoi se justifie la valeur communicationnelle, et donc sociale, d'un produit, dès lors qu'il peut s'user discursivement suivant les connaissances qui conviennent pour rendre compte de sa fréquentation. A cet effet, il n'y aurait en quelque sorte rien d'autre à dire sinon que l'on a acheté tel ou tel jeu vidéo et qu'il est bien ou pas suivant la perfection que l'on attend de sa réalité virtuelle. Telle serait alors toute la pauvreté bavarde du jeu vidéo se concevant en tant

que produit culturel, et ne ressortissant qu'au dénombrement de l'effectivité de ses réalités virtuelles, dans ce qu'elles ont d'objectivement compréhensible pour finir par aller de soi. N'est-ce d'ailleurs pas ce qu'entendaient déjà Adorno et Horkheimer à propos des industries culturelles, quand ils écrivaient que « tout porte si profondément la même estampille, que rien ne sort plus des usines de la culture sans révéler au départ les traces du même jargon et sans attirer l'approbation à première vue. [...] C'est cela l'idéal du naturel dans ce secteur : il s'affirme d'autant plus impérieusement que la technique perfectionnée réduit la tension entre le produit fini et la vie quotidienne. »²³⁹ Ainsi, plus le produit culturel qu'est le jeu vidéo va de soi, moins il y a lieu de le penser autrement qu'à travers son objectivité solvable dans des conversations au goût de chacun. Le jeu vidéo conviendrait donc à la rationalité de l'époque en se comptabilisant au nombre de ses loisirs, en se permettant comme tel, en guise de passe-temps sans autre temps à passer que celui du calcul au travers duquel se résout un gain en mesure de satisfaire le client.

A plus forte raison, parce que les réalités virtuelles procèdent des avancées et innovations technologiques se faisant en informatique, l'industrie vidéoludique entretient alors leur consommation en les rendant toujours plus périssables, de sorte que les anciens jeux vidéo paraissent obsolètes au fur et à mesure que les réalités virtuelles deviennent toujours plus parfaites. Au sens où Valéry pouvait écrire que « le nouveau est un de ces poisons excitants qui finissent par être plus nécessaires que toute nourriture ; dont il faut, une fois qu'ils sont maîtres de nous, toujours augmenter la dose et la rendre mortelle à peine de mort. Il est étrange de s'attacher ainsi à la partie périssable des choses, qui est exactement leur qualité d'être neuves. Vous ne savez donc pas qu'il faut donner aux idées les plus nouvelles je ne sais quel air d'être nobles, non hâtées, mais mûries ; et non faites et trouvées de ce matin, mais seulement oubliées et retrouvées. »²⁴⁰ L'expérience vidéoludique se verrait ainsi réduite à un besoin constant de nouveautés, dont l'attente révèle l'absence de destin du virtuel dès lors qu'il ne se questionne qu'en fonction des nouvelles effectivités auxquelles s'attachent les progrès technologiques de sa production.

C'est pourquoi tout semble être fait de sorte que le jeu vidéo soit facile à consommer, en paraissant toujours mieux qu'avant. Aussi est-ce en ce sens que nous comprenons Jean Baudrillard quand il dit que « les technologies modernes, tout cet appareillage *high tech*, ce ne sont plus tellement des extensions de l'homme comme le disait McLuhan. C'est l'homme qui devient une sorte d'extension du système logistique. »²⁴¹ Car en étant ainsi engagé dans une course effrénée à

²³⁹ Adorno, Theodor W. et Horkheimer, Max. *La dialectique de la raison. op. cit.*, p. 137

²⁴⁰ Valéry, Paul. *Tel quel. op. cit.*, pp. 17-18

²⁴¹ Baudrillard, Jean. *Le paroxyste indifférent, entretiens avec Philippe Petit*. Grasset, 1997, p. 42

la consommation, l'individu s'entendant derrière tout joueur de jeux vidéo participerait alors expressément à la *profusion* du consommable, pour autant que cela maintienne l'homme à disposition de ce qui lui est sans cesse commandé de désirer toujours plus.

Dans cette perspective, le jeu vidéo tendrait à se compromettre dans une profusion nécessaire à sa rentabilité. Si tant est que sa consommation, parce qu'il n'en reste rien à la fin, implique que de nouveaux articles soient constamment *mis à disposition*, afin qu'il y ait toujours la possibilité de remplacer un jeu vidéo par un autre. A cet effet, il y aurait tout à croire que cette disponibilité constante d'offres vidéoludiques signe la ruine de l'objet, pour autant qu'allant tellement de soi dans sa consommation, on ne le voie même plus dans ses singularités. En s'enracinant dans la répétition du quotidien, l'expérience vidéoludique se ferait ainsi à *vide*, à savoir sans autre temps que celui de sa consommation programmatique.

Nous comprenons alors que, relativement à sa profusion mercantile nécessaire, le jeu vidéo se doit d'être toujours plus vendable tout autant que vendable partout et tout le temps. Puisque c'est en ce sens que nous pouvons rendre compte de la logique économique de « *blockbuster* » mobilisant une production vidéoludique à gros budget et dont le principe de rentabilité veut qu'un jeu vidéo se vende assurément au plus grand nombre, pour la totalité effective indiscutablement plus importante de beaucoup d'autres jeux vidéo. A supposer que s'entende ainsi cette irréfutable formule *marketing* stipulant que « c'est ce qu'il y a de mieux sur le marché à l'heure actuelle ». De ce fait, un *blockbuster* vidéoludique s'avère expressément rentable dès lors qu'il devient économiquement judicieux et intéressant de capitaliser sur sa réalité virtuelle, en la « franchisant » de telle sorte que l'on puisse vendre des suites pour lesquelles il s'agira principalement de parfaire la numérisation de sa réalité virtuelle. Tant et si bien que les risques d'invendus s'avèrent absolument minimaux quand le client s'annonce d'ores et déjà fidèle.

En outre, dans cette perspective de rentabilité forcée, une autre modalité de mise en vente de jeu vidéo mérite d'être prise en exemple dans sa façon de contraindre l'individu à consommer toujours plus le virtuel d'un jeu vidéo, en tant qu'il ne l'achète jamais mais s'y abonne. S'utilisant expressément dans les jeux vidéo massivement multijoueurs (MMO), cette nécessité de devoir s'abonner au prix d'un paiement mensuel pour accéder à une réalité virtuelle commune achève, en quelque sorte, de rendre compte des enjeux consuméristes relatifs à la production et à la vente de jeux vidéo. Pour autant que nous touchions là un fonds de commerce pour lequel il est rigoureusement question de « rentes » du virtuel. Au sens où il

ne s'agit même plus de vendre un jeu vidéo, mais précisément de mettre à disposition sa réalité virtuelle pour ceux qui sont prêts à payer pour y rester toujours un peu plus. De surcroît, l'institutionnalisation d'Internet au centre de la connectivité totale du réel a permis de libéraliser le marché vidéoludique en rendant possible un achat permanent de jeux vidéo, de jour comme de nuit, dès lors que l'on possède une connexion à Internet ; à l'instar de ce que proposent les plates-formes de téléchargement comme Steam en tant qu'elles concentrent l'actualité de l'offre vidéoludique. La constitution numérique des jeux vidéo s'insère ainsi idéalement aux flux économiques d'Internet et aux équipements qui y conviennent, dès lors qu'acheter un jeu vidéo revient principalement à avoir la permission de le copier dans ses données personnelles en le téléchargeant. Dans cette mesure, en n'ayant plus à passer par une mise en vente matérielle, le jeu vidéo s'achète sans qu'il n'y ait plus besoin de se déplacer, en se maintenant à portée d'une certaine consommation compulsive sur Internet.

Aussi est-ce à rebours de ce flux permanent de téléchargements vidéoludiques que se découvre l'insigne possibilité du « piratage » numérique, renvoyant le jeu vidéo en même temps que tout ce qui est numérisable à une multiplication indéfiniment partageable, sans qu'il y ait lieu de payer pour ces données. En ce qui concerne les jeux vidéo, le phénomène de piratage est devenu tel que l'industrie vidéoludique s'emploie désormais à trouver des solutions pour rendre inviolables leurs contenus numériques, de sorte qu'ils ne puissent être utilisés que par leurs seuls acheteurs. De sorte qu'à terme, les jeux vidéo ne puissent même plus se prêter entre joueurs. Téléchargeables en tout lieu et à toute heure dès lors que l'on est connecté à Internet, les jeux vidéo seraient ainsi une sorte de marchandise parfaite du numérique et donc de l'époque technologique, car contrairement aux films ou à la musique par exemple, ils dépendent exclusivement d'une numérisation de leurs contenus pour s'offrir à leur consommation.

L'exploitation économique du jeu vidéo s'organiserait donc à travers le recouvrement de l'expérience vidéoludique sous une profusion marchande imposant sa disponibilité au sein d'une société de consommation. Au sens où il s'agirait de proposer aux joueurs toujours plus de jeux vidéo à vouloir acheter pour les gains auxquels se résoudre dans leurs réalités virtuelles. Néanmoins, toute cette frénésie consumériste ne saurait se comprendre sans également prendre en compte la connivence culturelle dont jouit le jeu vidéo, pour se vendre toujours plus. A supposer que nous puissions ainsi concevoir en quoi sa presse spécialisée, et tout ce qui en dérive, sert d'intermédiaire pour motiver sa consommation, dès lors que la

discursivité qu'elle véhicule et jargonne soutient les intérêts de la production vidéoludique. En ce sens, la tâche de la presse spécialisée consiste principalement à avertir et à annoncer la consommation du jeu vidéo toujours à venir, rendant compte de sa profusion au moyen de « tests » indiquant, au détail d'une sorte de contrôle technique, ce qui vaut d'être acheté ou non. Aussi, en provoquant le joueur à acheter toujours plus de jeux vidéo en le tenant au courant de l'actualité de la production vidéoludique, ce journalisme se subordonnant à l'industrie qui le fait travailler régule ce qui est au *goût du jour* pour une consommation rendue méthodiquement désirable à travers cette discursivité. Pour le comprendre, il suffit alors de considérer cette sempiternelle formule journalistique nous enjoignant à devoir absolument posséder tel ou tel jeu vidéo, au rythme de publications suivant à la trace l'actualité de la production vidéoludique.

Ainsi, si la presse spécialisée du jeu vidéo collabore expressément avec l'industrie vidéoludique en lui servant de ressource publicitaire, alors nous comprenons en quoi la culture, tout ou partie, peut se mettre au service d'une certaine offre marchande, en sachant quoi dire et écrire pour que sa demande s'acculture à l'époque. A supposer que les industries culturelles épuisent ainsi la culture en lui ordonnant de rendre des comptes, pour autant que celles-ci la fassent subsister en lui fournissant de quoi faire sens à travers le bavardage servile d'une complicité anesthésiante.

Néanmoins, qu'en est-il du jeu vidéo quand il s'agit de le cultiver en tant qu'œuvre possible, dès lors qu'il y a quelque chose dont il faudrait savoir prendre soin, au sens où Arendt rappelle l'origine de toute « culture » en écrivant que « le mot "culture" dérive de *colere* – cultiver, demeurer, prendre soin, entretenir, préserver. »²⁴² Tant et si bien qu'il y aurait ainsi une culture authentique à travers laquelle les choses seraient préservées à la mesure de ce qu'elles *sont* en elles-mêmes, dans le « souci » de leur présence s'expérimentant en un temps qui leur est à chaque fois propre. Pour peu qu'à l'envers du bavardage servile d'une culture instrumentalisée demeure encore la possibilité que les choses durent en ce qu'elles découvrent de pensée possibles. Le jeu vidéo se poserait ainsi dans la question de sa possibilité d'être-œuvre dès lors que « du point de vue de la durée pure, les œuvres d'art sont clairement supérieures à toutes les autres choses ; comme elles durent plus longtemps au monde que n'importe quoi d'autre, elles sont les seules choses à n'avoir aucune fonction dans le processus vital de la société ; à proprement parler, elles ne sont pas fabriquées pour les hommes, mais pour le monde, qui est destiné à

²⁴² Arendt, Hannah. *La crise de la culture. op. cit.*, p. 271

survivre à la vie limitée des mortels, au va-et-vient des générations. [...] c'est seulement là où nous sommes confrontés à des choses qui existent indépendamment de toute référence utilitaire et fonctionnelle, et dont la qualité demeure toujours semblable à elle-même, que nous parlons d'œuvres d'art. »²⁴³

Or, bien plus que d'être simplement délivrée de toute consommation, l'œuvre d'art est avant tout ce qui s'ouvre à une présence méritant d'être pensée, pour autant que cette présence ait été *mise en œuvre* dans sa possibilité de faire infiniment sens d'un joueur à l'autre. Aussi est-ce à l'horizon d'une œuvre vidéoludique possible qu'il peut alors être question d'une présence virtuelle exhaussant le joueur dans l'inconcevable de ce qui s'y trouve à penser pour la *première fois*. A supposer que le jeu vidéo puisse être *plus* que ce qu'il est par définition, en se laissant penser plus loin que prévu au cours de son expérience. A cet égard, l'œuvre se découvrirait comme étant ce qui sauve le jeu vidéo en le faisant durer outre l'effectuation de sa réalité virtuelle, en une ampleur vers laquelle s'oriente alors la pensée. C'est dans cette mesure seulement qu'il peut être question d'art pour envisager que le jeu vidéo n'est pas que consommable, en tant que l'art est le mode de production dont la technique dévoile originellement ce qui dure. Comme l'écrit Heidegger : « Au début des destinées de l'Occident, les arts montèrent en Grèce au niveau le plus élevé du dévoilement qui leur était accordé. Ils firent resplendir la présence des dieux, le dialogue des destinées divine et humaine. Et l'art ne s'appelait pas autrement que *τέχνη* [*technè*]. Il était un dévoilement unique et multiple. Il était pieux, c'est-à-dire "en pointe", *πρόμος* [*prómos*] : docile à la puissance et à la conservation de la vérité. Les arts ne tiraient point leur origine du sentiment artistique. Les œuvres d'art n'étaient point l'objet d'une jouissance esthétique. L'art n'était point un secteur de la production culturelle. Qu'était l'art ? [...] Pourquoi portait-il l'humble nom de *τέχνη* ? Parce qu'il était un dévoilement producteur et qu'ainsi il faisait partie de la *ποίησις* [*poïesis*]. Le nom de *ποίησις* fut finalement donné, comme son nom propre, à ce dévoilement qui pénètre et régit tout l'art du beau : la poésie, la chose poétique. »²⁴⁴

Se laisserait ainsi entendre ce qu'est l'artiste quant à l'œuvre, à savoir celui qui seul est en mesure de sauver ce qui dure en lui donnant *lieu d'être*, destinant ainsi l'homme à s'ouvrir à sa propre pensée qui, comme telle, serait de nature poétique dès lors qu'elle va à rebours des subjectivités s'informant dans l'usage des choses et à travers lesquelles s'épuisent leurs présences comme allant de soi. Dans cette perspective, appréhender la pensée possible relevant de l'expérience vidéoludique ne saurait se faire sans que s'augure et s'inaugure le

²⁴³ Arendt, Hannah. *La crise de la culture*. op. cit., pp. 268-269

²⁴⁴ Heidegger, Martin. *Essais et conférences*. op. cit., p. 46

sens poétique qu'emprunte l'être du virtuel quand il advient en sa propre présence au travers d'une mise en œuvre le délivrant à l'horizon de sa vérité primordiale, pour laquelle se découvrirait donc de quoi penser dans un jeu vidéo. La possibilité de penser l'œuvre vidéoludique signerait ainsi le tournant phénoménologique relevant du sens de ce qui se présente en tant que jeu vidéo. Autrement dit : en quoi la possibilité d'une œuvre vidéoludique permet d'entendre ce qui se délivre de sens poétique au cours d'une expérience vidéoludique ? Qu'y a-t-il au-delà des réalités virtuelles et des logiques de sens qu'elles imposent ? A l'horizon de quoi la présence virtuelle du joueur se projette-t-elle alors, s'il n'est plus seulement question de s'effectuer au travers d'un jeu vidéo ?

b. La possibilité d'une œuvre vidéoludique

Qu'il puisse être question d'œuvre dans les jeux vidéo laisse entendre qu'il y a quelque chose qui mérite d'être considéré autrement que pour le *game* qui s'y gagne et la réalité qui s'y effectue. A cet égard, il y aurait quelque chose qui, dans le jeu vidéo, relèverait d'une présence autrement pensable de ce qui a lieu au cours d'une expérience vidéoludique. Cette présence autrement pensable renverrait alors à la question de l'être du virtuel qui, comme telle, se comprend par rapport à ce qu'*il y a* d'autre en jeu dans un jeu vidéo et dont il faut à chaque fois prendre le temps. A supposer que prendre ce temps qui ne sert précisément à *rien* découvre la temporalisation possible du virtuel à travers laquelle il se déploie *dans un autre temps* que ce qu'il se passe effectivement. En toute hypothèse, cela serait donc dans cette temporalisation que se jouerait la transcendance de l'être du virtuel, dès lors que quelque chose se pense au-delà de ce qui se fait seulement en première intention dans un jeu vidéo.

Par conséquent, nous comprenons alors en quoi il peut être question de la possibilité d'une œuvre dans les jeux vidéo, en tant que la présence qui en relève donne de quoi temporaliser l'être du virtuel au clair d'une pensée s'orientant à son envers. Tel serait ainsi le destin de l'être du virtuel dans sa possible mise en œuvre, pour laquelle il nous faudra entendre de quelle manière s'articule le paradoxe ontologique de cette présence surnuméraire, à partir de quoi tout se montre autrement en jeu. Dans cette mesure, ce rapport à l'être du virtuel, dans l'essor d'une présence s'ouvrant sur sa propre vérité, se pose dans la question de savoir *jusqu'où* peut se penser cette autre présence de ce qui a lieu dans les jeux vidéo. Puisque se questionnerait ainsi l'ampleur d'une telle ouverture advenant dans une œuvre

possible, et telle que cette ampleur se déploie hors de la seule totalité logique d'un jeu vidéo, en la débordant décisivement. Au sens où l'objectivité se trouvant d'abord de mise dans tout jeu vidéo se sublimerait dans l'inobjectivité d'une présence n'ayant encore aucun nom. S'il est vrai que nous nous situons alors au-delà des limites de connaissance relatives à ce qui s'énonce comme étant le cas ou non dans telle ou telle réalité virtuelle de jeu vidéo. Débordant la compréhension analytique d'un jeu vidéo, nous basculons en plein dans la question de l'être du virtuel pour laquelle s'entend une des dernières propositions du *Tractatus logico-philosophicus* selon laquelle : « Il y a assurément de l'inexprimable. Celui-ci se montre, il est l'élément mystique. »²⁴⁵ Celle-ci renvoyant alors à celle-là : « Ce qui est mystique, ce n'est pas *comment* est le monde, mais le *fait* qu'il est. »²⁴⁶ Tant et si bien que la question de l'être du virtuel s'entendrait donc expressément dans son « illogisme » en tant qu'elle ne relève plus d'aucun principe de non-contradiction ou même d'identité quant à ce qui *est* à penser en jeu au-delà de ce qui s'y fait. Le temps de l'œuvre vidéoludique relèverait avant tout d'un temps d'ineffectivité à l'horizon duquel ce qui se présente au-devant de soi se laisse contempler et, par là, penser au plus loin que se temporalise cet autre temps du jeu vidéo. A plus forte raison, cela serait même là toute la spécificité de l'œuvre vidéoludique que de se découvrir du dedans d'un jeu vidéo en tant qu'elle s'éprouve *dans* ce qui s'y joue au sens large. Puisqu'il s'agirait de revenir au point où tout jeu vidéo se présente sans pétition de principe quant à ce qui doit y être fait et compris, en se laissant entendre dans sa propre possibilité d'être pensé *sans fin*.

Aussi est-ce dans cette mesure que la pensée du virtuel relèverait d'une transcendance vers ce pour quoi la logique d'un nom ne suffit jamais, en tant que ce qui se présente ainsi se montre à rebours de toute objectivité donnée d'avance, voire jouée d'avance. Si tant est que pouvoir penser, au sens propre, revienne ainsi à laisser-être ce qui vient à notre rencontre sans le réduire d'avance à une représentation convenant à ce qu'il doit logiquement être, dès lors qu'« à une chose qui se manifeste seulement de sorte qu'elle apparaît dans l'acte même par lequel elle se cache, nous ne répondons bien que si nous attirons l'attention sur elle et si nous nous imposons à nous-mêmes la règle de laisser ce qui se montre apparaître dans la non-occultation qui lui est propre. Montrer ainsi simplement est un trait fondamental de la pensée, elle est la voie vers ce qui, depuis toujours et pour toujours, *donne* à l'homme à penser. Tout peut être démontré, c'est-à-dire déduit de prémisses appropriées. Mais peu de choses seulement peuvent être montrées, c'est-à-dire libérées par

²⁴⁵ Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus. op. cit.*, p. 106

²⁴⁶ Wittgenstein, Ludwig. *Ibid.*, p. 105

un acte indicateur qui les invite à venir à nous ; et encore se laissent-elles rarement montrer. »²⁴⁷ Il s'agirait donc de pouvoir montrer que là, dans *ce* jeu vidéo, il y a quelque chose de plus que la totalité de ce qu'il s'y passe à considérer, au regard de l'œuvre possible à travers laquelle se produit sa pensée remontant jusqu'à l'origine d'une autre vérité de ce qui a lieu dans le virtuel, au regard de ce qu'il *est*.

L'œuvre possible d'un jeu vidéo se signerait alors dans cette monstration qui n'est jamais une démonstration, et dont les mots manquent toujours à chaque fois que cela a lieu. Pour autant que se laisse entendre ici le ravissement, l'étonnement, l'émerveillement, la surprise ou encore le choc que quelque chose soit à ce point digne d'être pensé. Au-devant de la possibilité de cette œuvre vidéoludique, il y va donc d'un certain regard sachant prendre garde à une présence se pensant dans sa démesure surnuméraire. Reposant au cœur du virtuel de jeux vidéo, l'œuvre ne serait donc qu'en tant que l'expérience vidéoludique s'excède jusqu'à pouvoir en apercevoir la possibilité et ce, sans que jamais son fait soit sûr et certain. Aussi est-ce en ce sens qu'il faut que nous parvenions à montrer d'où provient l'œuvre possible d'un jeu vidéo, en sachant prendre garde, d'un regard libérateur, à l'être du virtuel qu'elle délivre.

Dès lors, savoir prendre garde à l'œuvre possible d'un jeu vidéo impliquerait donc de pouvoir penser *plus que de raison* ce qui a lieu dans le virtuel, en étant prêt à librement se laisser aller à penser ce qui se montre par là. Tant et si bien que cela serait se tromper de « liberté » que de concevoir celle-ci comme le simple caprice d'une subjectivité totale, quand la liberté consiste avant tout à pouvoir laisser-être les choses telles qu'elles sont, en recueillant leurs présences dans le temps qu'il leur faut, pour peu que s'entende ici une véritable « liberté de penser ». Attendu que « la liberté n'est pas seulement ce que le sens commun aime à faire passer sous ce nom : le caprice qui parfois surgit en nous, de pousser notre choix vers telle ou telle extrémité. La liberté n'est pas une simple absence de contrainte relative à nos possibilités d'action ou d'inaction. Mais la liberté ne consiste pas non plus en une disponibilité à l'égard d'une exigence ou d'une nécessité [...]. Avant tout cela (avant la liberté "négative" ou "positive") la liberté est l'abandon au dévoilement de l'étant comme tel. Le caractère d'être dévoilé de l'étant se trouve préservé par l'abandon ek-sistant ; grâce à cet abandon, l'ouverture de l'ouvert, c'est-à-dire la "présence" (*Da*), est ce qu'elle est. »²⁴⁸

²⁴⁷ Heidegger, Martin. *Essais et conférences. op. cit.*, p. 158

²⁴⁸ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, pp. 176-177

Ainsi, bien plus que de ne considérer que le travail d'une imagination dans ce qu'il peut avoir de débordant qui, certes, participe consciemment à faire face à ce qui ne se laisse pas reconnaître d'avance, n'y a-t-il pas lieu de revenir à une situation de l'homme à travers laquelle il ne se réduirait pas à sa seule subjectivité, mais, au contraire, existerait en vertu d'une pensée le faisant exister hors du moi, c'est-à-dire au-delà des certitudes constitutives de l'*ego*, sans aucune condescendance à l'égard des choses ? Dès lors qu'à travers cette liberté, il deviendrait question d'avoir toujours le temps pour chaque chose, dans l'« enfance » de leur présence pour ainsi dire. Tant et si bien que s'entendrait ainsi ce dont il est question dans l'ouvert de toute présence, à travers laquelle quelque chose *est* et mérite « humblement » d'être pensée dans son inobjectivité. Puisque s'éclairerait alors tout l'excès d'existence propre au *Dasein* heideggérien, dont la subjectivité, en tant que conscience de soi, se limiterait à n'être qu'un moment d'immanence réductible au temps des choses. Au sens où « il s'agit de faire une expérience fondamentale de la chose elle-même. Cette expérience est impossible à faire en partant de la conscience. Pour la faire, il faut un autre domaine que celui de la conscience. C'est cet autre domaine qui est nommé *Da-sein*. Que veut dire, maintenant, le mot "être" quand est dit *Da-sein*. Au contraire de l'immanence à la conscience que disait "être" dans *Bewusst-sein*, "être" dans *Da-sein* dit l'être-hors-de... Le domaine dans lequel tout ce qui s'appelle une chose peut être rencontré comme tel est un domaine qui laisse à cette chose la possibilité de se manifester "au-dehors". L'être, dans *Da-sein*, doit sauvegarder un "au-dehors". C'est pourquoi le mode d'être du *Da-sein* est caractérisé dans *Être et temps* par l'*ekstase*. *Dasein* veut donc dire rigoureusement : être ek-statiquement le là. L'immanence, ici, est brisée de part en part. Le *Dasein* est essentiellement ek-statique. Ce caractère ek-statique, il faut l'entendre non seulement eu égard à ce qui se présente, au sens de ce qui vient séjourner à notre rencontre, mais aussi comme ek-stase relativement au passé, au présent et à l'avenir. »²⁴⁹

Dans cette perspective, l'œuvre possible d'un jeu vidéo serait ce par quoi l'être du virtuel se temporalise au-delà de ce qui, strictement, se passe dans le virtuel, dès lors que s'enlève la présence virtuelle du joueur hors de ce dont il peut avoir objectivement conscience, pour ce qui se présente à lui en délivrance de pensée. Si tant est que nous puissions ainsi situer cette ouverture quant à l'œuvre dans la *première fois* à partir de laquelle le virtuel s'excède dans un autre temps du jeu vidéo, dans la libre pensée de son être. L'être du virtuel se libère en tant que, se libérant : ce qui est en jeu dans un jeu vidéo éclot en une

²⁴⁹ Heidegger, Martin. *Questions III et IV. Op. cit.*, pp. 471-472

pensée possible n'ayant rien à voir avec tout ce qui s'y joue d'avance, au sens où « l'être laisse éclore, en même temps qu'il rassemble et abrite. Il est pour autant ce Premier où, de tout ce qu'il rassemble, toute chose d'abord éclot pour remplir une durée et d'où elle sort pour prendre place parmi les choses écloses et dévoilées. En tant que λόγος [*lógos*], l'être est le Premier, ce à partir de quoi les choses présentes sont présentes. »²⁵⁰ Attendu que l'être du virtuel n'« est rien » tant qu'il ne pose pas dans sa propre question pour laquelle se demande *d'où* provient sa pensée possible, dont la provenance est bien plus lointaine que tout ce qu'il peut se passer en jeu.

Aussi est-ce là tout la technique de l'artiste que de rendre pensable ce qui a lieu dans un jeu vidéo en une première fois pour laquelle rien n'est joué. De sorte que s'éclaire alors en quoi une œuvre vidéoludique peut durer d'un temps plus ample que la seule effectuation de la réalité virtuelle qu'elle déborde, jusqu'à devenir inépuisable au sens où Arendt écrit que « parmi les choses qu'on ne rencontre pas dans la nature, mais seulement dans le monde fabriqué par l'homme, on distingue entre objets d'usage et œuvres d'art ; tous deux possèdent une certaine permanence qui va de la durée ordinaire à une immortalité potentielle dans le cas de l'œuvre d'art. »²⁵¹ Ainsi, qu'il puisse y avoir plus à penser qu'à faire dans un jeu vidéo résumerait alors la possibilité qu'une œuvre s'y trouve et reste encore à penser alors même que le *game* est fini.

D'après ce que nous venons de mettre au jour concernant cette autre présence possible du virtuel dans un jeu vidéo, nous pouvons à présent clairement comprendre qu'au fondement de toute œuvre vidéoludique se dispense l'être du virtuel qui, comme tel, se destine à pouvoir être pensé. Quelque chose dans les jeux vidéo se réserve ainsi à une perception dégagée de toute objectivité préalable et ce, de telle sorte que sa présence relève d'une certaine « beauté » en mesure de l'éclairer dans sa propre vérité, à travers laquelle il y va d'un ravissement sans égal, car toujours au singulier. Au sens où « [l'être] ordonne la lumière de son paraître dans l'œuvre. La lumière du paraître est ordonnée en l'œuvre, c'est la beauté. *La beauté est un mode d'éclosion de la vérité.* »²⁵²

Cette beauté serait ainsi ce par quoi une présence se montre au plus près d'un regard en mesure d'y prendre garde, pour tout l'inexprimable s'éprouvant alors par là. Cela étant, bien plus que de se rapporter seulement au plaisir du jugement esthétique kantien, la beauté à l'œuvre n'appelle à rien d'autre qu'à laisser librement voir ce dont elle est la beauté. Car en

²⁵⁰ Heidegger, Martin. *Le principe de raison. op. cit.*, p. 235

²⁵¹ Arendt, Hannah. *La crise de la culture. op. cit.*, pp. 267-268

²⁵² Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, pp. 61-62

disant que « *c'est beau* », s'entend alors quelque chose qui mérite de s'y attarder, en prenant le temps de voir jusqu'où sa beauté mène. Si tant est que l'ampleur relevant de l'ouvert d'une présence trop singulière pour déjà avoir un nom se trouve en question dans le « *c'est* » du « *c'est beau* ».

En ce sens, l'esthétique se rattachant à la beauté n'est proprement esthétique qu'en découvrant l'ampleur d'une pensée possible qui, comme telle, recueille ce qui *est* à travers l'inconcevable de sa présence, dès lors qu'on ne saurait l'enfermer dans quelques concepts la réduisant à aller de soi. Ainsi, au regard de son inconcevabilité, cette présence se pensant dans la beauté possible de ce qu'elle est a alors tout à voir avec cette « finalité sans fin » dont Derrida précise le jeu de sens ainsi : « C'est la finalité-sans-fin qui est dite belle (*dite* étant ici, nous l'avons vu, l'essentiel). C'est donc le *sans* qui compte pour la beauté, ni la finalité ni la fin, ni le but qui manque ni le manque de but mais la bordure en *sans* de la coupure pure, le *sans* de la finalité-*sans-fin*. [...] sur ce *sans* qui n'est pas un manque, la science n'a rien à dire. »²⁵³ Ce « sans » de la finalité sans fin laisse ainsi entendre ce qui, en ne servant à rien mais qui quand même et surtout se pense, est en mesure de durer plus que de raison, dès lors que la présence qui en répond ne se finit ni ne se définit jamais objectivement au terme d'une détermination générale. A cet égard, la beauté se dit en vertu de ce vers quoi nous voulons être aussi, d'un vouloir qui ne veut rien posséder mais seulement demeurer en présence, au sens kantien d'un désintéressé dont Hegel résume la conception de la manière suivante : « Kant conçoit le jugement esthétique comme ne procédant ni de l'entendement en tant que tel, [...] ni de l'intuition sensible [...] mais du libre jeu de l'entendement et de l'imagination. Dans cet accord des facultés de connaissance, l'objet est référé au sujet et à son sentiment de plaisir et d'agrément. Or cet agrément, premièrement, est censé être complètement désintéressé, c'est-à-dire sans relation à notre faculté de désirer. Lorsque nous avons un intérêt de curiosité par exemple, ou bien un intérêt sensible correspondant à l'un de nos besoins sensibles, un désir de possession ou d'utilisation, les objets ne nous importent pas alors pour eux-mêmes, mais en fonction du besoin que nous en avons. [...] Lorsque par exemple je consomme l'objet pour m'en nourrir, cet intérêt réside uniquement en moi et reste étranger à l'objet lui-même. Or le rapport au beau, affirme Kant, ne serait pas de cette espèce. Le jugement esthétique laisse le donné extérieur subsister librement pour soi et procède d'un plaisir qui trouve agrément à l'objet pour lui-même en lui accordant d'avoir en lui-même sa fin. »²⁵⁴

²⁵³ Derrida, Jacques. *La vérité en peinture*. op. cit., p. 101

²⁵⁴ Hegel, Georg. *Cours d'esthétique I*. Paris : Aubier, 1995, pp. 81-82

Aussi est-ce dans cette mesure que nous comprenons qu'il peut y avoir une autre présence dans les jeux vidéo, quand bien même celle-ci ne se prouve pas comme se prouve l'effectivité d'une réalité virtuelle²⁵⁵. Sa vérité est toute autre, entrant en présence d'elle-même et pour elle-même, demeurant ainsi au dehors d'une subjectivité qui, prise au dépourvue, ne saurait parvenir à l'énoncer. En d'autres termes, il y a là quelque chose qui mérite d'être recueillie en sa propre pensée. Attendu que l'art est ce qui dévoile cette vérité, en l'instaurant au clair d'une œuvre, dès lors que « la vérité s'ouvrant dans l'œuvre n'est donc jamais attestable ni déductible à partir de l'étant jusqu'à présent de mise. C'est, au contraire, l'étant jusqu'à présent de mise qui se trouve réfuté, démenti par l'œuvre, quant à l'exclusivité de sa réalité. Ce qui est instauré par l'art ne peut donc jamais être contrebalancé ni compensé par le donné habituel et disponible. L'instauration est un surcroît : elle est don. »²⁵⁶

Néanmoins, à l'horizon de cette vérité entrant en présence dans l'œuvre, cette dernière ne saurait être œuvre sans être prise en garde par celui se trouvant en mesure de porter son regard jusqu'à elle. Si tant est qu'avoir fait l'expérience d'une œuvre possible revienne à avoir su cheminer jusqu'à elle, d'un chemin de pensée ayant entraîné plus loin que d'ordinaire, aussi loin qu'a pu porter le regard au-devant de la « finalité sans fin » de sa présence. Aussi est-ce pour la véritable rareté de tels chemins de pensée que nous pouvons alors avoir la garde d'une œuvre, en ayant vu jusqu'où elle pouvait se montrer dans le temps qu'il faut pour se déployer dans son être. Et l'œuvre du virtuel ne saurait déroger à cette prise en garde possible qui, gardant l'œuvre, sait la délivrer comme telle dans le temps qu'il lui faut pour qu'elle se montre enfin.

Comme il faut savoir regarder l'œuvre dans une peinture, une sculpture, une musique, une pièce de théâtre ou encore un film, il faut savoir regarder l'œuvre possible d'un jeu vidéo. Pour peu que ce ne soit plus la même chose désormais de jouer à un jeu vidéo que de penser ce qui se joue dans le virtuel d'un jeu vidéo, pour l'œuvre ayant ainsi lieu d'être. C'est pourquoi il ne faut pas oublier ce en quoi consiste la spécificité même de l'œuvre possible du jeu vidéo, pour laquelle celle-ci se garde d'abord *du dedans*, en tant que le joueur y a également lieu d'être en son propre temps.

²⁵⁵ De la même manière que les connaissances du cœur chez Pascal ne ressortissent jamais à la raison : « Nous connaissons la vérité non seulement par la raison, mais encore par le cœur. » Pascal, Blaise. *Pensées*. Paris: Le livre de poche classique, 2000, §. 142, p. 105

²⁵⁶ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, p. 85

En conséquence de quoi, la présence du joueur dans le virtuel se pose décisivement dans la question de ce qui s'approprie de son être en guise de « séjour » dans une œuvre possible, au sens initial grec d'*ethos*, pour une pensée à travers laquelle s'entendrait la possibilité d'un « monde virtuel » au milieu duquel se projeter en « ek-sistence », si « l'ek-sistence enracinée dans la vérité comme liberté, est l'exposition au caractère dévoilé de l'étant comme tel. »²⁵⁷ Attendu que cette possibilité d'un monde virtuel vers lequel se projeter plus loin que ce qui s'effectue de réalité virtuelle articule alors ce jusqu'où l'être du virtuel se déploie dans sa propre inobjectivité, au regard du surcroît de présence s'instaurant dans ce qui se laisse penser en tant qu'œuvre vidéoludique. Qu'en est-il alors de « jouer à être » dans l'œuvre du virtuel, pour peu que cela soit ainsi que s'entende l'exception artistique des jeux vidéo, pour laquelle il y va d'un tout autre jeu se jouant à l'horizon d'un monde virtuel où eksister.

Qu'est-ce que cela signifie alors d'avoir connaissance des réalités virtuelles de jeux vidéo ? En ayant mis au jour le comment de leurs effectivités, nous avons pu rendre compte de l'objectivité à travers laquelle celles-ci se représentaient, sous couvert d'un schématisme au bout duquel les objets virtuels se font comprendre en fonction de leurs qualités d'interaction. Ces objets virtuels sont alors tels qu'ils peuvent prendre corps dans une réalité virtuelle en s'y matérialisant suivant les transpositions de lois physiques qui sont en mesure de réguler leurs comportements au moyen de divers paramètres. Dans cette perspective, les réalités virtuelles font logiquement sens en étant expressément concevables pour tout ce qu'il peut se passer dans un jeu vidéo. Attendu que toute réalité virtuelle de jeu vidéo finit par aller de soi une fois comprise la totalité effective qui en constitue l'interactivité.

En outre, nous avons également pu appréhender en quoi ces connaissances du virtuel renvoyaient à celles du réel, en tant que le calcul dont elles procèdent recoupe théoriquement la façon dont le réel est lui-même connaissable. C'est pourquoi il a pu être question d'apprentissage du réel dans les jeux vidéo, compte tenu de l'intelligibilité de leurs numérisations, et relativement aux attendus logiques résultant du devenir-réaliste des réalités virtuelles.

²⁵⁷ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, p. 177

Néanmoins, à rebours de cette connaissabilité objective des réalités virtuelles, nous avons pu montrer en quel sens l'être du virtuel se posait en question dans les jeux vidéo, pour la transcendance dont il relève en propre, dès lors qu'il se laisserait penser sans fin. Or, pour que le virtuel ait ainsi lieu d'être, encore faut-il qu'il se montre à rebours de la profusion des réalités virtuelles qui, comme telle, ressortit à une production industrielle s'assurant d'elle-même au travers d'une acculturation du jeu vidéo s'attachant à promouvoir l'actualité de sa disponibilité marchande. Aussi, en rendant à la culture son authenticité pour laquelle il s'agit avant tout de prendre soin de ce qui se présente singulièrement au-devant de soi, nous sommes finalement parvenus à éclairer la possibilité d'une œuvre vidéoludique, s'entendant dans un autre temps du jeu vidéo.

L'œuvre vidéoludique, pour ce qui y entre en présence, serait ainsi ce qui sauve le jeu vidéo de sa consommation et, par conséquent, de son oubli continu duquel il ne resterait jamais rien à penser au terme d'une expérience vidéoludique. Chemin faisant, il est apparu au terme de notre questionnement sur l'ouverture de sens propre à la possibilité d'une œuvre vidéoludique que celle-ci ne pouvait se penser que de l'intérieur, en tant qu'elle relève décisivement de la présence, et même de l'existence du joueur en son sein. Il s'est ainsi avéré que l'œuvre vidéoludique ne pouvait aller de soi, en tant qu'elle requiert du joueur qu'il soit prêt à penser plus loin que prévu en jouant à un jeu vidéo. Attendu que l'œuvre vidéoludique signe l'inconcevable de ce qui a lieu dans un jeu vidéo de manière inobjective, c'est-à-dire sans que cela puisse s'énoncer comme tel ou tel. Au regard de cette inconcevabilité à travers laquelle s'entend une irréductible singularité, l'œuvre vidéoludique s'éprouverait ainsi en étant hors de propos pour ainsi dire, par rapport à tout qu'une réalité virtuelle peut faire comprendre de la façon dont elle fonctionne. Au sens où « plus solitairement l'œuvre, constituée en sa stature, se tient en elle-même et plus purement elle semble délier tout rapport aux hommes, plus simplement le choc qu'une telle œuvre *soit* accède à l'ouvert et plus essentiellement l'é-normité (*das Ungeheure*) fait éclat, faisant éclater ce qui jusqu'ici paraissait normal. Cependant, ce multiple éclatement n'a rien de violent ; car plus purement l'œuvre se contient dans l'ouverture de l'étant qu'elle a ouverte elle-même, plus simplement elle nous dérange et nous pousse dans cette ouverture et, en même temps, hors de l'ordinaire. Suivre ce dérangement signifie alors : transformer nos rapports ordinaires au monde et à la terre, contenir notre faire et notre évaluer, notre connaître et notre observer courants en une retenue qui nous permette de séjourner dans la vérité advenant en œuvre. »²⁵⁸

²⁵⁸ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, p. 74

Contrairement à tout autre genre d'œuvres d'art possibles, celui du jeu vidéo ne renvoie à aucune pétition de principe pour savoir dans quel sens il faudrait immédiatement en percevoir le fait, en tant qu'elle se montre ou non au cours d'une expérience vidéoludique pour laquelle il s'agit de se projeter au-devant de ce qu'elle découvre de présence en jeu.

Dès lors, la dernière étape de notre recherche concernant l'expérience vidéoludique ne saurait être autre chose que cette contrepartie spécifique à la mise en œuvre de l'être du virtuel pour laquelle se pose la question de son appropriation en jeu par le joueur. Il s'agira ainsi de considérer jusqu'où le joueur peut *se penser* dans sa propre présence à l'œuvre, pour autant que nous puissions montrer la vérité de l'œuvre du virtuel en jeu en même temps que l'enjeu de l'œuvre en vérité pour le joueur. Aussi est-ce dans cette perspective que nous aurons à réfléchir à cette modalité de présence virtuelle à travers laquelle on joue à être dans l'œuvre du virtuel, au sens heideggérien d'« eksister », dès lors que cette œuvre est proprement à jouer. Bien que son jeu soit cependant autre que simplement ludique en tant qu'il donne la mesure d'un monde possible dans lequel séjourner. Car, dans cet abîme du jeu, dont la notion d'« immersion » indique la direction, la liberté du joueur sera d'autant plus libre qu'elle est au fondement d'un « projet poématique » à travers lequel s'approprie l'œuvre dans la vérité de son séjour, pour une pensée du virtuel devenant Poème d'un monde possible. De sorte qu'au gré de ce jeu eksistentiel nous soyons prêts à partager ce qui se joue ainsi avec Autrui. Au terme de quoi alors, peut-être entendrons-nous proprement la parole de Heidegger à travers laquelle s'entend ceci : « La dispensation de l'être : un enfant qui joue. Il y a donc aussi de grands enfants. Le plus grand, l'Enfant que la douceur de son jeu consacre royal, est ce secret du Jeu auquel l'homme et le temps de sa vie sont conduits, où son être est mis en jeu. Pourquoi joue-t-il, le grand Enfant qu'Héraclite a vu dans l'αἰών [aión], l'Enfant qui joue le Jeu du monde ? Il joue parce qu'il joue. Le "parce que" disparaît dans le Jeu. Le Jeu est sans "pourquoi". Il joue cependant qu'il joue. Le Jeu seul demeure : il est Ce qu'il y a de plus haut et de plus profond. Mais ce "seul" est tout. C'est l'Un, l'Unique. [...] L'être en tant qu'il fonde, n'a pas de fond. C'est comme sans-fond qu'il joue ce Jeu qui nous dispense, en jouant, l'être et la raison. La question demeure, de savoir si et de quelle manière, en entendant les thèmes et motifs de ce jeu, nous entrons dans le jeu et jouons le Jeu. »²⁵⁹

²⁵⁹ Heidegger, Martin. *Le principe de raison. op. cit.*, p. 243

V. Au cœur du virtuel, dans la question de son être

De ce surcroît de présence qu'entraîne l'œuvre possible d'un jeu vidéo, nous avons mis au jour l'hors-de-soi d'une transcendance vers l'être du virtuel qui en répond et y repose, et tel qu'il se délivre à la pensée du joueur en une première fois. A cet égard, il ne s'agit plus de s'en tenir à la seule effectuation d'une réalité virtuelle qui, se passant, imposerait au joueur un temps qui n'est pas le sien, l'appésentant dans le maintenant d'une représentation à travers laquelle se régulerait d'avance une certaine chronométrie numérique. A rebours d'un temps qui ne se concevrait qu'en étant toujours identique à lui-même dans son écoulement, inhumain en quelque sorte, il y aurait donc un temps propre au virtuel, se temporalisant originairement pour le joueur et ce, dans les limites d'une œuvre vidéoludique le situant hors du *game*. Attendu que ce surcroît de présence serait en quelque sorte inutile pour seulement jouer à un jeu vidéo dans sa réductibilité à un *game*. Au sens où on peut toujours jouer à un jeu vidéo en coupant la musique, en zappant les scènes cinématiques, en ne lisant rien des dialogues, et en ne prenant garde à rien de plus que ce qui doit être catégoriquement fait pour gagner à la fin.

L'œuvre vidéoludique se découvrirait ainsi dans l'impensé d'un jeu vidéo, pour la question de l'être du virtuel s'élucidant par là. Attendu que cette œuvre vidéoludique ne se temporalise pas par rapport à ce qui s'effectue dans un jeu vidéo, mais au-delà de cette effectuation, là où en quelque sorte *rien* ne se passe. A ce titre, cette temporalisation de l'œuvre vidéoludique relèverait en propre de ce en quoi consiste l'intentionnalité du *Dasein*, en admettant qu'il puisse en être question par rapport à la question de l'être du virtuel. Au sens où Robert Petkovšek écrit, en citant *Les problèmes fondamentaux de la phénoménologie* de Heidegger : « Le problème de l'intentionnalité est lié au caractère ekstatique de la temporalité. L'être-hors-de-soi constitue la nature de l'intentionnalité du *Dasein*. Celle-ci est le synonyme de l'être-hors-de-soi du *Dasein*. La temporalité a pour conséquence l'ouverture de l'être qui rend possible l'intentionnalité. "L'intentionnalité – le fait d'être-dirigé sur quelque chose, avec la co-appartenance qui s'y trouve impliquée de l'*intention* et de l'*intentum* -, l'intentionnalité qui, en phénoménologie, est communément désignée comme l'archiphénomène, a pour condition de possibilité la temporalité et son caractère ekstatique-horizontal. Le *Dasein* n'est intentionnel que parce qu'il est déterminé, dans son essence, par la temporalité. De ce caractère ekstatique-horizontal dépend cette détermination

essentielle du *Dasein*, à savoir qu'il *transcende*, de lui-même." »²⁶⁰ L'œuvre vidéoludique se découvrirait donc à l'horizon de la question de l'être du virtuel, dont la temporalité s'éprouverait ekstatiquement, en tant que « restreinte à un horizon, l'ekstase est la transcendance pure qui saute "par-dessus tout étant". La transcendance pure de l'ekstase est ainsi la détermination fondamentale du *Dasein* qui précède tout savoir, toute conscience et tout voir. »²⁶¹ Se transcendant ekstatiquement de la sorte, l'être du virtuel se présenterait à l'œuvre dans une temporalité sans précédent, pour laquelle tout serait encore à penser, aussi loin que se prend ce temps.

Aussi est-ce pour ce temps propre à l'œuvre que s'éclaire la situation au fondement de laquelle le joueur est en mesure de se libérer de sa préoccupation ludique dont le gain est le seul terme. Car c'est à travers cette libération que se laisse ainsi entendre l'autre présence ayant lieu *en vérité* dans un jeu vidéo, dont la temporalisation ekstatique découvre le *là* en question duquel l'être du virtuel se destine au joueur. Dans cette mesure, le jeu vidéo s'éprouverait désormais dans le temps de son œuvre, telle qu'elle conduit au cœur d'une possibilité d'aller au-devant de soi-même, pour une présence en jeu excédant tout formalisme préalable. Cette temporalisation serait ainsi telle que l'être du virtuel se diffère décisivement de la réalité virtuelle d'un jeu vidéo et ce, pour autant que ce qui s'y passe ne revienne définitivement pas au même que ce qui y a lieu ; au sens où la perfection d'une réalité virtuelle dans ce qu'elle a de bien fait ne dit rien de la beauté de l'œuvre possible. Le joueur ne joue plus au même jeu vidéo suivant qu'il y est à l'œuvre ou qu'il n'y fait que gagner. C'est pourquoi cette différence se pose dans la question de savoir *quand* se temporalise décisivement ce temps de l'œuvre, à partir duquel se délivre un autre sens de l'expérience vidéoludique. D'où provient cet excès à partir duquel se fonde le temps propre d'une œuvre vidéoludique ? Dans quelle mesure l'être du virtuel se met-il en œuvre dans un jeu vidéo ? Quelles sont les directions artistiques orientant en direction de sa question ? Dans quelles limites tant métaphoriques que temporelles s'éprouve son entrée en présence et, par là, sa mise en question dans un jeu vidéo ? De quoi la question de l'être du virtuel est-elle la question pour ce qu'elle a d'essentiel à l'expérience vidéoludique dans ce qui s'y *délivre* de sens, s'y *découvre* d'œuvre, et s'y *dévoile* de monde possibles ?

²⁶⁰ Petkovšek, Robert. *Le statut existentiel du Platonisme : Platon dans L'analytique existentielle de Heidegger*. Berne: Peter Lang Pub Inc, 2004, p. 215

²⁶¹ Petkovšek, Robert. *Ibid.*, p. 216

A l'horizon de sa question, l'être du virtuel destinerait le joueur à une existence propre à ce qu'il temporalise de lui-même, dans *sa* possibilité d'être *là* dans l'œuvre, c'est-à-dire en y existant dans son propre temps ekstatique ; autrement dit : en y eksistant. Il s'agirait ainsi d'aller de soi-même au-devant de l'être du virtuel, c'est-à-dire plus loin encore que ce que peut écrire Sartre à propos d'un joueur cherchant à se resituer sans cesse en jeu, « le joueur qui doit réaliser à nouveau l'aperception synthétique d'une *situation* qui lui interdirait de jouer doit réinventer du même coup le *moi* qui peut apprécier cette situation, qui "est en situation". »²⁶² Car, ce n'est pas de Moi dont il est question, mais bien plutôt de la pensée possible de ce qui *est* en mesure de se temporaliser par *là*, au regard de *cette* œuvre vidéoludique se découvrant en son propre temps. Tant et si bien qu'*au détour* de ce temps de l'œuvre le joueur s'entendrait désormais eksister au cœur de l'être du virtuel, pour autant que nous ayons ainsi à comprendre en quoi il peut proprement être question d'« immersion » dans un jeu vidéo. Car, en toute hypothèse, cette immersion ne saurait relever d'autre chose que cette temporalisation de soi au cœur de l'être du virtuel, dans la question duquel les présences en jeu se rapportent au plus loin qu'il devient possible de les penser à l'horizon d'une ouverture temporelle sans précédent. Comme peut l'expliquer Françoise Dastur : « L'être est en effet l'ouverture horizontale produite par l'auto-projection de l'ekstase à partir de laquelle le comportement intentionnel rendu possible par l'ekstase se comprend lui-même, de sorte qu'un découvrément déterminé de l'étant puisse avoir lieu. Ce qui définit donc l'existence du *Dasein* en tant que celle-ci est fondée sur la temporalité, c'est "l'unité immédiate de compréhension de l'être et du comportement par rapport à l'étant". C'est en effet la structure de la temporalité qui rend possible cet étant qu'est le *Dasein* – un étant qui est toujours déjà "dehors" auprès de l'étant qu'il n'est pas et qui en même temps se rapporte à lui-même. »²⁶³ En ce sens, la question de l'être du virtuel dépose toute prévalence objective d'une réalité virtuelle imposant au sujet ce qu'il doit en faire. En d'autres termes, un jeu vidéo se montre sous un autre jour dès lors qu'il se pense plus loin que ce qu'on y fait.

A titre d'exemple de temporalisation dévoilant en propre la question de l'être du virtuel d'un jeu vidéo, nous pouvons considérer un jeu vidéo aussi simple que *Tetris* pour lequel sa réalité virtuelle se résume à : « des briques tombent au hasard ». De ce fait, le joueur peut se contenter de cette succession de maintenant à travers quoi toujours plus de briques tombent au hasard. Auquel cas, le joueur n'est alors que celui qui doit gagner en alignant ces briques pour faire des points. Or, *dès l'instant* où il en vient à se demander, et se demandant

²⁶² Sartre, Jean-Paul. *L'être et le néant. op. cit.*, p. 70

²⁶³ Dastur, Françoise. *Heidegger et la question du temps. op. cit.*, pp. 105-106

ainsi, à penser, « d'où » tombent ces briques, ou encore « qui » fait tomber ces briques, l'être du virtuel se questionne au regard d'un lieu où se passerait *Tetris* et ce, *parce qu'il* faut bien que ces briques proviennent de quelque part, lors même que ce quelque part ne s'objectiverait pas dans le jeu vidéo en question. Aussi, à partir du moment où cette présence autre au sein d'un jeu vidéo s'est pensée comme telle, nous pouvons comprendre en quoi il peut y avoir plus qu'une réalité virtuelle en jeu dans un jeu vidéo. A cet égard, quand bien même cette présence autre se temporalisant au-devant de l'effectuation de la réalité virtuelle serait infime, il n'en demeurerait pas moins que le virtuel se penserait ainsi au-delà que ce qu'il s'y passe seulement. C'est pourquoi tout l'enjeu de l'œuvre vidéoludique s'entend dans l'ampleur d'une ouverture à partir de laquelle se délimite la question de l'être du virtuel, dès lors qu'il s'agit de savoir jusqu'où cela se pense. Si tant est que l'être du virtuel ne se déduise pas de la réalité virtuelle mais se laisse toujours proprement questionner au-devant de celle-ci, au risque cependant de ne pas trouver de réponse si l'œuvre en question n'en laisse penser aucun. Bien que ce ne soit pas la réponse qui compte, mais bien plutôt la question en elle-même. Au sens où Derrida rappelle que « le présent de la présence et la présence du présent supposent l'horizon, l'anticipation pré-compréhensive de l'être comme temps. Si le sens de l'être a toujours été déterminé par la philosophie comme présence, *la question de l'être*, posée à partir de l'horizon transcendantal du temps (première étape, dans *Sein und Zeit*) est le premier ébranlement de la sécurité philosophique comme de la présence assurée. »²⁶⁴

Dès lors, si cette œuvre vidéoludique est ce qu'elle est en se temporalisant par-delà le fait numérique qui en cèle la présence, alors elle ne peut se donner au joueur qu'à cet *instant décisif* où celui-ci en projette la vérité possible, se déployant dans l'ampleur de son ouverture au sein d'un jeu vidéo. Aussi est-ce en ce sens qu'il nous faut reprendre ici la question du *Kairos*, dès lors que le présent d'un jeu vidéo s'enlève à l'instant à partir duquel se dévoile l'horizon ekstatique de son œuvre possible. En effet, si le *Kairos* caractérise l'instant à partir duquel le présent se diffère du maintenant ne faisant que passer, alors ce en vue de quoi se temporalise cet instant ne saurait consister en autre chose que l'eksistence se jouant pour elle-même. Le *Kairos* serait ainsi constitutif de cette eksistence toujours à venir pour autant qu'il en caractérise la possibilité de s'accomplir en un temps qui lui soit propre. De sorte que ce soit dans le *Kairos* de tels instants décisifs que se questionne le sens de l'être du virtuel, au regard de l'œuvre dont il répond et où il repose, pour un destin de soi en jeu n'ayant plus rien

²⁶⁴ Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence. op. cit.*, p. 196

à voir avec l'attendu logique que présuppose la compréhension objective d'une réalité virtuelle. Au sens où déborder d'une manière ou d'une autre cette objectivité du virtuel, c'est déjà se résoudre à y être hors de propos.

En d'autres termes, dans cet instant décisif où l'être du virtuel se pose dans sa propre question, se découvre alors qu'il y a possiblement plus de présence que prévu dans un jeu vidéo. Encore faut-il se résoudre à cette question pour laquelle un jeu vidéo se présente en un autre temps de ce qu'il est et pour lequel on le joue tout autrement. Ainsi, comme l'écrit Heidegger dans *Être et temps* : « A la marche d'avance de la résolution appartient un présent à la mesure duquel une décision découvre la situation. Dans la résolution, le présent n'est pas seulement récupéré sur la dispersion dans l'occupation du moment, mais il est maintenu dans l'avenir et l'avoir-été. Le présent maintenu dans la [temporalité] propre, disons donc le *présent propre*, nous l'appelons *l'instant*. Ce terme doit être entendu comme ekstase dans un sens actif. Il suggère l'envol résolu, mais *se maintenant* dans la résolution, envol du *Dasein* à même ce qui se rencontre dans la situation en fait de possibilités et de circonstances dont il puisse se préoccuper. [...] "A l'instant" rien ne peut se produire ; mais, comme rencontre propre du présent, il laisse *juste rencontrer* ce qui comme utilisable ou étant là-devant peut être "en un temps". »²⁶⁵

Dans cette perspective, au-devant de l'œuvre d'un jeu vidéo il ne s'agit pas de prendre conscience *une fois pour toutes* de ce qu'il en est, mais bien plutôt de laisser à découvert cette présence allant à son propre rythme, dans son va-et-vient ekstatique, au risque cependant que cette présence s'évanouisse en deçà de la seule représentation de l'effectivité d'une réalité virtuelle procédant en une succession mécanique de mainteneants. Et ce serait là toute la fragilité des œuvres de jeux vidéo qui, bien trop souvent, ne sont pas en mesure de se maintenir en présence tout au long de l'expérience vidéoludique, s'épuisant d'une réalité virtuelle irrévocable rattrapant le joueur de ses échéances. Pour peu que se fasse ainsi entendre ce en quoi consistent substantiellement les *chefs-d'œuvre* du jeu vidéo, dont la présence se temporalise d'un bout à l'autre de l'expérience vidéoludique.

²⁶⁵ Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, pp. 399-400

V.1 L'être du virtuel dans sa destination à l'œuvre

a. Le projet poématique d'un séjour dans l'œuvre vidéoludique

Cela étant, l'œuvre vidéoludique destinerait donc le joueur à se résoudre à la penser dans son propre temps, en prenant ainsi le temps de s'y situer. Par conséquent, l'instant à partir duquel se laisse décisivement penser l'œuvre d'un jeu vidéo comme telle libère ce pour quoi il peut être question d'un « séjour » approprié en son sein, au cœur même de son être, dans le prolongement de cet instant à travers lequel s'« absout » en quelque sorte l'existence virtuelle du joueur de tout impératif de devoir gagner quoi que ce soit. A supposer que le joueur parvienne à s'y résoudre dès lors qu'il est dans le virtuel à dessein de l'œuvre qui s'y présente, et telle qu'elle lui donne le *là* de son excès de présence. Nous sommes ainsi en mesure de séjourner dans l'œuvre d'un jeu vidéo pour peu que celle-ci se rende spécifiquement « habitable », au sens où Jean Beaufret écrit : « Habiter n'est pas seulement disposer d'un logis, mais plus profondément correspondre à l'appel de ce qui est démesure de présence et ainsi avoir un présent. »²⁶⁶ Aussi est-ce en ce sens qu'il y va de notre présence en propre dans l'œuvre vidéoludique pour que celle-ci se pense comme telle, dès lors que nous sommes au cœur de son être, pour le temps nous y appropriant d'un avenir en son sens. Attendu que cet avenir sera ce pour quoi nous pouvons dire que nous avons été jouant dans l'œuvre de tel ou tel jeu vidéo.

Entendre que l'on puisse se situer au cœur d'une œuvre au cours de l'expérience vidéoludique suppose alors que ce soit spécifiquement en jouant à un jeu vidéo qu'il devient seulement possible de délivrer l'œuvre qui y est celée. On ne saurait donc prétendre voir l'œuvre d'un jeu vidéo sans y jouer, pour autant qu'il s'agisse d'y séjourner en propre, au travers de sa mise en œuvre s'éprouvant tout au long du jeu. L'« âme » de l'œuvre vidéoludique, au sens kantien du terme²⁶⁷, s'appréhenderait donc dans le séjour que l'on y fait et qui ne s'envisage qu'à *l'instant* où se libère cet autre temps possible pour lequel un jeu vidéo se jouera tout autrement, existentiellement parlant. Aussi est-ce dans cette mesure que

²⁶⁶ Beaufret, Jean. *De l'existentialisme à Heidegger. op. cit.*, p. 111

²⁶⁷ « L'âme, en un sens esthétique désigne le principe vivifiant en l'esprit. Ce par quoi ce principe anime l'esprit, la matière qu'il applique à cet effet, est ce qui donne d'une manière finale un élan aux facultés de l'esprit, c'est-à-dire les incite à un jeu, qui se maintient de lui-même et qui même augmente les forces qui en conviennent. » Kant, Emmanuel. *Critique de la faculté de juger. op. cit.*, §. 49, p. 213

s'esquisse le « projet poématique » de soi dans le virtuel d'un jeu vidéo, pour le séjour à travers lequel s'éclaire cette appropriation de l'œuvre dans son propre temps, et à l'horizon duquel s'éveille une pensée à travers laquelle se jouerait librement le sens de ce qui a ainsi lieu. A cet égard, la pensée devient poème dès lors que ce qui s'y joue de sens donne la mesure d'une présence à travers laquelle indéfiniment séjourner, en se laissant dire en lieu et place de toute objectivité. Le poème déborde alors de sens la vérité qu'il pense, en demeurant au plus près de toute question de l'être dont il n'est jamais la réponse mais toujours la métaphorique remise en question. Si tant est que ce soit « la poésie qui, en tout premier lieu, amène l'habitation de l'homme à son être. La poésie est le « faire habiter » originel. »²⁶⁸ Ou, plus précisément encore en ce qui peut concerner la vérité à l'œuvre dans cet art vidéoludique toujours à venir : « Laissant advenir la vérité de l'étant comme tel, *tout art est essentiellement Poème (Dichtung)*. Ce en quoi l'œuvre et l'artiste résident en même temps : l'essence de l'art, c'est la vérité se mettant elle-même en œuvre. De ce Poème de l'art advient qu'au beau milieu de l'étant éclot un espace d'ouverture où tout se montre autrement que d'habitude. »²⁶⁹ Or, s'il est un art vidéoludique, celui-ci n'est qu'en convoquant le joueur dans son poème, puisqu'il revient au joueur de l'éprouver comme tel dans sa propre question de l'être du virtuel. Aussi, en provenant par-delà ce qui s'effectue dans un jeu vidéo, le projet poématique d'un séjour dans l'œuvre vidéoludique relèverait alors d'une suspension poétique de toute logique préalable, au regard de ce qui se remet en question dans le jeu d'un jeu vidéo.

A ce titre, l'origine de ce projet poématique se fonderait donc bien plus loin que ce qui n'est que le cas dans un jeu vidéo, pour une parole rétrospectivement tout autre de l'expérience vidéoludique, à travers laquelle a eu lieu ce qui ne s'est pensé que dans le temps propre à l'œuvre. Attendu que l'être du virtuel s'entende en un fond de pensée dont la Raison serait essentiellement poétique, au gré d'un *logos* se singularisant à rebours de toute logique en général bien que risquant toujours d'y revenir. Au sens où « le λόγος [*logos*] désigne cette cohésion de l'être et de la raison. Il la désigne pour autant qu'il dit à la fois, d'un côté : laisser la chose étendue *devant* nous, la laisser éclore, s'ouvrir d'elle-même : c'est λόγος au sens de φύσις [*physis*], être ; et, d'un autre côté : laisser s'étendre *avant*, c'est-à-dire étendre d'abord, constituer un sol capable de porter : c'est λόγος au sens de *grund*, fond, raison. »²⁷⁰ Tout *logos* primordial parle ainsi à

²⁶⁸ Heidegger, Martin. *Essais et conférences*. op. cit., p. 242

²⁶⁹ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part*. op. cit., p. 81

²⁷⁰ Heidegger, Martin. *Le principe de raison*. op. cit., p. 233

chaque fois de l'être en une première fois, en le remettant en question dans sa provenance en même temps qu'il fonde l'histoire²⁷¹ de sa question.

Cependant, compte tenu de l'essence technologique de tout jeu vidéo, l'être du virtuel ne saurait relever d'une *physis* à proprement parler, mais bien plutôt d'une virtualité de *physis* à travers laquelle quelque chose comme une nature des choses demeure pensable. Car, par là même se signerait toute la puissance évocatrice d'une œuvre vidéoludique, dont la possibilité d'y retrouver une Nature à penser dans ce qui y a lieu éclairerait l'ampleur de sens que peut prendre le séjour du joueur de par une telle œuvre vidéoludique. A supposer que cette œuvre soit ainsi digne d'être pensée au gré de son poème qui, comme tel, libèrerait toute présence en un temps qui lui est propre, pour le langage à travers lequel se remet en question l'être du virtuel. « Le règne du mot – dit ainsi Heidegger - fulgure comme mise en cause de la chose. Le mot commence à luire comme le rassemblement qui porte enfin à sa présence ce qui vient en présence. Le mot le plus ancien pour le règne du mot ainsi pensé, pour le dire, est : λόγος : *die Sage*, la Dite – ce qui, donnant à voir, laisse apparaître l'étant en son *il est*. Le même mot λόγος est, en tant que mot pour le dire, du même coup le mot pour l'être, c'est-à-dire pour la venue en présence de ce qui est présent. »²⁷² A rebours de l'expédient numérique de tout jeu vidéo s'éprouverait ainsi le poème du virtuel, auquel convient le projet poématique d'un joueur pour lequel l'œuvre se laisse prendre eksistentiellement en garde au-devant de ce qui s'y présente. N'est-ce d'ailleurs pas ce qu'affirme Blanchot qui, parlant de la poésie de Mallarmé, écrit : « Nous ne séjournons authentiquement que là où la poésie a lieu et donne lieu »²⁷³ ?

Dans cette mesure, l'œuvre d'un jeu vidéo s'approprierait donc à travers le projet poématique se *fondant* dans le séjour qui s'y fait, dès lors que sa mise en œuvre appelle à ce séjour en *donnant* précisément de quoi le faire. A cet égard, s'initierait ainsi l'historialité de la présence en jeu du joueur, dans l'*aventure* d'un séjour s'entendant par et pour le projet poématique s'interprétant au-devant de l'œuvre. A supposer que cette historialité de soi dans l'œuvre d'un jeu vidéo ne revienne pas seulement au même que la structure narratologique servant en partie à sa mise en œuvre. En outre, en ayant-été séjournant dans l'œuvre d'un jeu

²⁷¹ A plus forte raison, se laisse alors entendre ici tout le jeu de « lumière » au travers duquel se pense depuis toujours l'être en sa métaphore lumineuse, dont Derrida rappelle la guerre immémoriale ainsi : « Si tous les langages se battent en elle [la lumière], *modifiant seulement* la même métaphore et choisissant la *meilleure* lumière, Borges [...] a raison de dire : "Peut-être l'histoire universelle n'est que l'histoire des diverses *intonations* de quelques métaphores." [La sphère de Pascal]. » Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence. op. cit.*, p. 137

²⁷² Heidegger, Martin. *Acheminement vers la parole. op. cit.*, pp. 222-223

²⁷³ Blanchot, Maurice. *Le livre à venir*. Paris: Gallimard, 1959, p. 324

vidéo, le joueur aura alors quelque chose à se souvenir de son expérience vidéoludique qui ne sera pas uniquement de l'ordre d'une description fonctionnelle du virtuel, pour tout ce qu'il restera à en penser.

L'œuvre vidéoludique serait ainsi une œuvre qui s'habite d'une présence appropriée et appropriante, et dont le sens s'éclaire en se verbalisant dans le poème qui s'y projette en guise de séjour et ce, en vertu d'une question de l'être du virtuel se posant au plus près de soi. Ce projet poématique serait alors ce à quoi donne lieu toute œuvre vidéoludique, dès lors qu'il s'y joue plus qu'une formalité ludique. Tant et si bien que cette impossibilité d'énoncer exactement ce qu'il en est de l'œuvre nous rapproche alors de sa propre vérité, pour l'autre jeu de sens qu'elle donne à jouer dans un jeu vidéo. Aussi est-ce dans cet autre jeu du jeu vidéo que s'indéterminerait décisivement l'être du virtuel dans la possibilité d'en faire un monde. Pour qu'en définitive, un jeu vidéo mérite que l'on y séjourne en vertu du monde qui y est à l'œuvre, dans le projet poématique duquel se délimite son habitabilité. Pour peu que nous comprenions ainsi en quoi le monde virtuel à l'œuvre dans un jeu vidéo comme *Red Dead Redemption* peut être plus ample que celui qui se poétise dans *Tetris*, alors même que dans ces deux jeux vidéo la question de l'être du virtuel se pose pour elle-même.

Il y aurait donc quelque chose comme la possibilité d'un monde virtuel en toute œuvre vidéoludique dès lors qu'en son séjour l'être du virtuel s'éclaire en ce sens. A ce titre, ce monde virtuel serait ce par quoi le joueur peut se rapporter d'une manière ou d'une autre à ce qui se présente à lui dans un jeu vidéo, et à l'horizon duquel se pourvoit le sens de la question de l'être du virtuel. A l'instar de ces questions que nous avons posées par rapport à *Tetris*, pour lesquelles se demandait « d'où » viennent ces briques tombant au hasard, ou encore « qui » les fait tomber. Attendu que ces questions débordent toute réponse ressortissant à ce qu'il se passe en jeu. Aussi, comme peut le dire Heidegger : « Un monde, ce n'est pas le simple assemblage des choses données, dénombrables et non dénombrables, connues ou inconnues. Un monde, ce n'est pas non plus un cadre figuré qu'on ajouterait à la somme des étants données. *Un monde s'ordonne en monde (Welt weltet)*, plus étant que le palpable et que le préhensible où nous nous croyons chez nous. Un monde n'est jamais un objet consistant placé devant nous pour être pris en considération. Un monde est le toujours inobjectif sous la loi duquel nous nous tenons, aussi longtemps que les voies de la naissance et de la mort, de la grâce et de la malédiction nous maintiennent en l'éclaircie de l'être. »²⁷⁴ A la limite de pensée de chaque chose, s'ordonnerait ainsi le monde qui

²⁷⁴ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, p. 47

en supporte le jeu de sens tout comme le sens du jeu et qui, à l'horizon de toute question de l'être, est irréductible à toute logique.

Au regard de cette inobjectivité dont le monde est expressément la limite, nous comprenons alors en quoi le virtuel d'un jeu vidéo peut sembler pauvre dès lors que l'on n'y séjourne pas d'un projet poématique au travers duquel demeure ouverte la question de son être. A supposer que ce soit en vertu de cette possibilité, pour le joueur, d'être dans un monde virtuel que se projettent alors une Nature et une Histoire qui seraient catégoriquement propres à telle ou telle œuvre vidéoludique. A cet égard, ce monde virtuel s'ordonne comme monde dans un jeu vidéo en unifiant l'œuvre qui s'y trouve au joueur qui s'y rapporte, pour un destin de l'être du virtuel s'y appropriant *en lieu et place* de la seule fin ludique de gagner. Si, toutefois, il y a là de quoi faire penser à un monde.

Dans les proportions d'une telle expérience vidéoludique, le joueur se verrait ainsi être dans un monde possible, au temps d'une œuvre libérant le virtuel dans la question de son être. Dès lors, quand bien même nous pouvons dire que « je est un autre » dans le virtuel, cela ne saurait en aucun cas soustraire l'expérience fondamentale d'*être-je*, là dans un monde, au sens où « la structure ontologique de l'étant que je suis chaque fois moi-même est centrée sur la constance de soi de l'existence. »²⁷⁵ Aussi, en s'extirpant de l'impropriété de n'être que celui-qui-doit-gagner dans un jeu vidéo, le joueur s'exhausse alors en une présence s'accomplissant aux limites de soi-même auxquelles se résoudre en eksistant *dans* un monde virtuel possible. Tout projet poématique d'œuvre vidéoludique se clôturerait ainsi sur cette eksistence dans un monde qui, bien que virtuel, n'en demeurerait pas moins monde pour la mondéité à laquelle il approprie le joueur. Comme l'explique Robert Petkovšek en citant Heidegger : « Le phénomène du monde résulte de la relation que le *Dasein* entretient avec ses possibilités ; il se déploie à partir de cet effort fondamental de l'auto-compréhension dans laquelle réside l'origine de la significativité [*Bedeutsamkeit*]. Le *Dasein* "se signifie à soi-même son pouvoir-être. Nous nommons *significativité* l'ensemble de ces rapports, c'est-à-dire de tout ce qui relève d'une structure de totalité [*Gesamtheit*] à l'intérieur de laquelle le *Dasein* peut se donner en général quelque chose à comprendre, ou encore, se signifier à soi-même son pouvoir-être. La significativité constitue la structure de ce que nous désignons sous le nom de *monde au sens strictement ontologique*." »²⁷⁶ Attendu que cette

²⁷⁵ Heidegger, Martin. *Être et temps*. op. cit., p. 392

²⁷⁶ Petkovšek, Robert. *Le statut existentiel du Platonisme : Platon dans L'analytique existentielle de Heidegger*. op. cit., p. 281

possibilité de monde virtuel délimite l'enjeu ontologique relevant du sens que peut prendre une expérience vidéoludique pour laquelle un jeu vidéo se jouerait au-delà du *game* qui s'y détermine.

Aussi est-ce en ce sens que la possibilité d'un monde virtuel peut conduire à se dépenser de soi-même en *jouant à être-je* dans l'œuvre d'un jeu vidéo, en se projetant plus que de raison au cœur du virtuel, à l'horizon de la question de son être. Aussi, bien plus que de s'entendre en termes définitoires de mascarade ou d'avatarisation, il s'agirait bien plutôt d'endurer sa propre finitude dans son va-et-vient ekstatique, en tant que jouer à être-je mobiliserait d'interminables ressources de soi pour être à chaque fois prêt à jouer ainsi. Au sens où ce jeu ne se finit jamais tant qu'il reste encore de quoi se projeter au-devant de soi-même, à rebours de tout ce qui va de soi. Et d'une certaine manière s'entendent alors ces mots de Valéry : « Nous ne connaissons de nous-mêmes que celui que les circonstances nous ont donné à connaître. »²⁷⁷

C'est pourquoi un tel joueur de jeux vidéo n'est ni comme l'acteur ni comme le comédien qui, en se représentant comme autre-que-soi sur scène ou sur pellicule, sont généralement assurés de déjà savoir comment tout se finit, puisqu'il est celui qui séjourne en propre dans un monde virtuel en mesure de refléter jusqu'où il y va de soi-même pour y jouer à être-je. De sorte que ce séjour à l'œuvre dans les jeux vidéo préfigurerait une dimension éthique pour laquelle il s'agit de s'aventurer dans un monde virtuel aussi loin qu'il est possible d'y eksister au-devant de soi-même, relativement au sens grec d'*ethos* à travers lequel s'articulent toutes les manières de séjourner ici-bas, à l'horizon de ce qui s'ordonne de monde pour tout-un-chacun.

Dans cette perspective, les jeux vidéo dans l'ensemble de leurs œuvres possibles seraient donc autant de situations éthiques auxquelles se confronter, pour des mondes virtuels s'ordonnant comme mondes à la mesure du séjour que l'on y fait. Par conséquent, jouer à être-je dans un monde virtuel désignerait alors ce en vue de quoi se projette tout projet poématique, dès lors que se précise l'éthique de ce séjour pour lequel il faut parvenir à *être-là*, dans un monde virtuel, suivant ce qu'il en retourne pour s'affecter de son destin. Puisqu'il ne faudrait pas non plus oublier de quoi le corps virtuel peut être initialement corps-de au commencement d'un jeu vidéo.

²⁷⁷ Valéry, Paul. *Tel quel. op. cit.*, p. 56

b. L'eksistence du joueur ou l'énigme de l'art vidéoludique

En toute hypothèse alors, la tournure que peut prendre l'expérience vidéoludique quand elle va jusque là ne dépasse-t-elle pas, dans son enjeu ontologique, ce qu'il en est de l'œuvre d'art en général ? Attendu qu'il devient possible de jouer et de rejouer à être-je dans une insigne différence de soi à soi-même tant que l'œuvre vidéoludique n'épuise pas l'interminable ressource qu'est ce « je suis ». Autrement dit : l'eksistence du joueur n'est-elle pas l'essence même de ce dont l'art vidéoludique serait spécifiquement l'art ? A supposer que l'œuvre vidéoludique en tant que telle conduise le joueur à l'aventure eksistentielle de lui-même, au gré du Poème de monde dont il prend le temps.

Cela étant, il y a alors tout à croire que la situation-limite de cette éthique virtuelle soit celle pour laquelle il devient question d'Autrui dans un jeu vidéo, pour autant qu'il y ait ainsi un monde à *partager* en sa présence. En effet, qu'est-ce que jouer *ensemble* à être-je dans le virtuel d'un jeu vidéo, au regard d'un séjour possiblement pluriel dans une œuvre vidéoludique ? Attendu que le monde virtuel s'éprouve d'autant plus comme monde pour peu que l'on puisse proprement y être *avec* autrui. Au sens où « la résolution en tant qu'oser à *fond être soi-même* ne retranche pas le *Dasein* de son monde, elle ne l'isole pas pour en faire un je lâché dans le vide. Comment le ferait-elle, du reste – elle qui, comme ouverture propre, n'est quand même *proprement* rien d'autre que l'*être-au-monde*. [...] A partir de l'à-dessein-de-quelque-chose du pouvoir-être qu'il s'est lui-même choisi, le *Dasein* résolu s'offre à son monde. La résolution à soi-même met justement le *Dasein* dans la possibilité de laisser "être" les autres qui sont-avec dans leur pouvoir-être le plus propre et de contribuer à découvrir celui-ci avec eux dans le souci mutuel qui anticipe pour libérer. Le *Dasein* résolu peut devenir "conscience morale" des autres. C'est de l'être proprement soi-même de la résolution et de lui seul que naît le propre être-en-compagnie et non d'arrangements équivoques et jaloux, et de fraternités bavardes dans le on, ni non plus de ses velléités d'entreprise. »²⁷⁸

Dans cette perspective, à l'instant même où nous mettons au jour la possibilité de mondes virtuels, nous ne pouvons déjà plus éluder la question du jouer-avec ressortissant à ces jeux vidéo en mesure d'accueillir une pluralité de présences de joueurs, pour le partage ou la spoliation de sens que cela découvre du virtuel où nous sommes ensemble. A supposer que cette co-présence ne va jamais de soi, hormis peut-être pour une certaine sociologie qui n'y

²⁷⁸ Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, pp. 356-357

voit que des résultats quantifiables en de multiples catégories analytiques, quand se joue décisivement le mystère de l'autre quant à son intentionnalité à mon égard dans le virtuel. Autrui serait ainsi en mesure de compenser mon propre projet poématique en y participant de lui-même ou, tout à l'inverse, d'en anéantir le fond de pensée. Aussi est-ce parce qu'Autrui s'envisage dans une présence questionnant proprement la mienne en me déroband en quelque sorte ma solitude, et réciproquement, qu'il me responsabilise au jeu que je joue en sa présence. A cet égard, j'ai désormais à répondre de lui, si tant est qu'en se trouvant dans sa propre irréductibilité il se présente alors de manière incalculable dans le virtuel. Autrui serait alors l'autre abîme de ma pensée en jeu, à l'envers du monde virtuel dont il constitue alors une limite du fait de sa présence même.

C'est pourquoi il ne saurait être là avec moi comme peut être à ma disposition l'ordinateur en son *luditur*, auquel se prêtent des intentions caractérisées alors qu'il n'est qu'un fait numérique dont la présence est avant tout calculable. Aussi, s'il nous faut parvenir à mettre au jour l'horizon même de la présence de l'autre dans un jeu vidéo dont le monde virtuel se partage, alors cela n'est possible qu'en considérant la *parole* se prononçant en réserve d'une fonctionnalité conçue à cet effet. A plus forte raison, cela ne serait qu'au travers de cette parole que s'entendrait l'éthique virtuelle de chacun en jeu, à l'horizon d'une co-existence possible. Dès lors que cette parole se parlant dans un jeu vidéo serait la limite articulée du monde virtuel qui s'y approprie, à l'instant où elle ne concerne plus la seule énonciation de ce en quoi consiste le *game* qui s'y gagne.

En conséquence de quoi, il nous faudra donc appréhender les différents modes de présence de l'autre dans les jeux vidéo, pour autant que cette parole virtuelle rapproche ou éloigne Autrui de soi, confirmant ou infirmant une amitié possible. De même, l'absence virtuelle de l'autre, là où pourtant il est censé être, rend également compte de l'importance que peut prendre sa présence dans un jeu vidéo. Aussi est-ce dans cette mesure d'Autrui que nous pourrions différencier cette parole virtuelle selon sa communicabilité utile ou sa libération de sens possible, en vertu d'un projet poématique commun, relevant d'une « miraculeuse » entente en jeu avec cet autre que l'on ne connaît même pas, étranger par définition. Aussi, à l'horizon de cette parole virtuelle, nous aurons finalement à considérer cette bienveillante conciliation pour laquelle il s'agit de *laisser-jouer* l'autre, parce que du jeu se donne réciproquement par là. A ce titre, s'il est quelque chose comme une question de l'être du virtuel se posant en tout jeu vidéo, alors en quoi cette parole saurait en être le jeu le plus essentiel, compte tenu ce qui s'y laisse jouer ?

S'il est quelque chose comme la possibilité d'une œuvre vidéoludique, alors celle-ci ne saurait se comprendre sans que se pose inévitablement la question de son accessibilité, relativement à cet effort d'avoir à savoir-jouer au jeu vidéo qui la décèle. En effet, de la même manière qu'il faut savoir-lire en général pour « accéder » à une œuvre écrite, il faut savoir-jouer aux jeux vidéo pour en découvrir les œuvres possibles. Or, s'il semble légitime de devoir savoir-lire aujourd'hui, qu'en est-il d'avoir à savoir-jouer aux jeux vidéo ? Car, de toute évidence, savoir-jouer aux jeux vidéo ne saurait avoir la même utilité que savoir-lire, quand bien même ces deux savoirs possibles ressortissent à des techniques propres à l'homme. Qui veut savoir-lire, qui veut savoir-jouer aux jeux vidéo ? La différence culturelle et même politique s'entretenant à l'encontre des jeux vidéo se fait ici entendre.

Cependant, que l'on puisse déjà parler de chefs-d'œuvre à propos de jeux vidéo laisse également entendre que, pour certains, il y a autre chose à prendre en considération à leur égard. Pour peu que la présence d'une œuvre dans un jeu vidéo engage à prendre le temps de celle-ci pour en faire l'expérience. Aussi est-ce en ce sens que parler d'œuvre vidéoludique peut significativement relever de l'Histoire de l'art, en tant qu'un rapport nouveau à son essence se fonde au travers des conditions de l'expérience vidéoludique qui, comme telles, conduisent à repenser la question même de l'art. A supposer que l'être du virtuel, dans sa destination à l'œuvre, donne lieu à ce renversement temporel pour lequel le joueur se situe dans la vérité de celle-ci et ce, pour le projet poématique qu'il est alors en mesure de faire sien. Car, comme nous l'avons déjà dit, cette vérité ne saurait être une vérité d'ordre logique, mais relèverait bien plutôt d'une monstration possible des choses en une première fois ; telles qu'elles se pensent alors en ne se concevant pas une fois pour toutes. Aussi, comme l'écrit Heidegger à propos de l'origine de l'œuvre d'art : « Nous tentons de faire quelques pas en posant la question de l'origine de l'œuvre d'art. Il s'agit surtout de bien voir le caractère d'œuvre de l'œuvre. Ce que signifie ici le mot d'origine est pensé à partir de l'essence de la vérité. La vérité dont il est question ne fait pas un avec ce qu'on connaît ordinairement sous ce nom, et que l'on assigne à la connaissance et à la science comme une qualité, pour la distinguer du Beau et du Bien qui fonctionnent comme les valeurs du comportement non théorique. La vérité, c'est l'être à découvert de l'étant comme tel. La vérité est la vérité de l'être. La beauté ne se rencontre pas à côté de cette vérité : car lorsque la vérité se met en l'œuvre, elle apparaît. C'est l'apparaître qui, en tant que cet être de la vérité à l'œuvre dans l'œuvre, est la beauté. Ainsi le beau appartient-il à l'événement de l'avènement à soi de la vérité. Le

beau n'est pas seulement relatif au plaisir à titre, simplement, d'objet de celui-ci. »²⁷⁹ Attendu qu'à chaque fois qu'il est dit que « c'est beau » se trouve alors ontologiquement questionné l'être du « *c'est* » se rencontrant par là. Dans cette perspective, pour quel regard l'« énigme » de l'art se présente-t-elle en vérité dans l'œuvre vidéoludique ? Qu'y a-t-il à découvrir de l'homme dans un art vidéoludique possible ?

Or, de cet art vidéoludique, le joueur est déjà dans le secret dès lors qu'il se souvient de jeux vidéo sans que cela n'ait rien à voir avec le fait d'y avoir uniquement gagné ou perdu. Car, dans cet avoir-été d'un souvenir vidéoludique se remémore déjà l'être du virtuel *proprement dit*, pour ce qu'il en reste encore à penser. A ce titre, ne faut-il alors pas entendre ce souvenir d'avoir-été dans un jeu vidéo comme l'écho d'une existence s'étant accomplie en présence d'une œuvre, libérée dans une pensée qui, en sa Dite [*die Sage*], s'est résolue à son propre projet poématique quant à cette œuvre ? Au sens où « [la Dite] libère ce qui vient en présence dans la présence qui est la sienne ; elle délivre ce qui s'absente à l'absence qui lui sied. La Dite, de part en part, gouverne et ajointe le libre jeu de l'éclaircie [*das Freie der Lichtung*], cette éclaircie que tout paraître doit venir visiter, que tout disparaître doit délaissier, cette éclaircie jusqu'où tout venir en présence et tout absentement doit entrer se montrer, c'est-à-dire venir se dire. »²⁸⁰ S'il est vrai que ce qui s'entend dans cette « Dite » relève en propre d'une pensée en mesure de recueillir le déploiement de l'être du virtuel en sa propre vérité.

A cet égard, la vérité de l'être du virtuel s'approprierait donc à travers cette Dite dont le projet poématique signifierait l'œuvre vidéoludique dans ses limites s'éprouvant hors d'un jeu ne se concevant que comme *game*. Aussi, bien plutôt que de se suffire d'un jugement, quand bien même esthétique, il s'agirait désormais de s'éveiller au projet poématique en mesure de découvrir l'œuvre en son propre temps, telle qu'elle peut *revenir au même* que la pensée qui la recueille ainsi. Il y aurait donc quelque chose qui, dans l'œuvre, mériterait d'être pensé et qui, étant ainsi pensé, s'entendrait alors en un temps approprié auquel le joueur pourrait se résoudre.

Par conséquent, sans cette pensée à l'œuvre dans son projet poématique, il n'y aurait aucun séjour possible dans le virtuel, pour autant que ce séjour dise en propre ce qu'il en est d'accéder à une œuvre vidéoludique. C'est pourquoi nous pouvons comprendre que celui se contentant seulement de jouissance esthétique ne saurait séjourner en propre dans le virtuel

²⁷⁹ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, pp. 91-92

²⁸⁰ Heidegger, Martin. *Acheminement vers la parole. op. cit.*, pp. 244-245

d'un jeu vidéo. Au sens où cette disposition seulement jouissante, pour son égoïsme confinant l'œuvre à devoir faire toujours plus plaisir, demeurerait alors dans l'impensé de celle-ci.

A ce titre, ne faut-il pas se demander de quoi jouit-on dans les jeux vidéo, si tant est que cette jouissance empêche de penser l'œuvre quant à sa vérité, en inclinant à se suffire de ce qui *me* fait seulement plaisir ? En ce sens, voilà peut-être pourquoi il faudrait considérer une certaine « esthétique du *fun* » dans les jeux vidéo pour laquelle seule compterait une certaine sensation ludique à travers laquelle ne s'entendrait que ce qui amuse sans rien donner à penser en tant que l'on n'aurait pas vu le temps passer. Pour autant qu'il ne s'agisse que de passer le temps de l'œuvre en s'en divertissant, en tant que se conforterait ainsi ce qui doit être fait dans le *game*. L'esthétique du *fun* compromettrait ainsi l'œuvre vidéoludique possible en faisant en sorte que tout s'y répète à l'identique d'un plaisir inclinant à ce que cela se passe toujours comme ceci ou cela dans un jeu vidéo. Au sens où ce qui serait *fun* serait justement de n'avoir rien à penser dès lors que tout s'effectuerait suffisamment vite pour que l'on s'y oublie. Attendu que cette esthétique du *fun* servirait de contrepartie à la logique d'un gain devant aller toujours plus de soi, en mettant en forme sa jouissance pour le plaisir qu'elle nous fait. Tant et si bien que le *fun* se dialectiserait possiblement en toute présence en une *saturation* du maintenant, pour laquelle on s'oublie alors en se précipitant dans un temps passant plus vite que soi.

L'œuvre vidéoludique se *dédirait* ainsi à travers cette esthétique du *fun* qui, dans son exploitabilité possible, laisse alors entendre l'essence même du divertissement, pour toutes les formes qu'il emprunte. Le *fun*, aussi loin qu'il peut se concevoir en termes de plaisir inclinant à ce dont il est le *fun*, précipite donc en quelque sorte l'impensable d'une œuvre qui, à terme, ne serait plus qu'à peine là. Aussi est-ce dans cette mesure que le *fun* ne peut que renvoyer à lui-même, dans une répétition à l'identique d'une jouissance à travers laquelle se liquide peu à peu toute pensée possible. Désamorçant tout projet poématique, en dé-temporalisant sa possibilité même, le *fun* prendrait ainsi les devants de l'œuvre, en la réduisant à n'être que le prétexte à un jeu vidéo au bout duquel on finit par jouer *sans* y penser tant ce qui s'y passe va trop vite en ne laissant rien penser. L'essence du *fun* s'éprouverait donc au travers d'une certaine vitesse d'exécution des choses, dont les mécaniques au sens large font expressément plaisir dès lors qu'elles couvrent le vide d'une insatiable excitation pour celui-ci.

A rebours de cette esthétique du *fun* n'ayant rien à montrer de l'être du virtuel, il nous faudra donc aller *de par* l'œuvre vidéoludique pour comprendre ce qu'il en est de celle-ci, au

regard de ce qui constitue la direction artistique de sa mise en œuvre. En effet, nous ne saurions mettre au jour ce qu'il en est de l'œuvre d'un jeu vidéo sans prendre en considération tous les aspects qui en signent la présence. Attendu que cette mise en œuvre, se catégorisant en divers aspects formels, serait ce au milieu de quoi advient l'être du virtuel en sa vérité d'être pensable et, par là, questionnable. Cette mise en œuvre proprement vidéoludique orienterait la présence virtuelle du joueur de sorte qu'elle s'unifie à ce qui s'y montre de l'être du virtuel d'une manière ou d'une autre. Autrement dit : dans quelle mesure s'oriente le sens de la présence virtuelle du joueur à travers la musique, les décors, ou encore la structure narrative propres à la mise en œuvre d'un jeu vidéo ? Qu'est-ce qui se questionne de l'être du virtuel suivant les différents aspects d'une mise en œuvre ? En quoi une mise en œuvre de jeu vidéo dispose le joueur à exister dans le virtuel, plutôt que de lui imposer quoi que ce soit ?

Ainsi, compte tenu de cette disposition d'un joueur d'aller au-devant de l'œuvre d'un jeu vidéo, pour la Dite d'un projet poématique dont il obtient en quelque sorte la garde, nous réfléchissons à ce en quoi peut consister un certain principe de *dramatisation* dans le virtuel et ce, dans une perspective quasi-bataillienne d'excès de soi. Pour autant qu'on n'atteigne « des états d'extases ou de ravissements qu'en *dramatisant* l'existence en général. [...] Si nous ne savions dramatiser, nous ne pourrions sortir de nous-mêmes. »²⁸¹ Attendu que *jouer à être-je* dans une œuvre vidéoludique puisse exiger de nous des « sacrifices d'intention »²⁸² afin que nous parvenions à nous maintenir en jeu au cœur du virtuel, pleinement disposé à y exister. En outre, cette dramatisation aurait également tout à voir avec ce que dit Heidegger à propos de la « disponibilité » [*Befindlichkeit*]²⁸³ dans *Être et temps*, et plus précisément : « La disponibilité est une des structures existentielles dans lesquelles se tient l'être du "là". Cooriginalement avec elle l'*entendre* constitue cet être. »²⁸⁴

Cette disposition affective, dont la tonalité varie d'une œuvre vidéoludique à l'autre, serait ainsi ce pour quoi l'être du virtuel peut se poser dans la question du drame, au sens large, qui s'y joue. Dans une certaine mesure, toute œuvre vidéoludique n'aurait ainsi de sens qu'en vertu du drame de l'existence auquel elle peut donner lieu. En admettant que, par exemple, l'expérience d'une œuvre ressortissant au genre vidéoludique du *Survival Horror* ne saurait relever du même séjour en son sein suivant que l'on joue ou non à se disposer à y avoir possiblement peur, nous y voyant de nous-mêmes trop faible ou encore trop fragile dans le

²⁸¹ Bataille, Georges. *L'expérience intérieure*. Paris: Gallimard, 1954, pp. 22-23

²⁸² Bataille, Georges. *Ibid.*, p. 23

²⁸³ cf. Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, §. 29

²⁸⁴ Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, p. 187

monde qui s'y dévoile. La disponibilité en sa dramatisation virtuelle laisserait ainsi entendre ce à dessein de quoi il est précisément possible de jouer à être-je dans une œuvre vidéoludique, pour les multiples nuances d'intentions auxquelles cela peut conduire.

Aussi est-ce en réserve de cette eksistence du joueur dans une œuvre vidéoludique que la question du séjour dans un monde virtuel peut clairement se poser, dès lors que ce monde virtuel est l'enjeu ontologique du projet poématique permettant de le penser comme tel. Se transcendant plus loin que son *game*, le virtuel d'un jeu vidéo, en se découvrant au travers d'une œuvre, conduirait ainsi le vouloir-jouer initial à s'enlever jusqu'à un vouloir-jouer à être-je pour lequel le joueur est en mesure de proprement parvenir à être dans un monde virtuel, s'appropriant à ce qu'il y a d'eksistence possible à partir de là. A cet égard, la question se pose alors de savoir jusqu'où un monde virtuel peut s'ordonner en un monde dans lequel jouer à être-je en y eksistant, dès lors qu'on en vient à lui.

L'avènement de ce monde virtuel s'entendrait donc à l'instant où le joueur se pense résolument *dans* le virtuel, à l'horizon d'une possibilité de sens eksistentiel à laquelle s'approprier d'un bout à l'autre de son expérience vidéoludique. Au sens où simplement penser que « *je suis John Marston et ma femme et mon fils ont été enlevés* » ne laisse déjà plus entendre la même chose que « *je joue à Red Dead Redemption* ». Cette autre possibilité pour jouer à un jeu vidéo relèverait ainsi décisivement d'une certaine appropriation du joueur à ce que peut être sa disposition à être dans un monde virtuel, au gré d'un projet poématique à travers lequel se libère du sens quant à la possibilité de se poser de soi-même dans la question de l'être du virtuel. Aussi est-ce dans cette mesure qu'être-dans-un-monde-virtuel repose dans ce projet poématique à travers lequel s'entend la Dite de cette possibilité de monde virtuel, dès lors que « le caractère projectif de l'entendre constitue l'être-au-monde en voyant l'ouverture de son là comme là d'un pouvoir-être. »²⁸⁵ Ainsi, au regard de cette résolution du joueur à jouer au devant d'une œuvre vidéoludique s'unifiant dans la significativité d'un monde, il nous faudra considérer jusqu'où se projette le sens de ce séjour en un monde virtuel, pour autant que la finalité de l'œuvre vidéoludique puisse fondamentalement différer suivant qu'elle s'achève ou non en même temps que le *game* qui s'y joue.

²⁸⁵ Heidegger, Martin. *Ibid.*, p. 190

V.2 De par l'œuvre vidéoludique ? Séjourner dans un monde virtuel

a. L'unité de la mise en œuvre d'un jeu vidéo

L'objet de l'art vidéoludique, si tant est que nous puissions d'ores et déjà supposer quelque chose comme un « art » vidéoludique, n'a rien d'évident pour celui n'ayant jamais joué à un jeu vidéo tout comme pour celui ne prenant jamais garde à l'autre présence possible de ce qui a lieu dans le virtuel. Ainsi, que nombre de jeux vidéo ne paraissent être que des œuvres « mineures » au regard de l'Histoire de l'art ne veut en aucun cas dire qu'il n'y a pas d'art dans les jeux vidéo, loin de là. C'est pourquoi cela ne doit en aucun cas nous empêcher de considérer ce qu'il en est pour un jeu vidéo d'être ainsi mis en œuvre. Pour autant que cette mise en œuvre du virtuel d'un jeu vidéo soit ce par quoi advient l'œuvre vidéoludique proprement dite.

A cet égard, parler de « mise en œuvre » laisse entendre la direction artistique d'un certain ensemble d'éléments contenus dans un jeu vidéo, faits pour se signifier autrement que par rapport au jeu qui se joue en tant que *game*. Attendu qu'au travers de cette direction artistique d'éléments *a priori* injouables se trouve distribuée la présence autrement possible du virtuel d'un jeu vidéo et ce, de telle sorte que cela soit sciemment mis en œuvre pour s'envisager dans cette perspective. La direction artistique d'une mise en œuvre viserait ainsi à produire une présence se découvrant en vérité au-delà du *game*, en prenant place aux abords de ce dernier.

Dans cette mesure, le décor, en tant qu'attendant parergonal à l'extension effective d'une réalité virtuelle, ne serait donc évidemment pas le seul élément artistique en mesure de signifier la présence autrement possible propre d'une œuvre vidéoludique. En effet, il va sans dire que d'autres éléments virtuels permettent de renvoyer, multi-directionnellement pour ainsi dire, vers l'œuvre vidéoludique et ce, compte tenu des limites esthétiques constitutives du jeu vidéo. A cet égard, nous pouvons considérer que ces éléments participant à la mise en œuvre d'un jeu vidéo relèvent spécifiquement d'une *virtualisation* de leurs présences conjointes, en une certaine unité à travers laquelle se percevrait l'œuvre vidéoludique en elle-même. Attendu que ces éléments constitutifs de l'esthétique des jeux vidéo se synthétisent

plus ou moins ensemble pour qu'une œuvre vidéoludique soit, de sorte que ce qui se montre par là se présente sous divers aspects possibles. Au sens où l'accès à la vérité de l'être du virtuel s'oriente ainsi de diverses manières, relevant chacune d'une certaine direction artistique. Ainsi, procédant du numérique pour s'insérer et s'inscrire dans un jeu vidéo, ces éléments s'en défont dès lors qu'ils apparaissent outre la réalité virtuelle s'effectuant en jeu, c'est-à-dire dans leur procès respectif. Puisqu'ils s'en différencient en tant qu'ils ont lieu dans le virtuel mais ne se nécessitent jamais effectivement, pour autant qu'on puisse jouer à un jeu vidéo sans musique ou même en zappant toutes les scènes cinématiques.

A titre indicatif, et sans entrer dans le détail de leurs diverses puissances expressives, nous pouvons rendre compte des différents éléments prenant artistiquement place dans un jeu vidéo, en perspective de cette unité interne de l'œuvre vidéoludique à laquelle ils participent. A ce titre, en plus du « décor » dont nous avons déjà parlé, la mise en œuvre du virtuel d'un jeu vidéo se compose en général des éléments suivants :

- La « structure narrative » qui s'inscrit et s'articule de diverses façons dans le virtuel (littératures, scènes cinématiques, bandes dessinées, etc.), ordonnant ainsi une certaine suite d'événements dont procède la destinée héroïque du joueur et ce, relativement à un scénario qui le précèderait plus ou moins scrupuleusement.
- Le « *character design* » qui figure les physionomies, les morphologies ou encore les allures des personnages se rencontrant dans le virtuel, laissant ainsi entendre leurs individuations biographiques.
- Le « *level design* » qui trace les limites architectoniques de spatialité du virtuel et en conditionne les géométries variables et possiblement labyrinthiques, notamment par rapport aux décors qui peuvent venir s'y superposer.
- Les « bruitages » qui sonorisent la manifestation audible de ce qui a lieu de part et d'autre du virtuel, sans nécessairement correspondre au seul bruit supposé de ce qui s'effectue en jeu.
- La « musique » qui confère un certain ton et une indicible émotion à ce qui a lieu dans le virtuel, en disposant à une sentimentalité immédiate à laquelle se vouer pour ainsi dire, dès lors que tout ce qui a lieu relève possiblement d'une tonalité s'y harmonisant.

Cela étant, quand bien même nous pourrions développer les tenants et aboutissants de ces éléments artistiques prenant place dans les jeux vidéo, en vertu de leurs puissances expressives théoriques, nous ne saurions pourtant comprendre ce qui fait spécifiquement l'unité propre d'une œuvre vidéoludique ; pour peu que celle-ci ne consiste pas en la seule somme analytique des techniques mises en œuvre dans un jeu vidéo. Il ne suffit donc pas d'énumérer tous ces aspects à travers lesquels se reflète l'œuvre possible d'un jeu vidéo pour déterminer ce que peut être l'art vidéoludique, au sens où aucun de ces aspects n'est l'œuvre vidéoludique en tant que telle. Ainsi, l'unité définissant la spécificité des œuvres vidéoludiques reste en question, en tant qu'elle ne saurait relever de la seule juxtaposition des éléments artistiques servant à sa mise en œuvre.

A cet égard, il semble que nous ne puissions parvenir à l'unité d'une mise en œuvre vidéoludique qu'en réfléchissant à ce « où » dans lequel a lieu le virtuel quant à son être, et qu'il faut alors faire-venir en jeu en orientant le joueur hors de la rationalité du *game*. Si tant est que la question fondamentale en mesure de découvrir une œuvre vidéoludique soit bel et bien la suivante : vers où suis-je pensant dans tel ou tel jeu vidéo ?

Aussi y a-t-il tout à croire que ce « où » vers lequel il s'agit d'orienter le joueur *soit* ce qui se montre précisément *entre* les différents aspects de mise en œuvre qui en délimitent simultanément l'apparition dans le virtuel. Dans cette mesure, cela serait donc entre les réflexivités qu'entretiennent les différents éléments artistiques les uns envers les autres que se dévoilerait ce pour quoi il y a là, dans le virtuel, de quoi penser ce lieu se mettant en œuvre dans toute œuvre vidéoludique. A supposer que ce soit au travers de cet *espacement* dans la mise en œuvre d'un jeu vidéo que l'être du virtuel, en question de son « où », se donne spécifiquement lieu d'être et ce, de telle sorte qu'à partir de là s'entende l'unité même de toute œuvre vidéoludique vers laquelle convergent tous ses éléments artistiques. Car qu'est-ce qui s'espace en un lieu sinon ce qui s'habite dans l'œuvre vidéoludique, au sens où « espacer, cela apporte le libre, l'ouvert, le spacieux, pour un établissement et une demeure de l'homme. Espacer, c'est à la lettre la dispensation des sites ou des lieux en lesquels les destins de l'homme qui habite prennent tournure, dans l'heur d'un séjour, ou dans le malheur de son retrait, ou même dans l'indifférence des deux. [...] Espacement, c'est : mise en liberté des lieux. Dans "espacer" parle et s'abrite d'un même coup un avoir-lieu. »²⁸⁶ Cet espacement d'un lieu propre à la mise en œuvre d'un jeu vidéo permettrait ainsi de comprendre ce qu'il en est de l'*ampleur* de ce qui s'ouvre à

²⁸⁶ Heidegger, Martin. *Questions III et IV. op. cit.*, p. 272

la pensée dans une œuvre vidéoludique, pour autant que la conjonction des éléments artistiques d'une telle mise en œuvre reflète significativement ce en quoi il y a lieu d'être dans un jeu vidéo.

La mise en œuvre du virtuel d'un jeu vidéo produirait donc spécifiquement une œuvre vidéoludique dès lors qu'il est donné lieu à l'être du virtuel en tant qu'*il y a* alors là, pour le joueur, de quoi se projeter au-devant d'un séjour dans l'œuvre, au travers duquel s'actualise l'unité d'une certaine mise en œuvre. Se dispensant en un lieu, l'être du virtuel ne saurait donc se questionner qu'à partir de celui-ci, pour la topologie inaugurant la situation du joueur dans l'œuvre. Aussi est-ce en ce sens que l'œuvre vidéoludique est une œuvre qui, essentiellement, s'habite de la présence du joueur pour se découvrir comme telle, à l'horizon de son projet poématique éprouvant l'être du virtuel dans ses possibles remises en question. A cet égard, la question de l'être du virtuel s'historialise alors au fur et à mesure de la projection du joueur existant dans l'ouvert d'une œuvre vidéoludique et ce, jusqu'à ce que s'éclaircisse la possibilité qu'un monde virtuel s'ordonne en monde à partir de là. Dès lors, dans cette perspective d'éclaircissement de la possibilité d'un monde virtuel, ne pouvons-nous pas apercevoir l'essence même de l'art se trouvant tant à l'origine de cette mise en œuvre de l'être du virtuel, au regard d'une technique qui ne serait pas seulement technologique ? N'y a-t-il pas, dans cette mise en œuvre possible d'un jeu vidéo, une certaine irréductibilité créative pour laquelle se problématise l'idéal artistique de l'œuvre vidéoludique ? Quelles émotions, quels ravissements s'éprouvent dans ce surcroît topologique s'instaurant de par l'œuvre vidéoludique ? En quoi le « où » d'un tel lieu relève originairement de la question de l'être du virtuel dans les jeux vidéo ?

Aussi est-ce à l'horizon de ce lieu s'espaçant en toute mise en œuvre de jeu vidéo que se laisse entendre le Poème dont il est à chaque fois question, pour le joueur, de projeter dès lors qu'il s'approprie au « où » de la question de l'être du virtuel, dans cette première fois à partir de laquelle il parvient à se situer hors des nécessités du *game*, libre alors de penser où il est. Et c'est en ce sens qu'il devient décisivement possible d'appréhender quelque chose comme un art vidéoludique, pour autant qu'avec Heidegger nous comprenions qu'« en tant que mise en œuvre de la vérité, l'art est Poème. Et c'est non seulement la création, mais aussi la garde de l'œuvre qui est, en son mode propre, poématique ; car une œuvre ne reste réelle en tant qu'œuvre que si nous nous démettons de nous-mêmes de notre banalité ordinaire et entrons dans ce que l'œuvre a ouvert, pour ainsi amener notre essence à se tenir dans la vérité de l'étant. L'essence de l'art, c'est le

Poème. L'essence du Poème, c'est l'instauration de la vérité. [...] Cependant toute instauration n'est réelle que dans la sauvegarde. Ainsi, à chaque mode d'instauration, correspond un mode de sauvegarde. »²⁸⁷ Attendu que le Poème propre à l'œuvre vidéoludique se délivre dans cette projection en un lieu s'ouvrant par là, à travers lequel s'achemine la possibilité de se rapporter en propre à un monde virtuel s'ordonnant comme monde où séjourner. La vérité de l'être du virtuel, dans la question qui la pose, s'entendrait ainsi dans cette Dite du projet poématique à travers laquelle se pense l'être du virtuel, voire l'Être de l'être du virtuel ; dès lors que « c'est dans la pensée de l'Être que la libération de l'homme pour l'ek-sistence, libération qui fonde l'histoire, accède à la parole. »²⁸⁸ L'œuvre vidéoludique ne serait ainsi œuvre qu'en tant qu'un joueur y est résolument à l'œuvre, en la sauvegardant du sens se forçant tant dans le *game* que dans l'effectuation d'une réalité virtuelle.

A rebours de cette unité de mise en œuvre du virtuel, nous pouvons à présent préciser notre propos quant au péril que couve toute esthétique du *fun* qui, comme telle, serait en mesure de prendre les devants sur la Dite d'un tel projet poématique de soi à l'horizon d'un monde virtuel. A ce titre, si par principe nous pouvons supposer que ce qui procède d'une esthétique du *fun* ne donne rien à penser mais tout à jouir, alors il va sans dire que celle-ci, dans son usage vidéoludique, consisterait alors à voiler le virtuel dans le spectaculaire d'une mise en forme ayant force de démonstration technique. Au sens où se trouverait ainsi privilégiée la puissance expressive de certains éléments artistiques servant à la mise en œuvre du virtuel et ce, de telle sorte qu'ils empêcheraient alors l'unité de l'œuvre, en accaparant le tout esthétique d'un jeu vidéo. L'insigne manifestation de cette puissance expressive ne signerait donc plus l'œuvre vidéoludique en tant que telle, mais disjoindrait son unité de sens en deçà d'une exubérante disproportion esthétique, dont le spectaculaire serait le principe et l'effet attendu.

Aussi est-ce en ce sens qu'il faut exemplairement comprendre en quoi certaines scènes cinématiques de jeux vidéo peuvent ruiner toute unité d'œuvre vidéoludique, en n'ayant notamment rien à voir avec ce qui a lieu dans le virtuel et ce, quand bien même elles seraient en elles-mêmes d'une qualité technique indéniable. Attendu que quelque chose s'éprouve *en trop* dans la mise en œuvre d'un jeu vidéo. Cette esthétique du *fun* se laisse donc entendre comme étant ce en quoi s'épuise la pensée possible dans un jeu vidéo, dès lors que l'expérience se détourne vers ce qui s'y jouit seulement en une sorte d'esthétique vide de

²⁸⁷ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, p. 84

²⁸⁸ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, p. 189

sens. N'est-ce d'ailleurs pas ce que qui se trouve déjà visé par Adorno et Horkheimer quand ils écrivent que « l'industrie de la culture s'est développée en même temps que se développait la prédominance de l'effet, de l'exploit tangible, des détails techniques dans une œuvre qui, au départ, exprimait une idée et fut liquidée en même temps que cette idée »²⁸⁹ ?

Dès lors, dans une mise en œuvre relevant de l'esthétique du *fun*, l'œuvre vidéoludique ne se découvre plus dans son unité possible mais, au contraire, disparaît dans le spectaculaire de certains de ses aspects artistiques. Attendu qu'il ne serait plus question de se penser à l'œuvre dans un jeu vidéo mais de rendre compte de qualités esthétiques extérieures pour lesquelles le jeu vidéo devient le prétexte à leurs propres démonstrations techniques. A la Dite du projet poématique s'opposerait donc le bavardage du spectaculaire pour lequel il n'y a rien d'autre à dire que « c'est *fun* », sorte de réduction aveugle du jugement esthétique aux inclinations de son moindre plaisir. A cet effet, nous comprenons alors en quoi l'esthétique du *fun* peut expressément se confondre au *game* qui se joue pour gagner, dans l'effervescence de sensations ludiques se confortant au travers du spectacle qui les rétribue à sa façon. Attendu que cette esthétique du *fun* précipite ainsi l'impensable en égarant l'individu dans son agitation spectaculaire, hors de toute énigme de l'art, pour autant qu'y travaille l'efficacité d'une jouissance qui, comme telle, la consume.

Enfin, nous ne saurions élucider la mise en œuvre du virtuel des jeux vidéo sans questionner sa dissémination possible, pour laquelle certains aspects relevant d'une œuvre vidéoludique sont *remis en œuvre* sans qu'il soit alors question de jouer à un jeu vidéo. En effet, qu'est-ce qui s'entend essentiellement par rapport aux œuvres vidéoludiques quand on parle d'adaptations en films ou même en romans, ou encore de réorchestration symphonique de musiques de jeux vidéo sinon que les techniques servant à mettre en œuvre le virtuel sont les mêmes techniques qui, en elles-mêmes, peuvent s'employer, « à la découpe », ailleurs que dans les jeux vidéo ? Car c'est dans cette mesure que les jeux vidéo participent à une certaine circulation esthétique de l'art, en inspirant des œuvres de tous genres. Néanmoins, en aucun cas ces remises en œuvres d'éléments artistiques de jeux vidéo ne sont en mesure de restituer la spécificité ontologique de l'œuvre vidéoludique, dès lors qu'il faut essentiellement jouer à un jeu vidéo pour que son œuvre possible se rende présente en tant que telle. C'est d'ailleurs à ce titre que se pose le problème muséologique du jeu vidéo, en tant qu'il est difficile de laisser

²⁸⁹ Adorno, Theodor W. et Horkheimer, Max. *La dialectique de la raison. op. cit.*, p. 134

le temps de l'œuvre vidéoludique s'exposer dans les lieux de passage que sont les musées et autres expositions. Puisqu'il n'est alors envisageable que de donner un certain aperçu, un extrait, de ce qui est à l'œuvre dans une œuvre vidéoludique et qui, comme telle, serait d'abord de l'ordre du privé et de l'intime, comme l'est l'œuvre littéraire. Par conséquent, parler d'œuvres interactives pour désigner le corpus esthétique auquel appartiendrait théoriquement l'œuvre vidéoludique ne saurait dire ce qu'il en est pour le joueur de se disposer à se projeter poématiquement en un monde virtuel dans lequel il s'agira de jouer à être-je afin d'y séjourner en propre. Puisqu'il est entendu que l'essence de l'œuvre vidéoludique ne saurait se trouver dans l'effectivité de sa réalité virtuelle qui, comme telle, ne consiste en rien d'autre qu'à ce que quelque chose se passe à l'écran. Attendu que le temps de l'œuvre vidéoludique ne revient pas au même que le temps de l'interactivité d'un jeu vidéo, en tant qu'il se projette bien plus loin que celle-ci.

b. Au-devant de soi-même en un projet poématique

Au regard de ce que nous avons dit jusqu'à présent, il semblerait qu'à travers l'œuvre vidéoludique s'excède spécifiquement la rationalité numérique d'un jeu vidéo et ce, dès lors que le virtuel se pense, quant à son être, dans l'espacement de sa mise en œuvre. En garde d'une œuvre vidéoludique, le joueur jouerait ainsi différemment, en vertu de l'horizon temporel-ekstatique à travers lequel s'éclairerait sa propre présence à l'œuvre. Attendu que cette présence autrement possible du joueur par rapport à une œuvre vidéoludique ne se joue pas comme se joue ce qu'il y a à gagner ou à perdre dans le *game* constitutif de l'effectivité de réalité virtuelle d'un jeu vidéo. Car, s'il faut savoir bien-jouer pour gagner dans un jeu vidéo, pour ce que cela implique de technique de jeu à incorporer, en ce qui concerne l'œuvre vidéoludique proprement dite, celle-ci ne s'entend comme telle qu'en tant que le joueur parvient à s'approprier à son sens possible, pour autant que celle-ci le destine à sa propre vérité. Toute œuvre vidéoludique requiert ainsi la pensée *qu'il lui faut* pour se découvrir dans toute l'ampleur de ce qui s'ouvre en elle.

Aussi est-ce en ce sens qu'il peut être question de la première fois à partir de laquelle s'est originalement pensée cette possibilité pour le joueur de se présenter de soi-même à l'œuvre, en s'appropriant ainsi à la Dite qui l'entend comme telle. A cet égard, qu'en est-il de cette première fois à partir de laquelle l'œuvre vidéoludique se projette au devant de soi-même

pour un sens qui lui soit propre ? En admettant donc que « toute pensée qui déploie le sens [soit] poésie. »²⁹⁰

Cela étant, en supposant que toute œuvre vidéoludique n'a de sens qu'en vertu du projet poématique qui en temporalise la présence à la guise du séjour que l'on y fait, que faut-il alors entendre de cet éveil de la pensée dans un jeu vidéo ? Qu'est-ce qui se trouve décisivement en jeu dans cette possibilité de se projeter au-devant de soi-même dans un jeu vidéo dès lors qu'il s'agit de s'y penser à l'œuvre ? A supposer que ce soit ainsi que le rapport s'entretenant à une œuvre vidéoludique se pose en question, eu égard à ce qui pourrait ainsi se concevoir comme le « moment immersif » d'une expérience vidéoludique.

A cet égard, en partant de cette première fois de la pensée du virtuel, nous pouvons en considérer toute la mobilisation poématique dans la manière dont ce qui a lieu dans un jeu vidéo se dispose alors à être librement nommé, au sens où « dans la mesure où la langue nomme pour la première fois l'étant, un tel nommer permet seulement à l'étant d'accéder à la parole et à l'apparaître. Ce nommer, c'est la nomination de l'étant à son être, à partir de l'être. Ce dire est ainsi le projet de l'éclaircie où est dit comment et en tant que quoi l'étant parvient à l'ouvert. »²⁹¹ L'ouvert de l'œuvre vidéoludique libèrerait donc la possibilité de son entente poématique qui, comme telle, permettrait au joueur d'en déceler une vérité originale à travers laquelle se déploierait une possibilité de sens bien plus ample que ce qui s'impose objectivement en jeu. Or, pour parvenir à cette possibilité de sens, encore faut-il être en mesure de s'y projeter. Aussi, en garde de cette vérité originale s'appropriant de par l'œuvre vidéoludique, nous comprenons en quoi une telle projection relève d'un projet poématique pour lequel il s'agit de se résoudre à penser au-devant de soi-même ce qui a ainsi lieu pour la première fois. A plus forte raison, toute pensée ne pense qu'en tant qu'elle a affaire à des premières fois, pour autant que toute question propre à s'enquérir de ce qui *est* s'enfante dans une pensée éprouvant primordialement ce qui a lieu d'être.

Dès lors, s'il nous faut mettre au jour le commencement de tout projet poématique dans un jeu vidéo, alors il y a tout lieu de croire que l'initial, l'incipit même, de cette projection à l'œuvre s'entend précisément à l'instant où se pense que « je suis » là où le virtuel se déploie en un sens autre que celui que rationalise son effectivité. A supposer que cela soit décisivement dans cette manière d'entrée en présence que l'on s'approprie de soi-

²⁹⁰ Heidegger, Martin. *Acheminement vers la parole. op. cit.*, p. 256

²⁹¹ Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part. op. cit.*, p. 83

même à pouvoir eksister dans l'œuvre vidéoludique, dès lors que cela ne revient pas au même que ce qui s'énonce seulement dans un « je fais ». Le joueur ne se rapporte pas de la même manière au jeu vidéo *Red Dead Redemption*, par exemple, suivant qu'il s'y projette en tant que « je suis John Marston, à la recherche de ma femme et de mon fils et *je suis prêt à tout pour les retrouver car ils sont ce que j'ai de plus cher au monde* ; etc. » ou qu'il s'y énonce formellement en tant que « je tire sur tout ce qui bouge parce que c'est ce qu'il faut faire pour finir le jeu ». A cet égard, en parvenant à se penser en jeu en un « je suis » s'appropriant à l'œuvre vidéoludique de telle sorte qu'il puisse s'y projeter au plus loin du virtuel dans la question de son être, le joueur se signifie à lui-même dans cette même question. Et en prenant ainsi le temps d'être dans l'œuvre vidéoludique, le joueur se résoudreait donc à eksister *dans* le virtuel en y assumant l'« être-le-là »²⁹² qui s'y joue en ce sens, jusqu'aux limites d'un monde virtuel s'ordonnant comme monde en réserve de cette résolution projective de soi.

Dans cette perspective, cette possibilité de pouvoir être dans un monde virtuel circonscrit précisément ce qu'il en est de « jouer à être-je » dans un jeu vidéo, au regard de ce que l'œuvre qui s'y découvre permet d'eksister de soi-même. Il y va donc d'être disposé à être dans un monde virtuel pour ainsi jouer à être-je, au gré de cette projection au-devant de soi-même qui en mobilise le sens poématique. De ce fait, le virtuel, dans la question de son être, renverrait expressément à la problématique du *Dasein* heideggérien relative à l'ipséité qui s'y fonde, dès lors que nous comprenons à la suite de Robert Petkovšek : « Selon Heidegger, la transcendance [l'ἐπέκεινα (epekeina)] fait partie de la structure ontologique la plus propre du *Dasein*. En vertu de la transcendance seulement, le *Dasein* se reconnaît comme soi-même, conscient de ses relations avec le monde, tout en étant différent du monde. C'est cette identité que Heidegger désigne comme *ipséité*. La transcendance précède la simple différence entre le soi-même et le monde. Avant la possibilité de se comprendre comme soi-même, il y a le comprendre, le découvrir, l'apérité, propre à la transcendance, à la temporalité. « Le *Dasein* est comme tel au-delà de soi-même. Seul un étant dont la constitution ontologique est déterminée par la transcendance, a la possibilité d'être ipséité. L'ipséité présuppose la transcendance. L'*ipséité* du *Dasein* a pour *fondement sa transcendance*. Le *Dasein* n'est pas d'abord un Moi-même pour ensuite passer au-delà de telle ou telle chose. [...] Ce n'est qu'à titre de

²⁹² Comme il est notifié dans une note de bas de page concernant la *Lettre sur l'humanisme* de Heidegger : « Traduire simplement *das Da-sein* par : l'être-là, c'est risquer d'interpréter cet existentiel dans le sens de la facticité sartrienne. L'homme n'est pas cet étant qui est « là », c'est-à-dire jeté dans la contingence d'une existence donnée. Il est le « là » de l'Être, celui qui permet à l'Être d'être là, de se dévoiler hic et nunc. » Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, p. 84

transcendant que le *Dasein* peut exister comme ipséité." »²⁹³ L'œuvre vidéoludique serait ainsi jeu d'ipséité pour la transcendance qu'elle requiert afin de se présenter comme telle. Qui suis-je dans l'œuvre vidéoludique ? Extraordinairement le même en tant que je me rapporte désormais à un monde virtuel me sollicitant à jouer à être-je pour y séjourner en propre.

Par conséquent, la possibilité des mondes virtuels de jeux vidéo ne saurait se comprendre que par rapport à leurs significativités plus amples que tout ce qu'il se passe en jeu. Puisque s'y libèrerait ainsi cette parole, cette Dite, à travers laquelle il devient possible de s'entendre être-dans-un-monde-virtuel. Aussi est-ce dans le va-et-vient ekstatique de l'être-je qu'il joue que le joueur prend peu à peu le pli eksistentiel de ce qu'il est dans tel ou tel monde virtuel. Attendu que jouer à être-je dans *Red Dead Redemption* ne dévoile pas le même monde virtuel que celui se jouant dans *Mass Effect*, bien qu'à chaque fois il soit question de s'y projeter au-devant de soi-même. Au sens où la mise en œuvre de l'eksistence de John Marston n'est pas celle du Commandant Shepard. Et s'il est concevable de parler d'« incarnation » pour dire ce qu'il en est de jouer à être-je dans les jeux vidéo, alors cette incarnation ne saurait être celle du comédien sachant déjà tout ce qu'il va lui arriver au moment où il monte sur scène. L'incarnation du comédien relèverait ainsi davantage d'une répétition représentative du personnage qu'il doit être sur scène quand celle du joueur de jeu vidéo le livre essentiellement à lui-même. Son incarnation virtuelle ne serait ainsi jamais jouée d'avance en tant qu'elle se joue toujours pour la première fois. Aussi est-ce en ce sens que la notion d'eksistence peut définir plus précisément ce qui se joue d'ipséité dans une œuvre vidéoludique que celle d'incarnation.

Chemin faisant, nous pouvons alors comprendre ce en quoi peut consister un chef-d'œuvre vidéoludique, en tant qu'il serait ce jeu vidéo pour lequel ce jeu à être-je se maintient à l'horizon du début à la fin de son aventure et ce, au point que le *game* qui s'y gagne n'a plus aucune importance. Le *game* ne serait alors plus que la compensation d'interactivité d'un monde virtuel le transcendant en vérité d'un bout à l'autre de l'expérience vidéoludique. Et bien qu'il aille sans dire qu'à chacun ses chefs-d'œuvre vidéoludiques, il est des jeux vidéo dont l'unanimité critique tend à prouver cette qualité comme cela peut être exemplairement le cas pour *Ico*, dont l'aventure s'eksiste intensément, ne serait-ce que parce que le personnage de Yorda dont il faut se soucier en permanence laisse penser sa présence au-delà de son

²⁹³ Petkovšek, Robert. *Le statut existentiel du Platonisme : Platon dans L'analytique existentielle de Heidegger*. *op. cit.*, pp. 282-283

indéniable condition d'existence numérique. En d'autres termes, elle est le cœur même du virtuel de ce jeu vidéo, à partir de quoi se délivre le sens de tout ce qui y a lieu et s'articule alors l'être du virtuel dans sa question.

Parvenir à séjourner dans un monde virtuel disposerait donc le joueur à se prêter au jeu de l'être-je qui s'y trouve mis à disposition, pour toutes les différentes tonalités d'eksistence virtuelle possible. Cette disposition à jouer à être-je dans un jeu vidéo s'entendrait ainsi dans une perspective heideggérienne en tant que « la disposition révèle "comment on se sent", "comment on va". En ce "comment on va" l'être disposé place l'être en son "là". »²⁹⁴ A ce titre, la question se pose de savoir comment le joueur s'harmonise et se coordonne à l'affectivité du personnage dont il prend l'eksistence dans le virtuel. Attendu qu'il faudrait s'accorder à la tonalité affective de sa mise en œuvre pour ne pas se projeter à contresens de ce qui a lieu par là.

Dans une certaine mesure, tout personnage mis à disposition du joueur n'est tout d'abord que le « prête-nom » à partir duquel il va expressément devenir possible de jouer à être-je dans une œuvre vidéoludique. Aussi, bien plutôt que de raccourcir notre réflexion en la limitant à la catégorie ludique du simulacre, ou *mimicry*, de Caillois, ou en la faisant dériver de la méthode stanislavskienne par exemple, peut-être nous faut-il précisément nous demander ce qu'il en est de s'entendre dans le virtuel en s'appropriant l'eksistence virtuelle d'un personnage, pour autant que ce dernier ne vienne pas de nulle part. En effet, sa facticité virtuelle est toujours offerte d'une manière ou d'une autre, en tant qu'il se découvre généralement déjà jeté dans le drame de son existence, bien qu'il revienne au joueur de se projeter à partir de là. A cet égard, ce personnage, suivant la manière dont le monde virtuel est censé l'affecter, disposerait ainsi le joueur à jouer à être-je de telle sorte que son projet poématique se déploie d'après la disponibilité de ce personnage, au sens où « l'être d'humeur de la disponibilité constitue existentiellement l'ouverture du *Dasein* au monde. »²⁹⁵

Dans cette mesure, en partant du principe que les mondes virtuels relèvent de mises en œuvre à travers lesquelles se modulent des tonalités affectives se rapportant aux facticités supposées de ces personnages à eksister, nous pouvons alors comprendre en quoi l'entente du « je suis » que l'on y joue se configure à travers le « *pathos* », au sens large, qui s'y approprie. Attendu qu'il s'agirait ainsi de *s'apprêter* à eksister en propre le drame existentiel d'un personnage afin de se « sentir » être dans son monde virtuel tel qu'il devient simultanément le

²⁹⁴ Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, p. 178

²⁹⁵ Heidegger, Martin. *Ibid.*, p. 182

nôtre. En ce sens, ce personnage virtuel s'envisage ainsi dans l'œuvre vidéoludique pour autant qu'il se prête au « je » qui s'eksiste à travers lui. Ainsi, plutôt que de seulement s'identifier en lui, il est davantage question de se fondre dans son temps, en s'immergeant au cœur de sa facticité. Et en inaugurant le séjour du joueur dans un monde virtuel à partir de la facticité du personnage se prêtant au « je », l'œuvre vidéoludique « voue » le joueur à ressentir toute la sentimentalité pouvant s'éprouver par là.

A ce titre, cette facticité virtuelle mise à disposition du joueur concentrerait ainsi toute la catégoricalité affective de ce « dans » pour lequel il s'agit d'être *dans* un monde virtuel. Au sens où, pour être le « je » de ce personnage, encore faut-il être prêt à quelque sacrifice d'intention dès lors qu'eksister son drame laisse entendre qu'il faille faire sien sa tonalité affective. Nous comprenons alors en quoi une telle *dramatisation* délimite la cohérence projective du « je » se jouant dans tel ou tel monde virtuel. Cette dramatisation renverserait ainsi la définition même de ce qu'il en est de jouer à un jeu vidéo en tant que la raison du jeu serait alors celle du cœur du personnage dont on joue à être le « je » et ce, dans une certaine mesure pascalienne pour laquelle « le cœur a ses raisons, que la raison ne connaît point. »²⁹⁶ Attendu que rien de rationnel ne se gagne en jouant à être-je, mais, au contraire, tout s'approprie à la possibilité qu'un monde virtuel s'ordonne en monde au gré de ce séjour eksistentiel se projetant poématiquement de par une œuvre vidéoludique.

Dès lors, le Poème de ces mondes virtuels, dans le projet desquels le joueur se pense en étant en train de jouer à être-je, met au jour les limites de sens de ce qui a ainsi lieu dans un jeu vidéo, au-delà de tout ce qui s'y effectue seulement. Ce qui, au départ, n'était donc qu'un « jeu vidéo » s'est découvert propice à une certaine possibilité artistique pour laquelle l'être du virtuel se met essentiellement en œuvre dans la question du lieu où il s'agit désormais pour le joueur d'eksister en propre. Basculant d'une rationalité du gain aux raisons du cœur d'un personnage se prêtant au « je », le joueur éprouve alors le jeu vidéo dans une vérité tout autre de son expérience. Attendu que ce Poème de monde virtuel l'élève au jeu d'une Dite à travers laquelle se pense l'enjeu de sens de ce en projection de quoi il eksiste possiblement dans un jeu vidéo.

Nous comprenons alors qu'au regard de ce projet poématique se laissent entendre les différences d'expérience vidéoludique entre joueurs, suivant ce qu'ils sont parvenus à être dans le virtuel, pour la présence qui a été la leur. A supposer que ce soit là tout le *mérite* de

²⁹⁶ Pascal, Blaise. *Pensées. op. cit.*, §. 680, p. 467

L'œuvre vidéoludique que de pouvoir être jouée ainsi, outre le *game* imposant par défaut de jouer pour gagner. L'œuvre vidéoludique requiert donc le joueur *qu'il lui faut* pour se découvrir comme telle, en un projet poématique dans le sens duquel s'éclaircit la possibilité d'être dans un monde virtuel, approprié à ce dont il y est question et qui, en étant ainsi en question, s'accomplit en un moment d'eksistence virtuelle où tout se sera joué autrement que d'ordinaire. Car, si le jeu qui se joue au travers d'un *game* préoccupe le joueur en lui imposant de devoir tout faire pour gagner, le jeu de l'œuvre vidéoludique s'entend sereinement en tant qu'il laisse advenir en propre un monde virtuel à sa parole possible, pour le Poème qui y repose. En toute hypothèse, l'irréductibilité même de cette appropriation de soi au-devant d'un monde, quand bien même celui relèverait du virtuel, serait alors ce par quoi se délivre l'homme en son essence, dans cette parole en mesure de dire plus qu'il n'en faut ce qu'il en est. « Et si l'appropriement [*Ereignis*] – personne ne sait quand ni comment – devenait *regard d'éclair* (*Ein-Blick*) dont le coup d'œil éclaircissant fulgure jusqu'au cœur de ce qui est et de ce qui est tenu pour étant ? »²⁹⁷ demande Heidegger. N'est-ce pas là que le joueur se trouve également en propre dès lors qu'il devient question de Poème de monde virtuel en jouant à certains jeux vidéo ?

c. Limites de monde des mondes virtuels

S'il est quelque chose comme des œuvres vidéoludiques, alors celles-ci donnent lieu à eksister pour celui se résolvant à se projeter au-devant du monde virtuel s'y ordonnant comme monde. Aussi est-ce dans cette perspective que se comprend ce en quoi les jeux vidéo relèvent d'un paradoxe ontologique suivant qu'ils se conçoivent dans leur fait numérique ou qu'ils se pensent par rapport au virtuel dans la question de son être. Au plus loin de leur expérience possible, les jeux vidéo se laisseraient donc entendre comme mondes virtuels dans lesquels il s'agirait ainsi de jouer à être-je, en se découvrant à l'origine d'un « je suis » qui, significativement, permettrait alors de dire ce qu'il en est du virtuel à l'horizon du Poème propre à son monde.

A cet égard, un monde virtuel ne saurait provenir d'ailleurs que de cet espacement laissé au cœur d'une mise en œuvre pour qu'il y ait alors, pour le joueur, de quoi se sentir être-dans-un-monde-virtuel. Ainsi, s'il est possible de faire l'expérience d'un monde virtuel dans un jeu vidéo, alors la question se pose de savoir où il finit, pour autant qu'il s'agisse d'en revenir à la fin d'une expérience vidéoludique. Autrement dit : jusqu'où y a-t-il de monde dans les

²⁹⁷ Heidegger, Martin. *Acheminement vers la parole. op. cit.*, p. 253

mondes virtuels ? Quelles sont les limites de ce « dans » pour lequel le joueur est *dans* un monde virtuel ? D'où revient-on en ayant été dans un monde virtuel, s'il est vrai que sa significativité ne saurait se révéler au moyen d'un questionnaire sociologique, tant il y va d'une entente du virtuel dégagée de toute preuve objectivable ? Répondre à ces questions requiert ainsi que nous élucidions ce qu'il en est des limites de monde des mondes virtuels, compte à tenir de ce qui en circonscrit leur sens ultime, en en étant le dernier mot pour ainsi dire.

Or, pour comprendre cela, encore faut-il que nous considérions cet aspect de la mise en œuvre du virtuel à travers laquelle s'entend quelque chose comme une structuration narrative de ce qui a lieu. En effet, par précaution tout autant qu'en vertu d'une certaine direction artistique, il est généralement convenu qu'une œuvre vidéoludique s'en tienne à sa narration pour prendre fin là où cela fait sens que tout s'arrête. Attendu que la structure de cette narration qui, comme telle, consiste à exposer une succession d'événements, définit ainsi une certaine trame articulant plus ou moins méticuleusement la finalité dramatique d'une œuvre vidéoludique. A cet effet, une telle structure narrative délimite ce qui a lieu dans le virtuel en s'attachant à lier divers événements entre eux tout au long de l'avancée du joueur jusqu'au terme de son aventure. Le principe serait ainsi d'assurer un certain sens à ce qui a lieu, au risque cependant d'exproprier le joueur de son existence virtuelle, en brusquant son projet poématique.

Dans cette mesure, en accaparant de manière plus ou moins définitive le sens de ce qui a lieu, une narration virtuelle risque alors d'enchaîner la temporalité de l'œuvre vidéoludique dans sa propre succession événementielle. De sorte que la fin d'un monde virtuel corresponde à la conclusion à laquelle conduit la structure narrative qui en réduit, tout ou partie, la significativité possible. Et en étant ainsi pris de court par une narration, le joueur suivrait ainsi ce qu'elle raconte plutôt que de se projeter au-devant du virtuel, dans la dépendance du sens de ses événements en jeu.

Aussi est-ce pour cette raison que nous pouvons concevoir qu'une mise en œuvre du virtuel reposant principalement sur sa structuration narrative risque de réduire le jeu vidéo à l'état de simple « diégèse », en expropriant le joueur d'un monde virtuel dont le sens se verrait bien trop réglé d'avance. Car, si l'œuvre vidéoludique n'a de sens qu'en tant qu'un joueur en actualise la possibilité même dans son propre projet poématique, au regard de l'espace dans la mise en œuvre qui lui est laissé pour cela, alors le concept de

« diégèse », tel qu'il s'applique effectivement à d'autres genres d'œuvres théoriquement narratologiques, pour catégoriser le monde qui s'y suppose, serait ici contre-indicatif. Au sens où cette application de la diégèse dans les jeux vidéo impliquerait de ne plus prendre en considération que le sens du virtuel vient en même temps que ce que le joueur y fait d'une part, tout autant que ce qu'il y dramatise de lui-même surtout. Or, cela ne saurait être réductible à ce qu'une diégèse fait comprendre de toute structuration narrative, au regard de l'extériorité de l'œuvre qui s'y postule. En d'autres termes, le jeu vidéo ferait exception aux prétentions analytiques d'une diégèse, bien que cette dernière puisse servir de lointain pour ceux se bornant à prendre à rebours l'essence même de l'expérience vidéoludique, c'est-à-dire ce qui s'y joue et qu'il faut donc également jouer pour savoir ce qu'il en est de pouvoir être-dans-un-monde-virtuel.

Aussi est-ce là tout le mérite de certaines narrations du virtuel que de laisser au joueur de quoi s'approprier à son propre monde virtuel malgré tout, en se fondant sans peine dans son projet poématique, l'éclaircissant seulement de-ci de-là. C'est exemplairement ce qui a lieu dans *The Elder Scrolls V: Skyrim*, dans le virtuel duquel la narration s'éprouve dans les dialogues entre personnages et, comme tels, ils sont laissés à jouer au joueur alors même que s'y prennent d'importantes décisions pour les suites possibles de l'histoire. Cela serait alors en vertu de cette qualité de se fondre sans peine dans ce que le joueur joue à être-je dans le virtuel qu'une structuration narrative peut s'enraciner dans le projet poématique de ce dernier sans jamais le recouvrir ; pour peu que se distingue ainsi une narration s'imposant de force de celle enveloppant en toute légèreté la finalité dramatique de l'œuvre. Tant et si bien que se laisserait expressément entendre l'écriture de cette narration dans la manière dont elle se sacrifie pour laisser de quoi exister au joueur, plutôt que de le compromettre à n'être en quelque sorte que la ponctuation d'une velléité littéraire. Aussi, en donnant le ton de l'œuvre vidéoludique, dès lors qu'il s'agit de tendre et de résoudre quelques événements en jeu, la structuration narrative d'une œuvre vidéoludique disposerait donc le joueur à la suivre jusqu'au bout, en éclaircissant le sens d'une fin qu'elle serait en mesure de proposer en tant que fin du sens de ce qui a lieu.

Néanmoins, il ne faudrait pas pour autant considérer la structuration narrative d'une mise en œuvre du virtuel comme la seule fin possible à la significativité des mondes virtuels. En effet, nous ne saurions passer outre cette modalité de mise en œuvre du virtuel pour laquelle aucune narration ne met fin à l'expérience vidéoludique, de sorte qu'il y ait de quoi exister en jeu sans avoir à s'en remettre à une histoire écrite d'avance. Le virtuel aurait ainsi

lieu sans que se force aucun événement, mettant ainsi au jour une sorte d'« angoisse » d'être là sans aucune raison donnée d'avance, absolument jeté au-devant d'une facticité virtuelle, comme c'est expressément le cas dans un jeu vidéo comme *Minecraft*. A cet égard, nous parlons d'une « angoisse virtuelle » pour autant que, sans préoccupation pour gagner quoi que ce soit et sans le concours de sens d'une narration, s'éprouve alors quelque chose comme une « insoutenable légèreté » de l'être du virtuel à laquelle rien n'impose de raison d'être. Au sens où « avec ce pour quoi elle s'angoisse, l'angoisse découvre le *Dasein* comme être-possible et même comme celui qu'il peut uniquement être de lui-même du plus profond de son esseulement. [...] L'angoisse esseule et découvre ainsi le *Dasein* comme « *solus ipse* ». Mais ce « solipsisme » existential transporte si peu un sujet à l'état de chose isolée dans le vide aseptisé où il apparaîtrait en dehors de tout monde qu'il met justement le *Dasein*, dans toute la rigueur des termes, devant son monde comme monde et le met lui-même du même coup devant lui-même comme être-au-monde. »²⁹⁸ Attendu qu'il y va ainsi d'une solitude absolue de soi au cœur de ce qu'un jeu vidéo peut mettre en œuvre pour que se joue cet esseulement dans ce qu'il a d'irréductiblement existential.

Bien entendu, cette angoisse virtuelle ne relève que d'une expérience vidéoludique pour laquelle le joueur accepte déjà qu'un jeu vidéo puisse se jouer ainsi, mais il n'en demeure pas moins qu'il se retrouve expressément livré à lui-même, aux prises avec un monde au sein duquel il devient possible de jouer à s'y perdre, tout à l'opposé des enjeux de gain se jouant en tout *game*. Le virtuel n'a alors plus d'autre fin pour le joueur que lui-même, puisque tout ce qui s'y accomplit relève essentiellement de sa manière d'être dans un tel monde virtuel, pour le libre « je » de l'existence qu'il y mène en une finitude s'y reconduisant comme telle. Aussi est-ce en vertu de ce ressort de solitude que s'entend la notion vidéoludique d'« *open world* » pour définir ces mondes virtuels s'ouvrant absolument à la présence du joueur, et dans lesquels il sera explicitement abandonné à son sort. Attendu qu'en ces jeux vidéo, le virtuel dispense son être en une inépuisable ouverture pour laquelle il devient possible de jouer et de rejouer indéfiniment à être-je et ce, sans jamais en finir du monde virtuel qui s'y dévoile.

Dans *Minecraft* par exemple, la mise en œuvre du virtuel est telle qu'elle ressortit à une génération illimitée de sa spatialité, se produisant aléatoirement et ce, de telle sorte que la superficie ainsi générée s'étende littéralement à perte de vue. Comme le déclare lui-même Markus Persson, le créateur de ce jeu vidéo : « La surface maximale dans *Minecraft* est maintenant

²⁹⁸ Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, p. 237

de 4096 millions de kilomètre carré, soit approximativement huit fois la taille de la Terre. »²⁹⁹ Aussi, en se retrouvant seul au monde dans cette spatialité tendant vers l'infini, n'y a-t-il alors pas lieu de se demander ce qui se fait jour dans cette possibilité pour le virtuel d'être quasiment sans fin, en tant que s'y génère un monde pour rien d'autre que lui-même ? En ce sens, comme la rose d'Angélius Silésius qui fleurit parce qu'elle fleurit, le monde de *Minecraft* se générerait parce qu'il se génère, s'épanouissant de lui-même au-devant du joueur. Puisque cela prendrait ainsi plusieurs vies d'en parcourir l'étendue infiniment variée et ce, de la même manière que les roses fleurissent depuis toujours. Il y aurait donc là de quoi faire l'épreuve d'un épanouissement essentiel à ce qui ne saurait avoir de fin, en étant alors à l'infini *pour rien*, pour l'interminable question de son être. En somme, le monde virtuel de *Minecraft* aurait déjà sempiternellement eu lieu, dès lors que le joueur s'y présente.

En ce sens, il deviendrait possible de voir transparaître en un tel monde virtuel une origine à partir de laquelle s'entendrait ce qui, depuis toujours, s'épanouit de soi-même, à savoir la Nature au sens grec de *physis* [φύσις]. Au sens où, dans l'inépuisable épure d'une telle mise en œuvre dont l'aléatoire en est l'arrière-fond, s'épanouirait une Nature possible pour laquelle l'Histoire serait toujours à venir, tant que le joueur demeure auprès d'elle. Car nous voici alors au dernier sens possible que peut prendre une existence virtuelle, en tant que s'y joue la question des origines de toutes choses, pour lesquelles celles-ci n'ont paradoxalement ni début ni fin, n'ayant jamais commencé à être autrement que ce qu'elles perdurent à être depuis toujours. Ainsi, « que dit le mot φύσις ? Il dit ce qui s'épanouit de soi-même (par exemple l'épanouissement d'une rose), le fait de se déployer en s'ouvrant et, dans un tel déploiement, de faire son apparition, de se tenir dans cet apparaître et d'y demeurer, bref il dit la prédominance [*Walten*] perdurant dans un s'épanouir. [...] Mais φύσις, la prédominance de ce qui s'épanouit, ne signifie pas seulement ces phénomènes que nous attribuons aujourd'hui encore à la « nature ». Cet épanouissement, ce se tenir-en-soi-vers-le-dehors, cela ne peut être considéré comme un processus observé, parmi d'autres, dans l'étant. La φύσις est l'être même, grâce auquel seulement l'étant devient observable et reste observable. [...] φύσις désigne donc originairement aussi bien le ciel que la terre, aussi bien la pierre que la plante, aussi bien l'animal que l'homme, et l'histoire humaine en tant qu'œuvres des hommes et des dieux, enfin, et en premier lieu, les dieux mêmes dans la [dispensation de l'être (*Geschick*)]. »³⁰⁰

²⁹⁹ Source : <http://notch.tumblr.com/post/443693773/the-world-is-bigger-now> (Trad. Pers.)

³⁰⁰ Heidegger, Martin. *Introduction à la métaphysique. op. cit.*, pp. 26-27

A cet égard, n'y aurait-il pas dans le virtuel une Nature de l'art tout autant qu'un Art de la nature à réfléchir en tant que s'entendrait par là ce qui, dans le virtuel d'un jeu vidéo, peut relever d'une certaine forme d'épanouissement dont seule la Nature en tant que telle saurait être la mesure ? Au sens où la *virtualisation du nombre*, dans ce que cela peut avoir d'infiniment génératif et tel que cela ne dit plus la même chose que la numérisation du virtuel, donnerait possiblement lieu à quelque chose qui ne serait pas l'imitation de la Nature, mais le processus même de celle-ci se reconduisant, en tant que cause première, au travers d'un code informatique. A plus forte raison, cela serait le terme même du paradoxe ontologique du virtuel que de pouvoir renvoyer ses mondes possibles à leur possibilité naturante. Attendu que les limites de monde de tels mondes virtuels reviendrait au même que le monde, non pas réel, mais naturel, de sorte que puisse s'y rejouer d'une certaine manière l'Histoire de l'homme à l'échelle d'un jeu vidéo. A supposer que tout ce qui se joue de constructions et de reconstructions humaines dans les mondes virtuels générés de *Minecraft*, et tel qu'on peut en constater les traces tant vidéographiques que photographiques sur Internet, signe ainsi cette réappropriation infiniment paradoxale de la Nature dans un jeu vidéo, à la limite finale de sens que peuvent avoir les choses quand elles sont définitivement épurées de toute réduction objective. Le Poème d'un tel monde virtuel serait donc également interminable pour autant qu'il y ait toujours de quoi en venir à la nature des choses se présentant dans un jeu vidéo de la sorte, ne serait-ce qu'en vertu de son incommensurable géographie dans laquelle déambuler juste pour voir jusqu'où se perdre à l'horizon de ce qui n'en finit jamais d'être toujours un peu plus là. Et en un certain sens, on respirerait presque à être là, dans ce dont l'immensité coupe le souffle. Il n'y a qu'un pas alors pour faire d'un jeu vidéo comme *Minecraft* le summum actuel de ce que peut être l'art vidéoludique, au sens notamment où Heidegger écrit que « si les Grecs appellent tout particulièrement et au sens fort τέχνη l'art proprement dit et l'œuvre d'art, c'est parce que l'art est ce qui porte le plus immédiatement à stance en [une présence] (en l'œuvre) l'être, c'est-à-dire l'apparaître qui réside en soi-même. L'œuvre de l'art n'est pas au premier chef une œuvre en tant qu'elle est opérée, faite, mais parce qu'elle effectue l'être dans un étant. Effectuer signifie ici mettre en œuvre ; et dans cette œuvre, considérée comme l'apparaissant, vient à parence [*Vorschein*] l'épanouissement perdominant [*Walten*], la φύσις. »³⁰¹ Le monde virtuel de *Minecraft* déborde l'interactivité en jeu à un point tel que tout ce qui s'y fait n'a d'autre raison d'être que ce rapport essentiel coordonnant le séjour, à chaque instant primordial, du joueur à l'horizon d'une ouverture démesurée et surabondante de présence.

³⁰¹ Heidegger, Martin. *Ibid.*, pp. 165-166

En conséquence de quoi, la question se pose alors de savoir si cette pleine présence du virtuel, affranchie de tout *game* mais se jouant pourtant encore plus, n'est pas en mesure d'éprouver l'essence même de l'homme dès lors qu'il y va transitivement de son existence et ce, quand bien même cela ne serait que dans un « jeu vidéo ». Ainsi, pour autant que quelque chose comme une œuvre vidéoludique se rende pensable, n'y a-t-il pas lieu de se demander si, sous cette autre lumière d'un art vidéoludique encore à venir, le monde ne s'enrichirait-il pas de tous ces mondes virtuels ? Car, ne serait-ce pas là tout le mérite du jeu vidéo se dignifiant en tant qu'œuvre vidéoludique que de donner ainsi à penser le virtuel dans une mise en œuvre de la question de son être, pour un regard et une parole s'y appropriant au-devant de soi-même en un projet poématique, à rebours de toute esthétique du *fun* ? Dès lors, si ce n'est pas rien de jouer à un jeu vidéo, qu'en reste-t-il une fois hors du jeu ? Pour celui qui ne s'oublie pas en une préoccupation ludique où tout n'est qu'éperdument à gagner, n'y a-t-il un rapport essentiel au virtuel dans la question de son être qui s'approprie en jeu ? Où a-t-on séjourné en ayant été dans tel ou tel jeu vidéo ? Qu'est-ce qui se souvient d'un jeu vidéo et, même, qu'est-ce qui se rêve d'un jeu vidéo une fois l'écran éteint ? Que peut-il y avoir de proprement *inoubliable* dans une expérience vidéoludique ?

En mettant au jour l'importance phénoménologique des mises en œuvre du virtuel, nous avons pu comprendre en quoi il était possible de réfléchir à l'être du virtuel dès lors qu'il se pose dans sa propre question à travers l'espace ontologique plus ou moins ample auquel donne lieu telle ou telle œuvre vidéoludique. S'il est vrai que toute mise en œuvre du virtuel laisse penser que, dans un jeu vidéo, tout ne ressortit pas seulement à de la technologie numérique et que, si un art vidéoludique est concevable, cela ne peut être que par rapport à ce qui se montre dans le virtuel en faisant signe vers l'œuvre qui en rassemble l'unité d'une direction artistique. Car en étant ainsi délivré de sa seule objectivité numérique à laquelle se tiennent toutes ses connaissances logiques, le jeu vidéo s'entend alors en perspective d'une significativité pour laquelle il est plus qu'un *game*, au regard d'une présence s'éprouvant autrement que de façon ludique, à savoir au-delà de toute détermination d'un gain possible. Tant et si bien que l'expérience vidéoludique en elle-même se renverserait en ayant lieu autrement que d'ordinaire, pour peu que le joueur se libère ainsi d'une préoccupation ludique à travers laquelle rien ne se pense en vérité.

Aussi est-ce en s'orientant ainsi hors du *game* que le virtuel se libère dans la première fois d'une pensée le posant dans la question de son être, pour laquelle il s'agit de se projeter au-devant de soi-même, en s'entendant dans le Poème d'un monde virtuel se coordonnant comme monde au gré du séjour que l'on y fait. Attendu que ce projet poématique de soi dans un jeu vidéo s'inaugure à travers ce qui s'y joue à être-je et telle que cette manière de jouer dispose le joueur à se trouver au cœur même d'une possibilité de sens à travers laquelle il serait résolument *dans* un monde virtuel, à dessein d'une existence virtuelle appropriée. Puisque cela serait dans ce projet poématique que se concentre la Dite essentielle de ce qui a lieu dans un tel jeu vidéo s'entendant comme une œuvre vidéoludique possible. L'hypothèse d'un art vidéoludique se fonde ainsi dans cette possibilité pour le joueur d'être en jeu bien plus loin que prévu. En ce sens, les limites de monde de ces mondes virtuels seraient donc celles pour lesquelles s'éprouve quelque chose comme une angoisse virtuelle, pour autant que le joueur se trouve livré à lui-même dans un jeu vidéo, au-devant d'une présence qui tendrait ainsi à l'infini en pouvant perdurer sans fin et pour rien d'autre qu'elle-même. Il serait ainsi question d'une finitude extraordinaire de soi dans le virtuel de certains jeux vidéo, à travers laquelle se reprendrait à cœur pour le joueur l'irréductibilité de son existence possible, en un temps qui lui serait propre.

Or, de tout ce que nous avons pu montrer de l'expérience vidéoludique jusqu'à présent, il manque pourtant cette problématique essentielle relevant de la présence d'Autrui dans le virtuel, pour laquelle se remet inévitablement en question le sens même du virtuel. Au sens où Autrui serait l'autre extrême limite de l'expérience vidéoludique, puisqu'il en partage le sens avec moi, jouant à sa propre manière dans un même jeu vidéo. Aussi, comme peut l'écrire Heidegger : « Ce qu'est essentiellement la finitude du [*Dasein*], cela ne se relève que dans la transcendance *en tant que celle-ci est liberté-pour-fonder*. Ainsi donc l'être humain prenant, comme transcendance existante, son essor en possibilités, est *un être du lointain*. C'est uniquement par ces lointains originels qu'il se façonne dans sa transcendance envers tout [étant], que grandit dans l'homme la vraie proximité des choses. C'est la seule possibilité d'entendre au lointain, qui fait qu'actuellement pour le [*Dasein*], pour cet être qui est un "soi-même", s'éveille la réponse d'une humaine co-présence ; et c'est dans cet [être-avec] qu'il peut dépouiller le moi-même, pour se conquérir comme authentique Soi-même. »³⁰² Dans cette perspective, nous ne saurions donc élucider tout ce qu'il en est de

³⁰² Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.* p. 158

jouer aux jeux vidéo sans considérer la présence d'Autrui dans le virtuel, telle qu'elle suspend toute solitude de l'expérience vidéoludique. Aussi, compte tenu des jeux vidéo se jouant à plusieurs en même temps, la question se pose alors de savoir en quoi Autrui oblige à répondre de lui en jeu dès lors qu'il se présente dans le virtuel de sa propre possibilité d'existence.

Dès lors, en partant du principe qu'Autrui est l'étranger par définition, seule une parole *entre nous* permet de laisser entendre ce qu'il est de nos intentions respectives en jeu. En considérant cette co-présence virtuelle possible, nous aurons ainsi à nous demander dans quelle mesure les jeux vidéo peuvent fonder des rapports de réciprocité avec Autrui, à travers lesquels le virtuel se destinerait à son partage, en un don de jeu tout autant que de « je », si tant est que d'un joueur à l'autre s'entende un rassemblement du sens possible quant à cette expérience vidéoludique commune. A cet égard, il nous faudra comprendre en quoi jouer-avec relève de l'essence même de jouer, dès lors que nous l'entendons en un sens suffisamment large pour également accueillir celui qui ne joue pas avec nous d'une manière ou d'une autre.

En outre, c'est en raison de cette co-présence d'Autrui dans les jeux vidéo que nous pourrions également réfléchir à la problématique éthique à laquelle il conduit du simple fait d'être là avec moi, pour la responsabilité à laquelle il m'enjoint inévitablement. Attendu qu'il y va ainsi d'une possible bienveillance vis-à-vis d'Autrui dès lors qu'il devient possible de le libérer dans son existence virtuelle et ce, en lui partageant notamment une disponibilité orientant vers un projet poématique en mesure d'être le nôtre. A cet égard, n'y a-t-il pas lieu de se demander de quelle manière se manifeste cette bienveillance en jeu à l'égard d'Autrui, pour une disposition à jouer-ensemble au point d'être prêt à sacrifier son Moi pour laisser venir Autrui dans une présence pleinement jouante ? Tout à l'inverse, en quoi le fait de se résoudre à gagner coûte que coûte conduit à une certaine malveillance ludique en inversant le rapport pour lequel on joue l'un *pour* l'autre, de sorte que l'on finisse par ne jouer que l'un *contre* l'autre, pour toute la violence éthique se faisant jour par là. Ainsi, qu'est-ce qui se partage en toute réciprocité avec Autrui dans le virtuel ? Ou, au contraire, qu'est-ce qui se refuse de jouer-avec dès lors que le Moi prévaut sur toute possibilité de jouer à être-nous dans le virtuel ?

V.3 Le rapport éthique à Autrui dans le virtuel

Y a-t-il quelque chose de plus banal aujourd'hui que de dire que l'on joue avec quelqu'un d'autre à certains jeux vidéo qui, comme tels, seraient conçus pour être joués à plusieurs ? Tant et si bien que cette possibilité de jouer à plusieurs à un même jeu vidéo s'affirme de toute évidence, pour autant qu'il y ait là quelque convenance analytique à énoncer que plusieurs personnes participent à une même activité numérique dont les règles sont de jeu. Pourtant, nous ne saurions nous suffire de cette évidence pour comprendre ce qu'il en est d'Autrui tel qu'il peut jouer avec moi dans le virtuel d'un jeu vidéo ; à supposer que sa présence ne se résume pas aux seules actions qu'il y effectue. Aussi est-ce dans cette perspective qu'il nous faut élucider ce qui s'entend dans l'« avec » de tout jouer-avec. Au sens où jouer seul reviendrait en quelque sorte à jouer-avec personne et ce, quand bien même cela serait prévu à cet effet dans nombre de jeux vidéo. A ce titre, jusqu'où est-il possible de jouer avec Autrui dès lors qu'il joue au même jeu vidéo que moi ?

Cela étant, il va sans dire que la présence d'Autrui en jeu questionne d'emblée le mystère de ses intentions, dès lors que je ne saurais jamais définitivement savoir à quel point il joue, pour toute l'incommensurabilité dont relève le « fait » de jouer. A plus forte raison, sa simple présence en jeu ne m'assure en rien de ce pour quoi et en vue de quoi il joue, bien que sa volonté de gagner puisse toujours se supposer d'entrée de jeu, tant cela semble *a priori* aller de soi. Par ailleurs, il n'en demeure pas moins que le fond de jeu d'Autrui tout autant que ses pensées et arrière-pensées du virtuel s'interrogent en même temps que, suspendant de fait ma solitude dans un jeu vidéo, il remet en question ce que j'y fais et surtout ce que j'y suis. Sa co-présence virtuelle me renverrait ainsi à tous les enjeux possibles auxquels peuvent donner lieu les jeux vidéo, au regard de la différence éprouvant inévitablement nos manières respectives de jouer l'un avec l'autre.

Dans cette mesure qui, comme telle, se fonde en démesure de la présence d'Autrui, la question se pose donc de savoir ce qui se laisse conjointement approprier par l'un et par l'autre à travers cette possibilité de jouer-avec. En quoi cette possibilité fondamentale d'une entente commune en jeu délivre la réciprocité d'un « nous » à partir duquel s'accorder à co-exister ? Car, si Autrui est « l'autre lui-même en ce qu'il y a de plus irréductiblement autre »³⁰³,

³⁰³ Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence. op. cit.*, p. 123

alors, inévitablement, celui-ci ne saurait s'imposer ailleurs que dans cette irréductibilité, tel qu'il se majuscule au nom de celle-ci, en même temps qu'il m'interpelle *en personne*. Au-devant du jeu qui se joue dans un jeu vidéo se découvrirait donc Autrui dans une différence qui ne serait jamais définitivement exclusive, dès lors que s'entend la possibilité d'un « nous » à travers lequel se confondre l'un *avec* l'autre en un même jeu. Aussi, si « l'autre n'est l'autre que si son altérité est absolument irréductible, c'est-à-dire infiniment irréductible ; et l'infiniment Autre ne peut être que l'Infini »³⁰⁴, alors peut-être faut-il nous demander sous quel horizon la finitude de Soi peut se voir exhausser en quelque infinitude d'un Nous, pour autant que l'avec du jouer-avec s'existentialise comme tel. Jusqu'où, en ce sens, s'élance ce « nous » au travers duquel jouer avec Autrui élève possiblement le jeu à *l'infini* ? A supposer qu'à travers ce jouer-avec se laisse décisivement entendre ce qu'il en est du partage de sens d'un jeu vidéo en particulier tout autant que du sens du partage d'une possibilité de jouer en général.

En faisant phénoménalement irruption dans le virtuel, Autrui s'y présenterait donc de telle sorte qu'il s'y rencontre d'une manière ou d'une autre, en tant qu'un jeu vidéo nous rassemble, structurellement parlant. Aussi est-ce à l'horizon de cette rencontre d'Autrui qu'il devient possible de se penser autrement que tout seul dans le virtuel, bien que sa présence comme telle ne se distingue de celle, strictement objective, d'un jeu vidéo qu'à l'instant où il se révèle dans le temps qui est le sien, et qui, parce qu'il est le sien, s'expose alors à ma propre temporalisation du virtuel. Attendu que l'économie même du jeu se jouant dans la différence d'Autrui, à l'encontre de son insurmontable irréductibilité, dépend du mouvement de temporalisation réciproque qui nous tient et nous retient l'un avec l'autre. Par conséquent, la présence d'Autrui dans le même jeu vidéo que moi destine le virtuel à être partagé en une temporalité plurielle à travers laquelle s'éprouverait en quelque sorte toute la souveraineté de jeu de chacun vis-à-vis de l'autre. A plus forte raison, cela serait en vertu de ce partage possible du virtuel que se justifie alors techniquement la structuration vidéoludique de fonctionnalités communicationnelles en jeu et ce, en raison de la parole qui se nécessite pour qu'une rencontre ait bel et bien lieu. Car, sans cela, jouer avec Autrui se réduirait aux limites anonymes d'un « On » s'affairant, sans mot dire, à faire ce qu'il a à faire en jeu sans jamais se remettre en question quant à ce qui a communément lieu. A ce titre, toute co-présence muette, voire interloquée, finirait par se refermer sur une unique préoccupation commune qui, dans les jeux, se conçoit uniformément comme étant ce qui s'y gagne, envers et contre tous.

³⁰⁴ Derrida, Jacques. *Ibid.*, p. 123

Jouer véritablement avec Autrui dans un jeu vidéo présuppose donc qu'il y ait déjà quelque chose comme une possibilité de parole pour qu'il puisse seulement être question de pouvoir s'envisager l'un l'autre dans des conditions de face-à-face virtuelles. Attendu qu'en cette parole virtuelle possible se déploie également l'écoute de l'un pour l'autre, à l'endroit d'un « miracle » d'entente réciproque en jeu. Aussi, quand bien même cette parole ne se tiendrait que dans le virtuel d'un jeu vidéo, elle n'en serait pas moins écoutable comme telle, préfigurant ce Nous auquel infiniment se conjoindre, et au sens où « l'écoute est constitutive de la parole. [...] Être à l'écoute de... c'est l'être-ouvert existentiel du *Dasein* en tant qu'être-avec tourné vers les autres. L'écoute constitue même l'ouverture primordiale et véritable du *Dasein* à son pouvoir-être le plus propre, écoute qui s'ouvre à la voix de l'ami que tout *Dasein* porte auprès de lui. Le *Dasein* écoute parce qu'il entend. Comme être-au-monde ententif en compagnie des autres, il est "à l'écoute" de la coexistence et de lui-même, il s'y soumet et, en cette "soumission attentive", il est "partenaire d'écoute". Être à l'écoute l'un de l'autre, ce qui donne figure à l'être-avec, a pour formes possibles suivre, accompagner, pour modes privatif ne-pas-écouter, s'opposer, tenir tête, tourner le dos. »³⁰⁵

Étant là avec moi, Autrui s'écouterait donc dès l'instant où il m'oblige, d'une manière ou d'une autre, à répondre de lui dans le virtuel, en m'invitant bon gré mal gré à me tenir prêt à ce qu'il projette en jeu et ce, jusqu'à pouvoir nous entendre dans la significativité d'un monde virtuel possiblement à nous. Il serait ainsi question de pouvoir partager, en paroles, la disponibilité propre au Poème de monde au travers duquel se jouerait la libération existentielle de l'un pour l'autre dans une œuvre vidéoludique. Perspective que nous pouvons alors comprendre en ce sens heideggerien selon lequel « la communication des possibilités existentielles de la disponibilité, c'est-à-dire la découverte de l'existence, peut être la fin que se fixe la parole qui "parle en poème". »³⁰⁶ Cette parole virtuelle, quant à sa possibilité, découvrirait donc l'infiniment autre d'Autrui en perspective d'une réponse à travers laquelle se synthétiserait l'être-nous s'enracinant en toute existentialité du jouer-avec.

Dès lors, l'épreuve ontologique fondamentale relevant de la présence d'Autrui dans le virtuel se dévoilerait à travers ce temps qui nous lie en un même lieu, et pour lequel il y va de l'appropriation ou de l'expropriation du jeu auquel nous jouons ensemble. Au sens où il s'agirait ainsi de pouvoir *laisser-jouer* Autrui ou, tout au contraire, de se refuser à son jeu. Puisque, dans cette mesure, s'esquisserait alors toute l'équivocité du rapport m'entremettant à

³⁰⁵ Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, P. 210

³⁰⁶ Heidegger, Martin. *Ibid.*, p. 209

Autrui dans le virtuel, suivant que je me rapproche de lui ou que je m'en éloigne jusqu'à ne plus remarquer sa présence. Aussi, qu'est-ce qui, dans un jeu vidéo, empêcherait de laisser jouer l'autre ? Cette opposition exclusive, nous ne pouvons la comprendre qu'en considérant ce qui se problématise d'égoïsme en toute volonté de gagner, pour autant que ne vouloir que gagner *contre* Autrui infirme toute possibilité de jouer avec lui, dès lors qu'il s'agit seulement de se défaire de lui en jeu ; pour peu que gagner-contre Autrui réduise le jeu à n'être joué que *chacun pour soi*.

Attendu qu'en se perdant dans ce « On » qui ne veut que gagner il n'y aurait alors plus de quoi s'entendre en direction d'un « Nous » à partir duquel jouer proprement ensemble, par-delà tout gain et toute défaite qui ne seraient plus des fins du jeu mais bien plutôt de simples prétextes pour rejouer ensemble. Par conséquent, m'assigner de moi-même à ne devoir que gagner-contre Autrui me séparerait donc inéluctablement de lui en tant qu'il deviendrait expressément question d'anéantir sa présence en jeu. A plus forte raison, il s'agirait d'anéantir sa présence en jeu au point d'en venir à quelque malveillance ludique relevant précisément de l'enjeu d'un gain, jusqu'à cette insultante parole ne disant rien d'autre que cette distance me séparant à jamais d'Autrui, en me positionnant absolument contre lui.

Aussi est-ce en raison de cette malveillance possible, dans toute sa violence intrinsèque, que la présence d'Autrui dans le virtuel se laisse penser en un fond éthique et ce, à supposer qu'il n'y ait alors de problématique éthique que là où Autrui m'expose sa présence, aussi infime soi-elle, et quand bien même cela serait dans un jeu vidéo. A supposer que le partage du virtuel en sa parole possible engage déjà catégoriquement l'éthique de chaque joueur en présence dans ce qui devient ainsi lieu de rencontre de l'autre. C'est pourquoi il nous faut alors entendre cette problématique éthique du jeu vidéo selon les manières dont chacun se comporte envers l'autre, pour le jeu se libérant ou s'anéantissant par là. Car cela ne saurait être qu'en cette mesure que se comprendrait alors en quoi toute co-présence virtuelle relève de ce qu'Autrui m'oblige à répondre à lui, bon gré mal gré. L'ouverture ou la fermeture de cette réciprocité possible entre nous laisserait donc entendre la différence éthique de chacun envers l'autre dans le virtuel, compte tenu de nos irréductibilités respectives en jeu.

Au regard de cette problématique éthique à travers laquelle je me rapporte à Autrui, et vice versa, se ferait jour cette souveraine sérénité propre à celui jouant vraiment pour jouer et qui, jouant ainsi, est alors en mesure de laisser jouer l'autre, en respect de ce qu'il peut y avoir d'infiniment autre en jeu. En toute hypothèse, s'entendrait ainsi toute la bienveillance relevant

d'une disposition à laisser-jouer Autrui et qui, comme telle, sauverait le jeu en découvrant la possibilité de *vouloir ne pas vouloir-gagner*. A plus forte raison, ce n'est qu'à travers ce sacrifice du Moi qu'il peut proprement devenir question d'une véritable gratitude des uns envers les autres, pour des amitiés ayant également lieu dans le virtuel, dès lors qu'un « merci » y a autant de sens que n'importe où ailleurs. Chemin faisant, à travers cette problématique éthique qui, s'éprouvant dans des jeux vidéo, n'en demeurerait pas moins éthique, se jouerait finalement la possibilité d'une libération existentielle réciproque et ce, aussi loin qu'il est possible de s'entraîner l'un l'autre au-delà du gain qui d'abord nous sépare en nous dressant anonymement l'un contre l'autre, dans la violence éthique de nos prétentions respectives de domination du virtuel au détriment d'Autrui. Au sens où un autre langage se tient dès l'instant où l'on excède l'uniformisation assujettissante qui ne fait comprendre d'Autrui *que* son opposition structurée à cet effet.

Or, pour parvenir à clairement comprendre ce qu'il en est de cette problématique éthique, encore faut-il réussir à mettre au jour cette parole à travers laquelle elle se pose de manière essentielle. Attendu que, dans le virtuel, il ne saurait y avoir de questionnement éthique sans prendre en considération la possibilité de cette parole circulant entre les joueurs et laissant entendre la présence en jeu de chacun. A ce titre, cette parole, pouvant exemplairement se limiter dans le jeu vidéo *Journey* à n'être qu'à peine plus qu'un phonème se modulant suivant la pression exercée sur un bouton de la manette, serait précisément ce à partir de quoi se libère un certain langage vidéoludique à travers lequel se partagerait le sens du virtuel. Cette parole se coordonnerait ainsi aux multiples pensées de chacun pour se fondre en un langage permettant de se rapporter à l'autre en une même co-présence. Au sens où « la pensée ne peut être *d'abord* langage, que s'il est reconnu qu'elle est *d'abord* et irréductiblement rapport à l'autre [...], mais à un autre irréductible qui me convoque sans retour au dehors, car en lui se présente l'infini sur lequel une pensée ne peut se fermer. »³⁰⁷

Dans cette perspective, la présence d'Autrui en son propre temps ne prendrait donc sens qu'en s'éclaircissant dans cette parole, au demeurant infiniment possible. Cela étant, le déploiement de cette parole virtuelle ne saurait se faire sans contrainte, dès lors qu'elle passe au travers du dispositif technologique du jeu vidéo, pour lequel, d'un point de vue ergonomique, cela ne revient pas au même de parler dans un micro que d'écrire au clavier ce que l'on veut dire. A supposer que cette contrainte, dans son conditionnement matériel, force

³⁰⁷ Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence. op. cit.*, p. 153

en quelque sorte le style et la grammaire de ce langage vidéoludique, dans ses fautes tant de syntaxe que d'orthographe ou, à l'inverse, dans ses proses inattendues pour ce qu'elles parviennent à laisser entendre du virtuel. Puisqu'en définitive, ce n'est qu'à travers ce langage que peut seulement *s'envisager* Autrui par-delà le virtuel, jouant alors au même jeu vidéo que moi. Et c'est alors tout le mérite de certains jeux vidéo que de préparer le virtuel en vue de cette rencontre d'Autrui dans des conditions telles qu'il y a toujours plus à dire que le jeu qui s'y gagne, en donnant expressément le temps de cette parole. Au contraire, cette parole demeure en péril dans le virtuel tant que l'on se disperse dans une communication à travers laquelle rien d'autre n'est dit que la domination de l'un sur l'autre, pour tout ce que cela implique de violences discursives. A supposer que la véritable violence des jeux vidéo ne soit que celle-là, dans la polémique [πόλεμος] au sens propre d'une « guerre ».

La question même de cette éthique du virtuel ressortirait donc à la compréhension de cette parole à travers laquelle se partage ou non le virtuel en jeu dans un jeu vidéo, aussi loin qu'il puisse se jouer avec Autrui. Autrement dit : de quelle manière un monde virtuel se partage-t-il dès lors que nous y séjournons ensemble, en vertu d'une parole en mesure de dire ce qu'il en est de co-exister dans un jeu vidéo ? Aussi est-ce en ce sens que le destin du virtuel se jouerait résolument dans la possibilité même de son partage en une parole possible, en tant qu'il devient proprement question de partager la vérité de son être. Tant et si bien qu'en laissant ainsi jouer l'autre avec moi, je m'éprouverais à l'infini d'un Nous inépuisable par essence, dès lors que cela ne dépend plus de moi seul qu'il y ait du jeu dans un jeu vidéo, pour un certain « potlatch » de sens se jouant par là.

A l'horizon de cette infinité s'envisageant par et pour Autrui dans un jeu vidéo, n'y a-t-il pas lieu de voir alors comment l'être du virtuel peut revenir à l'Être tout court, pour tout ce qui se laisse partager ainsi ? Auquel cas, jouer-avec Autrui laisserait donc entendre cette possibilité d'être l'un pour l'autre au-devant de nous-mêmes, en un jeu s'excédant à l'infini d'un Jeu bien plus essentiel qui, en ses silences gardés, sauvegarderait alors la confiance s'entretenant avec qui joue cette possibilité d'un monde qui nous serait propre, en la lançant et relançant toujours plus avant. Au sens où, dans le partage d'un tel Jeu, s'entendrait alors la Possibilité de toutes les possibilités de jouer, aussi infimes soient-elles. Laisant jouer l'autre, je me libérerais ainsi de moi-même, en me résolvant à accepter de jouer plus que ce que je ne suis seulement, pour une co-présence se partageant à l'infini de son entrejeu existentiel d'où s'enfanterait un Nous. Autrui serait ainsi à chaque fois l'avenir de tout jeu auquel je me laisse d'abord jouer, en tant qu'il serait en mesure de libérer mon jeu en l'entraînant au plus loin de

ce qui s'y joue, et réciproquement. Jouant ainsi au-delà du *game* en général, au travers d'une parole se rapportant essentiellement à l'essence de l'Homme, n'y a-t-il alors pas lieu de retrouver l'origine toujours à venir, en sa première « différence »³⁰⁸ jouée, d'un monde possible entre nous, en son interminable histoire se rejouant à jamais ?

a. L'entrée en présence d'Autrui dans le virtuel

Comme en tout lieu où il se rencontre, Autrui se montre dans le virtuel sans qu'il y soit réductible de quelque façon que ce soit. Ainsi, quand bien même le jeu vidéo dans lequel il se trouve avec moi consisterait en un minimum d'actions possibles, il n'en demeure pas moins qu'Autrui ne saurait se résumer à n'être que la somme de ces actions, quand, au contraire, l'ordinateur en son *luditur* s'y réduit totalement. Dans le jeu vidéo s'éprouverait donc, comme partout, toute l'irréductibilité phénoménale d'Autrui, ne serait-ce que parce qu'il est ici dans le virtuel *en même temps* qu'ailleurs dans le réel. A cet égard, Autrui n'a de sens qu'en étant indéfinissable, relevant ainsi d'une impossibilité conceptuelle à être définitivement représenté, fonctionnalisé, en tant que ceci ou cela ; n'en déplaise à toute la terminologie sociologique du jeu vidéo. Autrui serait ainsi ce qu'il n'est toujours *pas encore* pour moi. Comme l'écrit Derrida : « L'étranger est infiniment autre puisque par essence aucun enrichissement des profils ne peut me donner la face subjective de son vécu, *de son côté* tel qu'il est vécu par lui. Jamais ce vécu ne me sera donné en original comme tout ce qui est *mir eigenes*, ce qui m'est *propre*. »³⁰⁹

Dès lors, simplement se demander ce qu'il fait là rend déjà compte d'une première agression à son encontre, pour autant qu'il s'agisse de lui extorquer quelque raison suffisante afin de justifier qu'il se retrouve dans le virtuel. Il est là *parce qu'il est là* et il n'y a rien d'autre à dire qui ne soit déjà une atteinte à l'irréductibilité de sa présence. Ainsi, qu'il soit simplement là délimite donc le seul fait irrévocable de sa présence dans le virtuel, indépendamment de toutes les raisons de cette présence remontant inévitablement jusqu'à son inexprimable facticité. Aussi est-ce en vertu de l'irréductibilité d'Autrui que s'entend toute l'ambiguïté de sa phénoménalité, pour laquelle se découvre à chaque fois qu'il est le

³⁰⁸ Nous empruntons la notion à Derrida pour laisser entendre ce mouvement propre à toutes les différences à travers lequel tout se joue à l'infini une substitution de sens encore et toujours possible, tant qu'il reste irréductiblement de quoi jouer. Ce dernier la résume ainsi dans *L'écriture et la différence* en termes de « pré-ouverture de la différence ontico-ontologique » (p. 295).

³⁰⁹ Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence. op. cit.*, p. 183

même tout autant que l'autre, à savoir l'*alter-ego* par excellence. Au sens où « l'autre comme alter ego, cela signifie l'autre comme autre, irréductible à *mon* ego, précisément parce qu'il est ego, parce qu'il a la forme de l'ego. L'égoïté de l'autre lui permet de dire "ego" comme moi et c'est pourquoi il est autrui et non une pierre ou un être sans parole *dans mon économie réelle*. »³¹⁰ Et en tant qu'alter ego, Autrui se trouve donc être le seul étant qui, ici et partout ailleurs, soit comme moi bien qu'infiniment autre, à la mesure d'un même monde possible. A supposer que je ne puisse être autrement que toujours déjà allant à sa rencontre, quel que soit le lieu où nous nous rencontrons. Attendu que « le *Dasein* qui m'est propre, dans la mesure où il a l'être-avec comme structure essentielle, n'est qu'en tant que coexistence à la rencontre d'autrui. »³¹¹ Toute ma solitude existentielle dans le virtuel n'est donc ce qu'elle est qu'en préfiguration à une rencontre d'Autrui, que ce soit dans un même jeu vidéo, ou même hors du jeu vidéo au fil de nos conversations.

En conséquence de quoi, l'entrée en présence d'Autrui dans le même jeu vidéo que moi bouleverse inévitablement ce qui se pense du virtuel en tant qu'il en réaffecte les limites jusqu'à lui. Car en me rejoignant ainsi possiblement au cœur de l'être du virtuel, il serait alors en mesure d'enlever l'expérience qui y a lieu plus loin que prévu, au regard de son irréductibilité pour laquelle il ne saurait définitivement se confondre au jeu vidéo auquel je joue, en y étant toujours en plus. N'est-ce d'ailleurs pas ce qui se prévient expressément de la part des publicitaires du jeu vidéo quand ils stipulent que « *game experience may change during online play* », à savoir que « l'expérience du jeu peut changer en jouant en ligne » ?

S'esquisserait ainsi tout l'enjeu ontologique du virtuel quant à son partage possible, à l'instant même où Autrui y prend place en même temps que moi, pour une historicité de l'expérience s'y fondant de concert en nous y rassemblant l'un envers l'autre. Par ailleurs, en s'inscrivant dans le même jeu vidéo que moi, Autrui, en son entrée en présence, inaugure décidément la possibilité propre à un partage du virtuel, pour le temps qu'il me prend d'être en sa présence. Attendu que la temporalité du virtuel se multiplie ainsi entre nous, au travers de ce lieu dans lequel nous comparaissons l'un à l'autre, nous confrontant aux limites de nos intentionnalités respectives. Dans cette perspective, et aussi infime que soit sa présence en acte dans un jeu vidéo, Autrui se tiendrait donc toujours en personne face à moi dans le virtuel, en étant là à l'exception de tout ce qui constitue l'effectivité numérique en jeu. Sa présence s'éprouverait ainsi dans une tout autre mesure que celle de la totalité vidéoludique à

³¹⁰ Derrida, Jacques. *Ibid.*, p. 183

³¹¹ Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, p. 163

laquelle nous avons à faire ensemble, pour autant qu'il puisse toujours y échapper de lui-même. Comme ma propre présence, celle d'Autrui dans le virtuel s'avèrerait souveraine par essence et ce, alors même qu'on s'y oublierait en s'assujettissant à quelque objectif de jeu nous prescrivant notre conformation ludique et régulant alors nos présences effectives. C'est pourquoi nous ne saurions éluder cet oubli dès lors qu'il renvoie à notre possible perte dans le *game*.

En ce sens, il devient spécifiquement question de l'instigation ludique nous précédant systématiquement en jeu et à travers laquelle se risque la perversion du jouer-avec en un gagner-contre dont l'agonistique dissimulerait bien plutôt l'exercice d'une violence ludique devant finir par aller de soi. Attendu qu'en nous arraisonnant à devoir gagner l'un contre l'autre, les jeux vidéo forceraient ainsi le sens de notre co-présence et ce, de telle sorte que nous nous identifions à une même détermination fonctionnelle en jeu. Il ne resterait ainsi plus qu'à s'en tenir à être des adversaires justifiant que le jeu se gagne l'un contre l'autre. Si tant est qu'il s'agisse alors de réduire Autrui à l'anonymat de son adversité, pour laquelle tout pseudonyme n'est qu'à peine le prénom de celui dont on doit se défaire, et aussi sûrement qu'il s'oubliera après coup.

Aussi, en déconstruisant quelque peu cette préoccupation commune en jeu, pour la totalité ludique qui y prévaut et à laquelle on tend à consentir en général, ne faut-il alors en revenir à l'impropriété existentielle du « On » heideggérien, au travers duquel s'entendrait expressément qu'On doit gagner dans tel ou tel jeu vidéo ? Et d'autant plus parce que c'est contre Autrui que l'on doit gagner puisque, soi-disant, lui aussi le voudrait autant que moi. Dans cette mesure, nous pouvons comprendre ce qu'il en est de ce « On » s'affairant dans les jeux vidéo pour gagner au titre que « *le on est un existentiel et, en tant que phénomène original, il appartient à la constitution positive du Dasein*. Il a lui-même d'autres possibilités de se concrétiser différemment dans l'ordre du *Dasein*. Sa domination s'imisce et s'exprime en formes variables susceptibles de succession historique. Le soi-même du *Dasein* quotidien est le *On-même* [*Man-selbst*] que nous distinguons du soi-même *propre*, c'est-à-dire du soi-même qui s'est proprement pris en main. En tant que *On-même*, le *Dasein* est chaque fois *dispersé* dans le on et doit commencer par se trouver. Cette dispersion caractérise le "sujet" dont le genre d'être nous est connu comme immersion préoccupée dans le monde qui se rencontre au plus près. Quand c'est à ce titre de *On-même* que le *Dasein* est en

familiarité avec lui-même, cela entraîne alors que c'est le on qui fixe d'avance dans ses grandes lignes l'explicitation à donner immédiatement du monde et de l'être-au-monde. »³¹²

Barrant ainsi toute transcendance vers un Nous à partir duquel se conjoindre avec Autrui, le On condamnerait d'avance toute co-présence virtuelle à se disjoindre dans une adversité sans nom et ce, sans qu'Autrui se reconnaisse hors de sa fonction ludique. Nous pourrions alors citer des dizaines de jeux vidéo fonctionnant de la sorte, à savoir en régularisant la présence de chacun en une moindre humanité à travers laquelle ce qui doit être fait contre Autrui n'en finit plus d'aller toujours plus de soi. A quoi pousse par exemple l'*e-sport* en définitive ? Tel serait ainsi l'*a priori* ludique s'imposant d'emblée à l'encontre d'Autrui dans les jeux vidéo, pour autant qu'il aille soi-disant sans dire qu'on y joue pour gagner et qu'en s'y présentant, ce dernier m'en empêche. A plus forte raison, si On gagne dans un jeu vidéo, il n'en reste pas moins que c'est moi qui perds tout seul quand je perds, au point de m'en vouloir de n'avoir pas été au niveau des exigences du On qui ne joue que pour gagner, et tel qu'il se répète inlassablement à chaque fois que le jeu est gagné par n'importe qui.

Dès lors, en s'en tenant uniquement à ce gain que l'On veut gagner, le rapport à Autrui régresserait tout ou partie vers une réification de sa présence à travers laquelle il ne se représenterait qu'en se percevant comme étant à peine plus que l'ordinateur dans son *ludatur*, à savoir un prétexte pour gagner. Sa présence virtuelle se trouverait ainsi dissimulée en-deçà du jeu qui se gagne, là où il est essentiellement remplaçable par quelque algorithme faisant aussi bien que lui, sinon mieux. En somme, Autrui ne serait plus qu'une sorte d'excroissance ludique ne valant guère mieux que la machine, et au défi duquel je ne vaudrais plus. Cependant, tout le virtuel ne se perd pas dans ce On ludique qui ne veut que gagner, mais encore faut-il prendre le pli de le surmonter pour seulement parvenir à faire face à Autrui. Or, comment surmonter ce On travaillant dans l'ombre des jeux vidéo sinon en s'éclaircissant de soi-même à l'horizon d'une *parole* possible pour Autrui ? Bien qu'il faille alors que cette parole trouve sa possibilité dans la structure même d'un fonctionnement vidéoludique, en advenant, tant que faire se peut, en jeu.

Fort ingénieusement, s'est institué plus ou moins systématiquement, dans les jeux vidéo se jouant à plusieurs, des moyens de communication dont le « tchat » organise la

³¹² Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, p. 172

principale forme. Structurant ainsi des moments de discussions possibles, ces moyens de communications en jeu permettent donc de signifier nos présences respectives. Toutefois, et relativement à cette impropriété ludique du On pour laquelle il ne s'agit que de jouer pour gagner, cette instance communicationnelle en jeu s'userait tout d'abord afin de rendre compte de l'évidence de ce gain, dans toutes ces formulations possibles. Attendu que le péril même de cette communication s'entend dans les répétitions discursives au travers desquelles s'articule l'énonciation d'un même arraisonnement ludique se destinant à tout-un-chacun. A supposer qu'il soit ainsi question d'une résignation de la parole à son moyen de communication, à travers lequel se déterminerait indiscutablement un langage qui, dans sa violence conceptuelle, forcerait chacun à s'en tenir au même discours. Car se ferait infailliblement comprendre alors une certaine « *gamification* » du langage, à partir de quoi le On se dupliquerait à même sa communication, contaminant la parole de son affairément et accaparant, par là même, toute possibilité de dire autre chose que lui-même. Au sens où, prédéterminant l'action en jeu, le On prescrit alors ce qu'on y fait et comment le faire, arrêtant ainsi le langage sur sa seule ponctuation ludique.

Dans cette mesure, la communication en jeu servirait d'abord à conformer chacun à la verbalisation de ce On qui abrège chacun en-deçà de son altérité, c'est-à-dire à l'identique de chaque autre. Pourtant, cette fatalité communicationnelle ne saurait être irrévocable dès lors que ces moyens de communication en jeu se retournent techniquement contre eux-mêmes, dans la différence originale d'une parole s'y libérant en vue d'autre chose que le seul discours du gain. A supposer qu'en s'appropriant la technique de cette communication il devienne alors possible de la différer de sa gangue discursive, en l'excédant à l'horizon d'une Dite pour laquelle il est proprement question de s'adresser à Autrui comme tel et non plus en tant que fonction ludique.

Aussi est-ce au-devant de cette délivrance de la parole qu'il devient seulement possible d'être à l'écoute d'Autrui dans le virtuel, dans une écoute de ce qu'il y a d'autre à dire que ce à quoi On voudrait fonctionnellement se réduire. Puisqu'en pouvant ainsi dire quelque chose d'autre que ce qui concerne le seul gain en jeu, il s'agirait alors de répondre d'Autrui en prenant garde de son altérité infiniment autre. En ce sens, il y a tout lieu de supposer que cette délivrance de la parole en une Dite tout autre laisse résolument entendre la possibilité d'un monde entre nous, en tant que « Dire, *sagan*, veut dire donner à voir, faire apparaître, libérer en une éclaircie qui est également retrait, cette libération entendue comme

dispensation du présent de ce que nous nommons un "monde". La dispensation de *monde*, cette offre éclaircissante *et* voilante, masquante, est ce qui, dans le dire, est en déploiement. »³¹³

Cela dit, la possibilité-même de cette parole délivrante, qu'il ne faudrait pas entendre dans une signification hors-jeu mais, bien au contraire, en tant qu'elle relève en propre d'un autre jeu se jouant malgré le *game*, annonce alors ce qui sauve l'« avec » de tout jouer-avec, pour peu que s'y déploie l'être du virtuel à l'horizon de son Poème qui, désormais, chemine en son partage. Le virtuel, en son être se déployant d'autant plus qu'il se dit en sa différance dont Autrui est partie prenante, s'ouvre alors sur une parole métaphorique s'historicisant aussi loin que s'éclaire entre nous le virtuel en lieu et place du numérique. S'il est vrai qu'à la rencontre d'Autrui tout ce qui peut être dit en jouant à un jeu vidéo s'inscrit métaphoriquement en un certain langage, excédant la seule description analytique de ce qui s'y effectue en racontant infiniment ce qui a lieu entre nous.

Dès lors, si le On qui veut gagner s'énonce uniquement à travers la calculabilité de sa numérisation optimale, l'autre jeu que le *game* se laisse salutairement dire dans le virtuel en projection d'un monde se dévoilant possiblement en partage. A ce titre, il y va d'une parole métaphorique au sens où ce qui se dit de cette manière « transporte » hors de toute logique intrinsèque au *game*, nous faisant basculer infiniment ailleurs, au commencement du Poème d'un monde possible. Attendu que cette conciliation métaphorique me rassemble décisivement avec Autrui dans le virtuel qui, dans la question de son être, se libère dans cette parole tout en s'y retirant en sa propre « différance » dès lors que s'éclaire ainsi son sens à venir. Ainsi, « le langage éclaire et cache à *la fois et en même temps* l'être lui-même. Néanmoins l'être lui-même est *seul* à résister absolument à *toute métaphore*. »³¹⁴ Sans aucun doute, il y a Être (*Es gibt Sein*) à travers l'être du virtuel, mais dans quelle « histoire de l'Être » cela s'inscrit-il ? Jusqu'où s'éclaire la différence ontologique du virtuel quant à son être et de son être quant à l'Être tout court ? En se mettant en chemin à l'encontre d'Autrui en une parole à partir de laquelle se laisse entendre ce qui est digne d'être pensé ensemble dans un jeu vidéo, n'y a-t-il pas lieu de voir advenir l'Être en un Nous virtuel au cœur duquel situer une origine de monde où tout resterait encore à jouer ?

³¹³ Heidegger, Martin. *Acheminement vers la parole. op. cit.*, p. 185

³¹⁴ Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence. op. cit.*, p. 203

Il s'agirait donc de s'élaner en un Nous qui, dans la parousie de sa co-présence infinie, reviendrait alors jusqu'à l'Être de l'être du virtuel tel qu'il s'approprie à l'instant abyssal d'un Nous-mêmes dont le « même » ne dit jamais l'identique indifférence de l'un envers l'autre. Or, s'il nous faut parvenir à ce Nous qui, de nous-mêmes, nous libère en une parole jouant l'un pour l'autre au gré des actions qui en résultent, alors encore faut-il être prêt à s'y sacrifier, c'est-à-dire : être en mesure de vouloir ne plus vouloir-gagner. Puisque cela ne saurait être que dans le sacrifice du Moi qu'il devient seulement possible d'échapper à la violence du On qui ne pense pas, mais s'impose en voulant aller de soi envers et contre tous. Nous jouerions ainsi au-delà d'un gain qui ne serait alors plus qu'une inoffensive ponctuation structurelle de ce qui se joue dans le virtuel hors de sa préoccupation. Perdre et gagner ne seraient donc rien quand jouer s'éclaire à la mesure d'un Nous infiniment humain, à travers lequel s'entend la possibilité d'un monde se déployant au-devant de nous-mêmes, en sa conciliation métaphorique à travers laquelle se dit tout autre chose que la calculabilité ressortissant au *game*, ne serait-ce qu'en partant d'un simple « bonjour ».

b. Laisser-jouer l'autre

Si nous en croyons Derrida citant le mot de Levinas : « L'expérience de l'autre (de l'infini) est irréductible, elle est donc "l'expérience par excellence". »³¹⁵ A cet égard, la présence d'Autrui dans le même jeu vidéo que moi relèverait d'une rencontre possible ne se réduisant pas d'avance au seul dispositif où elle s'effectue. La présence d'Autrui dans les jeux vidéo laisse donc entendre l'inconditionnalité de son altérité, pour autant que, par principe, il soit à lui-même sa propre fin. Comme l'a clairement formulé Kant : « L'homme, et en général tout être raisonnable, existe comme fin en soi, et *non pas simplement comme moyen* dont telle ou telle volonté puisse user à son gré. »³¹⁶ Ce principe s'écroule pourtant dès qu'il devient question de s'assujettir à une certaine rationalité prévalant de force sur l'individu. Ainsi, à rebours de cette irréductibilité concernant l'existence propre à chacun, il y aurait toujours le risque de se perdre dans l'impropriété d'un On qui, en tant que tel, travaille à la réduction du sens de toute chose. A supposer que se comprenne ainsi le mouvement d'uniformisation générale et planétaire de l'individu dans sa réductibilité fonctionnelle, à travers laquelle ses fins se réguleraient d'avance en toute situation. Au sens où « le on a lui-même ses propres manières

³¹⁵ Derrida, Jacques. *Ibid.*, p. 225

³¹⁶ Kant, Emmanuel. *Fondements de la métaphysique des mœurs. op. cit.*, p. 104

d'être. La tendance de l'être-avec que nous avons nommée la distancialité [*Abständigkeit*] repose sur l'être-en-compagnie [*Miteinandersein*] qui comme tel est préoccupé par l'être-dans-la-moyenne [*Durchschnittlichkeit*]. Celui-ci est un caractère existentiel du on. C'est de lui qu'il y va essentiellement pour le on dans son être. C'est la raison pour laquelle il se maintient factivement dans la moyenne de ce qui est comme il faut, de ce qu'on vante et de ce qu'on déprécie, de ce à quoi on promet le succès et de ce à quoi on le dénie. Cet être-dans-la-moyenne, à l'intérieur duquel est tout tracé d'avance jusqu'où il est possible et permis de se risquer, surveille toute exception tendant à se faire jour. [...] Le souci d'être-dans-la-moyenne révèle une autre tendance essentielle au *Dasein* que nous appelons l'égalisation de toutes les possibilités d'être. »³¹⁷

Aussi est-ce pour cette raison qu'Autrui se pose dans la question de savoir ce qu'il veut dans un jeu vidéo, pour lui et, partant, contre moi. Autrement dit : que m'impose Autrui en s'en tenant à la discoursivité générale du gain pour se présenter dans le virtuel d'un jeu vidéo ? Et jusqu'où alors s'éprouve sa perte dans le On se signifiant en tout *game*, si d'aventure je n'y suis pas moi-même déjà perdu ? Comment se réconcilier alors et ce, au sens profond d'une entente réciproque ?

Si nous partons du principe que tous les jeux, dans leurs moindres structurations, finissent toujours par prescrire la même chose, à savoir « gagnez ! », alors il va sans dire que ce qu'il doit s'y passer se résume uniquement à ceci : on gagne ou on perd. Attendu que ce soit dans cette mise en demeure téléologique du jeu que se découvre toute la violence ludique se nécessitant pour suivre cette prescription. Cette violence serait ainsi celle pour laquelle on se force à faire ce qui se veut pour gagner et qui, comme tel, se répète de jeu en jeu, parties après parties ; jusqu'à constituer une quotidienneté ludique n'ayant de sens qu'à travers cette violence se conformant en totalité aux raisons du *game*. Dans la discoursivité du gain s'oublierait alors expressément toute parole possible en mesure de dire autre chose que cela. Puisqu'il n'y aurait rien d'autre à répondre à la question de savoir ce qu'il faut faire dans tel ou tel jeu que celle-ci, à savoir que l'« on doit gagner ». A plus forte raison, la formalisation de cette nécessité ludique serait ce que travaille d'instinctivité conceptuelle cette métaphysique du gain s'articulant de force en toute règle de jeu et à laquelle il faudrait théoriquement se soumettre. En ce sens, se ferait jour le « scandale » d'un On ludique difficilement révoquant tant il recouvre la possibilité d'un jeu se jouant autrement, en s'imposant de toute son évidence logique, et s'éprouvant en bonne et due forme en tout *game*.

³¹⁷ Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, p. 170

Dans cette mesure, il y a tout lieu de considérer que cette métaphysique du gain soit ce qui exproprie Autrui de son irréductibilité dans le virtuel, le réduisant à ce que l'on a voulu qu'il veuille vouloir faire en tout jeu : gagner jusqu'à s'épuiser à savoir comment gagner encore plus, relativement à la dialectique de la gagne se déterminant ainsi en tout *game*. A se demander alors si la soi-disant addiction aux jeux vidéo ne se problématiserait pas plutôt en vertu d'une addiction aux gains qui s'y jouent. A cet effet, le sens ludique des choses s'arrêterait donc sur la manière dont elles se gagnent, empêchant ainsi toute autre possibilité de sens et ce, de telle sorte que cela participe expressément à l'Arraînement de tous, en raison d'une mise en conformité de tout-un-chacun pour que tout se veuille alors à l'identique. Perspective que nous comprenons d'autant plus à travers la notion heideggérienne de « *Gestell* » qui, en tant que destin malicieux de l'Être, s'étend jusque dans le jeu ne se concevant techniquement plus que comme *game*, et aussi loin que s'y articule effectivement le consentement à cette conception. Au sens où « l'essence du *Gestell* est de rassembler en lui toutes les possibilités de la mise en demeure (*Stellen*). Celle-ci traque (*naschstell*) d'oubli la vérité de sa propre essence ; cette traque en effet se dissimule (*verstell*), en ceci qu'elle se déploie dans la mise à disposition (*Bestellen*) de la totalité de l'étant réduit à être fonds disponible (*Bestand*), qu'elle s'y installe et domine en tant que tel. »³¹⁸ Aussi est-ce dans cette mesure qu'Autrui peut se concevoir comme étant uniformément moyenné à se trouver en disposition d'être gagné et ce, tout comme moi d'ailleurs. Pour autant que ce qui s'articule ainsi dans tout *game* ne soit que le plus petit sens possible d'un jeu, renvoyant à travers son gain à un usage ludique auquel totalement se soumettre. L'individu serait ainsi heureux en sachant ce qu'il doit faire et ce à quoi il sert, s'oubliant en une fonctionnalité à laquelle techniquement suffire. Dès lors, comment revenir à l'irréductibilité d'Autrui pour laquelle jouer peut encore s'entendre dans la pleine ouverture de ses possibilités de sens ? En quoi jouer, au sens propre, nous lie et nous rapporte les uns aux autres en une sorte de légèreté salvatrice à travers laquelle tout s'entend dans son Jeu toujours possible ?

Compte tenu des instances communicationnelles se structurant dans les jeux vidéo, il y a tout à croire que ce soit tout simplement en pouvant parler à Autrui qu'il devient déjà possible de s'ouvrir à un autre jeu que le *game*, se jouant au-delà de nos fonctions ludiques respectives. Mais encore faut-il que dans cette simplicité à pouvoir parler à Autrui s'élançe

³¹⁸ Heidegger, Martin. *Questions III et IV. op. cit.*, p. 308

une parole portant et transportant au-delà du *game*. C'est pourquoi il nous faut entendre cette parole possible dans l'éclaircie de ce qui s'y délivre de sens du jeu tout autant que de jeu de sens, pour autant que l'un et l'autre, nous prenions ensemble le temps de cette parole. En d'autres termes, la possibilité même de pouvoir dire quelque chose, d'une manière ou d'une autre, dans le virtuel d'un jeu vidéo serait ce par quoi se découvre un jeu infiniment autre qu'un *game* auquel se résoudre avec Autrui, pour peu qu'il m'y rejoigne, dans le temps qu'il nous faut pour le jouer. En ce sens, le langage de cette parole relèverait de ce qui seul peut se concevoir comme « méta-jeu » par excellence, en tant que s'y décèle la Possibilité de toutes les possibilités de jouer toujours autrement, à l'écoute de cette conciliation métaphorique vers laquelle se transporter avec Autrui.

En conséquence de quoi, toute différence éthique en jeu s'éprouverait donc dans la question de savoir à quel temps d'Autrui il devient possible de se vouer dès lors qu'un Nous entre possiblement en jeu. Puisqu'il va sans dire que ce partage à venir du virtuel d'un jeu vidéo s'éclaire du *Kairos* de chacun, tel qu'il s'entrecroise dans ce temps à partir duquel jaillit un Nous, ou tout du moins sa possibilité même. Dans le projet de ce Nous, chacun se délivrerait donc pour l'autre, au-devant d'une même conciliation métaphorique.

Aussi est-ce en ce sens que se découvre la première responsabilité de l'un ou de l'autre à pouvoir déjouer le *game*, dans cet instant d'éthique à partir duquel se sauve la possibilité d'un autre jeu à jouer en présence d'Autrui. A ce titre, s'esquisserait ainsi l'intentionnalité essentielle de ce rapport éthique à Autrui pour lequel un autre jeu devient possible ensemble, à savoir : *vouloir ne pas vouloir-gagner* et ce, non pas par insuffisance, bien au contraire. Attendu que ce vouloir serait ainsi de l'ordre d'un *laisser*, à travers quoi s'entendrait le sacrifice du Moi au regard d'un Nous élevant le joueur à une propriété autre de lui-même dès lors qu'il « lâche prise » quant à ce qu'il doit faire pour gagner.

Cela étant, pour comprendre ce qu'il en est de ce « laisser » à partir duquel se *laisse jouer* Autrui, encore faut-il en situer une origine qui serait humainement commune à tous. A supposer qu'il y ait là quelque vertu immémoriale de l'être-avec à prendre en considération. Puisque c'est à ce titre que nous pouvons supposer que ce laisser-jouer se réfléchit décidément en une « bienveillance » à travers laquelle se mobiliserait cette intentionnalité sauvegardante à l'égard du jeu d'Autrui. Tant et si bien que cette bienveillance annoncerait le tournant éthique de tout *game*, au sens large. En effet, que faut-il entendre de celle-ci sinon son étymologie grecque d'« *eu-noia* » [εὐνοία], bien-veillance, à partir de laquelle il s'agit de

prendre garde de la présence d'Autrui dans toute son irréductibilité, en veillant de soi-même à ce qu'il ne se perde pas à rebours de celle-ci. Ainsi, cela serait par bienveillance que nous cheminons avec Autrui jusqu'au cœur de l'être du virtuel, à l'horizon d'une co-eksistence de l'un pour l'autre, résolument concerné par ce qu'il peut jouer à l'infini de son irréductibilité.

A travers cette bienveillance s'articulerait donc cette entente réciproque nous appropriant l'un pour l'autre à un Nous vers lequel se transporter en confiance, le temps de cette conciliation métaphorique entraînant plus loin que tout ce qui se dit et se fait pour gagner. Au sens où s'éclairerait l'essence même de tout laisser-jouer en tant qu'il est question de libérer Autrui en se libérant Soi-même et ce, de telle sorte que se fonde un Nous à partir duquel prendre ensemble garde du virtuel en sa possibilité d'être partagé aussi loin que nous continuons à jouer ensemble, l'un pour l'autre. Attendu que ce laisser-jouer relève ainsi en propre du « laisser-être » dont Heidegger parle en ces termes : « Pareil laisser-être signifie que nous nous exposons à l'étant comme tel et que nous transposons dans l'ouvert tout notre comportement. Le laisser-être, c'est-à-dire la liberté, est en lui-même ex-position à l'étant, il est ek-sistant. »³¹⁹

A cet égard, en se rapportant résolument à Autrui en tant qu'il est également un étant, le laisser-jouer découvrirait l'origine même d'une éthique en jeu, en mesure de surmonter tout arraisonnement des uns contre les autres et ce, en transportant le jeu hors de sa violence intrinsèque, à l'infini d'un Nous-mêmes s'en défaisant pour enfin laisser être l'être du virtuel dans toutes ses possibilités de sens. Comme l'écrit Derrida : « Si comprendre l'être, c'est pouvoir laisser être (respecter l'être dans l'essence et l'existence, et être responsable de son respect), la compréhension de l'être concerne toujours l'altérité et par excellence l'altérité d'autrui avec toute son originalité. »³²⁰ Telle serait ainsi tout l'enjeu de cette bienveillance que de se maintenir sereinement face à la terrible métaphysique du gain, en tant que cette dernière a d'emblée la mainmise sur ce tout ce qui se joue en tant que *game*. Au sens où vouloir-gagner s'impose immédiatement à chacun dès lors que c'est la première réponse à la question du « que dois-je faire ? » se posant en jeu, quand laisser-jouer Autrui prend déjà le temps de vouloir ne plus vouloir gagner. Cependant, il n'en demeure pas moins qu'à chaque fois qu'Autrui se présente à moi dans un jeu vidéo, un Nous à partir duquel nous concilier se rend à chaque fois possible, pour peu que nous nous y laissions jouer et ce, au commencement d'une historialité commune s'élançant depuis le virtuel d'un jeu vidéo. Le jeu de sens se partageant l'un pour l'autre ne

³¹⁹ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, p. 176

³²⁰ Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence. op. cit.*, p. 207

revient donc pas au sens du gain s'imposant envers et contre tous, dès l'instant où penser ensemble ce qui a lieu est irréductible au fait de s'effectuer à l'identique dans un *game*. En d'autres termes, il ne s'agit plus de *froidement* gagner l'un contre l'autre mais bien plutôt de *chaleureusement* jouer l'un pour l'autre, en tant que l'appel à la violence éthique d'un gain ne nous sépare plus.

Chemin faisant, en nous laissant ainsi jouer les uns les autres, nous faisons alors l'expérience de la réciprocité intentionnelle d'Autrui, tel que se donne et redonne du jeu, d'un don qui n'a rien de matériel ni d'intéressé. A ce titre, parce qu'il est possible de s'entendre entre nous dans un jeu vidéo, nous pouvons alors pousser la question d'Autrui un peu plus loin en nous demandant jusqu'où se temporalise ce temps du Nous. En effet, à quel point Autrui, tel qu'il se présente dans le virtuel, peut participer avec moi à une historicité commune dont la co-eksistence invite à être poursuivie d'une manière ou d'une autre ? Attendu que cela ne veut pas simplement dire que l'on ajoute un contact à une quelconque liste de contacts, mais bien plutôt qu'Autrui se rencontre pour un temps se projetant plus loin que le présent de cette rencontre, c'est-à-dire à l'horizon d'une amitié possible s'envisageant extraordinairement depuis un jeu vidéo, ou plus précisément depuis le jeu d'un jeu vidéo.

Aussi est-ce dans cette perspective que nous pouvons réfléchir à ce que dit Aristote à propos de la bienveillance comme étant la seule origine [ἀρχή] à l'amitié véritable [φιλία] : « La bienveillance semble dès lors un commencement d'amitié [...]. Ainsi également, il n'est pas possible d'être amis sans avoir d'abord éprouvé de la bienveillance l'un pour l'autre [...] »³²¹, en tant qu'« avec le temps et une fois parvenue à une certaine intimité [la bienveillance] devient amitié, et non pas cette sorte d'amitié basée sur l'utilité ou sur le plaisir, car la bienveillance non plus ne prend pas naissance sur ces bases. »³²² Il ne s'agirait donc pas de sociologiser l'amitié virtuelle suivant quelques déterminations socioculturelles, mais, bien au contraire, de la penser par rapport aux différentes manières de jouer à être-nous se produisant dans les jeux vidéo, au regard de l'échappée hors du *game* qui s'y fonde, et qui ne serait pas réductible au seul principe de l'imaginaire en tant qu'un monde virtuel s'ordonnant comme monde en son propre Poème y prend résolument la parole. Toute amitié véritable, et celle virtuelle n'y ferait pas défaut, se joue donc dans cette parole à travers laquelle nous séjournons ensemble, l'un pour l'autre, en un lieu qui nous rassemble en tant qu'il est notre monde, le temps que dure cette amitié dans son propre va-et-vient co-ekstatique.

³²¹ Aristote. *Éthique à Nicomaque. op. cit.*, IX, 5, p. 448

³²² Aristote. *Ibid.*, p. 448

Cela serait alors en perspective de cette amitié virtuelle que s'entend le rire possible des choses virtuelles, tel que ce rire se joue de lui-même à l'excès et ce, quand bien même il ne se lirait que dans l'acronyme d'un « lol » qui disant « *laughing out loud* » laisse entendre que quelqu'un, quelque part est « éclaté de rire » en jouant à un jeu vidéo avec nous. Car, si nous pouvons rire ensemble du virtuel, n'y a-t-il alors pas lieu d'y situer un Jeu essentiel dont le rire est à chaque fois l'extrême possibilité ? A cet égard, ce Jeu se jouant au-delà de tout jeu redécouvrirait à chaque fois qu'il a lieu l'infiniment jouable de toute co-présence, se déployant au-devant des existences de chacun. A supposer que le virtuel serait ainsi toujours en chemin de l'Être et, par conséquent, de l'Autre, pour ceux parvenant à y excéder le *game*, à l'horizon d'une parole qui, si elle peut sembler à bien des égards réellement inutile, trouve pourtant dans le rien de son inutilité de quoi penser plus que de raison.

Aussi, en faisant possiblement face à l'infiniment autre d'Autrui en jeu, ne sommes-nous pas à chaque fois en mesure de rejouer le sens de l'Être, à l'horizon d'une parole allant d'elle-même au-devant de cet abîme de sens d'où proviendrait ce Jeu des jeux en tant que Possibilité de toutes les possibilités de jouer, dont toutes les règles de jeu ne sont que les traces historiques ? Attendu que cette parole s'articulerait sans autre fin que sa propre « différence » se jouant indéfiniment, et telle qu'une conciliation métaphorique en dialectise le sens encore à venir. A l'horizon de ce Jeu toujours Possible, nous pouvons alors comprendre en quoi l'être du virtuel des jeux vidéo rejoint l'Être tout court, dès lors qu'en laissant ce Jeu se jouer, ce qui a lieu en sa présence se libère au plus loin de sa parole proprement dite. Et parce que ce Jeu se joue à hauteur d'Homme, il ne saurait se réduire aux conditions de mise en jeu dans lesquelles il survient puisqu'il les précède et les devance toutes, relevant de l'infiniment jouable en tout lieu et en tout temps. Ce Jeu ne se gagne donc jamais puisqu'il n'a aucune fin, en tant qu'il se joue *parce qu'il se joue* ; irréductible essence de l'Homme dans laquelle se sauve tout ce qui *est* encore et toujours à penser de l'Être, en direction duquel il n'en finit jamais de pouvoir en rejouer le sens, dès lors qu'on se libère à sa question qui, étant sans réponse, demeure à jamais en jeu. Se laisserait finalement entendre cette parole heideggérienne selon laquelle : « C'est dans la pensée de l'Être que la libération de l'homme pour l'existence, libération qui fonde l'histoire, accède à la parole. »³²³ Parole dont Derrida rejoue le sens ainsi : « Il n'est pas de parole sans penser et dire *de* l'être. Mais l'être n'étant rien hors de l'étant déterminé, il n'apparaîtrait pas comme tel

³²³ Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, 189

sans la possibilité de la parole. L'être *lui-même* peut seulement être pensé et dit. Il est contemporain du Logos qui lui-même ne peut être que comme Logos de l'être, *disant l'être*. »³²⁴

Cela étant, compte tenu de la temporalité propre aux jeux vidéo, ce Jeu des jeux ne saurait se jouer à chaque fois qu'en un certain temps, dont le temps du Nous est le comble dans son biais vidéoludique. Aussi, en ayant mis au jour l'autrement jouable du jeu vidéo, nous voici alors jouant de nous-mêmes là où aucun *game* ne saurait nous entraîner de son seul fait. Si toutefois nous nous accordons à entendre la parole relevant du virtuel comme demeure possible de l'Être, en direction de laquelle cheminer lors même que se risquerait son oubli dans la perte dans l'impropriété d'un On ne voulant que gagner en tout jeu. A rebours de cette impropriété ludique, ce Jeu des jeux, dans la parole qui le parle, ne saurait s'imposer en aucune façon, parce que, précisément, il est ce qui se délivre au-devant de toute question de l'Être, et quand bien même celle-ci se poserait dans le virtuel, dans la différence ontologique éclaircissant l'espace libre de son jeu. Au sens où Heidegger écrit : « La Dif-férence porte à terme le monde dans son déploiement en monde ; elle porte à terme les choses dans leur déploiement en choses. Les portant ainsi, elle les rapporte l'un à l'autre. [...] La Dif-férence, en tant que milieu, fait d'abord arriver monde et choses jusqu'à leur déploiement – c'est-à-dire dans ce rapport mutuel dont elle porte et supporte l'unité. "Dif-férence" ne signifie donc plus une distinction entre des objets, établie par notre représentation. La Dif-férence n'est pas plus une simple relation de fait entre monde et chose, telle que la représentation, la rencontrant, n'aurait plus qu'à la constater. La Dif-férence n'est pas extraite après coup de l'unité du monde et de la chose comme étant leur rapport. La Dif-férence, pour monde et chose, *approprie* [*Ereignen*] les choses à elles-mêmes, où elles se déploient en gestes du monde ; elle *approprie* le monde à lui-même, où il se déploie en faveur des choses. [...] Dans l'invite qui appelle chose et monde, ce qui est à proprement parler enjoint c'est : la Dif-férence. »³²⁵

Dans cette mesure, le destin de la question de l'Être ne se joue-t-il pas aussi dans le virtuel de jeux vidéo dès lors que s'y libère possiblement une parole à travers laquelle un monde est en jeu dans son propre avènement poématique, appropriant celui qui le joue à pouvoir encore le rejouer, à l'infini de sa différence ? Quand le *game* en sa totalité serait incapable de renvoyer au-delà de lui-même, puisqu'il nie d'avance le Jeu dans ce qu'il impose à chaque fois pour faire sens, à savoir de devoir bien-jouer et tel que le jeu se biffe en tant qu'il se subordonne à une fin qui lui est étrangère et qui, comme telle, en exproprie toute

³²⁴ Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence. op. cit.*, p. 212

³²⁵ Heidegger, Martin. *Acheminement vers la parole. op. cit.*, pp. 27-29

originarité du fait de son exigence technique. Rien n'est jamais *que* ceci ou cela, mais encore faut-il pouvoir jouer pour en délivrer l'autrement pensable, pour peu que jouer soit l'irréductible fond de toute pensée véritable, en mesure de s'approprier à l'interminable présence jouable de toute chose.

Considération faite de son partage possible entre nous, il semble désormais clair que le virtuel des jeux vidéo ne saurait, en définitive, se poser ailleurs que dans une certaine question de l'Être, au regard de ce qui s'y joue malgré le *game* qui s'y effectue. Attendu qu'au cœur du virtuel se déploierait l'Être tout court, dans sa propre parole toujours à venir, et à l'horizon duquel toute pensée s'éprouve dès lors que rien ne va plus de soi. Aussi est-ce en comprenant ce qu'il en est d'eksister dans le virtuel d'un jeu vidéo, dans le temps qu'il faut pour cela, qu'il devient seulement possible d'envisager l'expérience vidéoludique sous un autre jour que celui de sa seule structure tant ludique que numérique. Or, ce chemin de pensée ne saurait se parcourir sans élucider les possibles mises en œuvre du virtuel, pour lesquelles les jeux vidéo s'orientent en des directions artistiques libérant l'espace de cet autre horizon de l'expérience vidéoludique. A supposer que ce soit là la spécificité tout autant que le mérite d'une œuvre vidéoludique que de s'entendre dans le projet poématique la découvrant comme telle, pour le monde virtuel s'y ordonnant comme monde à la mesure du séjour que le joueur peut y faire. Puisqu'en étant ainsi dans un monde virtuel, le joueur en viendrait alors à pouvoir penser ce qui y a lieu, sans que jamais cette pensée soit réductible à la seule effectuation d'une réalité virtuelle. Ainsi, si le sens du jeu vidéo en tant que *game* peut analytiquement se réduire à la seule structuration du gain qu'il rend effectif et ce, quelle que ce soit la forme de ce gain, l'œuvre vidéoludique quant à elle se découvre alors dans une possibilité de sens autrement jouable, à l'instant où l'on parvient à s'y projeter de soi-même.

Aussi est-ce dans cette mesure que la présence d'Autrui dans le même jeu vidéo que moi remet explicitement en question ce que j'y fais et surtout ce que j'y suis en jouant à être-je dans le virtuel. Attendu que son entrée en présence invite au sacrifice du Moi ne jouant que pour gagner, au regard de l'irréductibilité d'Autrui pour laquelle celle-ci ne se libère en jeu qu'en tant qu'elle se laisse jouer en une pleine co-eksistence. A cet égard, Autrui problématise un certain destin du virtuel quant à son partage possible, dès lors qu'il devient question de signifier nos présences respectives en nous parlant d'une manière ou d'une autre. Puisque cela ne saurait être qu'à travers cette parole à venir que peut avoir lieu le tournant éthique de

l'expérience vidéoludique, pour la bienveillance qui en relève dans le Nous se constituant à l'horizon d'un même monde virtuel auquel s'approprient l'un pour l'autre.

Au regard de ces jeux vidéo au cœur desquels il y va d'une existence s'appropriant au-devant de soi-même, nous comprenons enfin dans quelle mesure s'appréhende le ravissement de ces moments, parfois bien trop courts, où le jeu s'élève au-delà de ce qu'il n'est d'abord qu'en tant que structure ludique, vers ce qu'il a pourtant de plus Simple, à savoir sa parole possible. Au sens où le virtuel de ces jeux vidéo, dans l'acheminement jusqu'à leur parole possible, découvrirait l'espace propre à la Possibilité de toutes les possibilités de jouer, dans ce Jeu plus jouant que tous les jeux et qui, comme tel, fait advenir un monde à chaque fois que s'y libère un autre sens possible de ce qui *est*. Attendu que c'est dans ce Jeu que se nouerait le destin métaphysique de toute question de l'Être, tels qu'y résonnent encore l'idée platonicienne, l'énergie aristotélicienne, le cogito cartésien, l'objectivité kantienne, le savoir absolu hégélien, ou encore la volonté de puissance nietzschéenne ; en même temps que s'y dénouerait l'unique Poème de la pensée qui, comme tel, n'aspire à aucune domination, se laissant jouer de lui-même dans son interminable « différence ». Ainsi, en quoi le jeu vidéo aurait-il à voir avec ce Jeu, sinon en étant sa possible perpétuation poématique au cœur d'une technologie numérique que débordent ses mises en œuvre pour le sens du virtuel qui s'y joue.

Au regard de ce Jeu plus jouant que tous les jeux, toute question de l'Être semble enfantine, bien que cette enfance de la question soit alors celle dont jouit irrémédiablement l'Enfant héraclitéen, pour lequel nous pouvons répéter encore une fois sa pensée heideggerienne : « La dispensation de l'être : un enfant qui joue. Il y a donc aussi de grands enfants. Le plus grand, l'Enfant que la douceur de son jeu consacre royal, est ce secret du Jeu auquel l'homme et le temps de sa vie sont conduits, où son être est mis en jeu. Pourquoi joue-t-il, le grand Enfant qu'Héraclite a vu dans l'αἰών [aión], l'Enfant qui joue le Jeu du monde ? Il joue parce qu'il joue. Le "parce que" disparaît dans le Jeu. Le Jeu est sans "pourquoi". Il joue cependant qu'il joue. Le Jeu seul demeure : il est Ce qu'il y a de plus haut et de plus profond. Mais ce "seul" est tout. C'est l'Un, l'Unique. [...] L'être en tant qu'il fonde, n'a pas de fond. C'est comme sans-fond qu'il joue ce Jeu qui nous dispense, en jouant, l'être et la raison. La question demeure, de savoir si et de quelle manière, en entendant les thèmes et motifs de ce jeu, nous entrons dans le jeu et jouons le Jeu. »³²⁶

³²⁶ Heidegger, Martin. *Le principe de raison. op. cit.*, p. 243

Conclusion

Partant du « jeu » du jeu vidéo, nous sommes arrivés au Jeu de tous les jeux, dont la parole est le geste essentiel et tel que s'y mobilise tout mouvement de pensée au-devant de soi-même. Ce Jeu s'origine ainsi également au cœur du « je » se jouant dans le virtuel d'œuvres vidéoludiques, en tant que le joueur s'approprie à ce qui déborde de sens en sa possibilité même. Se posant dans la question de l'être du virtuel, ce Jeu délivre le jeu vidéo de toutes ses réductions objectives. Attendu que ce Jeu n'en finirait jamais de donner du « je » au joueur. A rebours d'un gain se répétant à l'identique partie après partie, il y aurait dans le virtuel, dès lors qu'on y prend garde, de quoi se projeter toujours plus loin en jeu tout autant qu'en « je », le temps d'un séjour que l'on y ferait en propre. Or, comment en sommes-nous arrivés là ?

Nous en sommes arrivés là en remettant tout d'abord en question l'évidence ludique des jeux vidéo, jusqu'à en apercevoir les limites s'éprouvant dans la destination hors-jeu des gains qui en régulent le sens. Dans un premier chapitre, nous avons établi dans quelle mesure l'ordinateur pouvait être un parfait objet ludique, en tant qu'à travers ses diverses machinations se catégorisent efficacement les principes d'*agôn* et d'*alea* [chapitre I]. Nous avons vu sous quelles figures d'Adversité l'ordinateur pouvait s'opposer à l'être humain, considération faite de la puissance théorique de ses calculs. Ainsi, si l'ordinateur se destine à dépasser l'homme dans tous les jeux se jouant à deux à informations complètes, jeu de Go inclus, il n'en demeure pas moins qu'il peut se présenter sous d'autres visages dans les jeux vidéo. Aussi est-ce en ce sens que la mise au clair de son adversité d'apparence humaine a mérité que l'on s'y attarde, en proposant de comprendre cette caractérisation possible de son comportement sous le terme de « *luditur* » pour signifier que quelque chose dans un jeu vidéo semble être joué, mais pas par un être humain. S'il peut être question d'interobjectivité avec la machine dans un jeu vidéo, cela ne peut alors être qu'en tant qu'elle parvient à *me* faire croire qu'elle joue comme jouerait un être humain. Suite à quoi, nous avons examiné les principales formes de structuration aléatoire pouvant prendre place dans les jeux vidéo. Il en a résulté que ce hasard vidéoludique, à la manière de la loterie babylonienne de Borges, était en mesure d'indéterminer un jeu vidéo en totalité. S'est alors fait jour le sens d'une Providence qui,

comme telle, allait jusqu'à se faire entendre comme divinité du nombre aléatoire, à savoir comme « *Random Number God* ».

Nous en sommes en suite venus à la possibilité même de pouvoir jouer à un jeu vidéo en analysant ce en quoi consiste le corps virtuel qu'il faut savoir incorporer pour être-au-virtuel [chapitre II]. En problématisant le franchissement permettant au joueur de passer du réel au virtuel au travers de ce corps virtuel, il est apparu que ce dernier pouvait formellement se déterminer en termes de puissance d'agir. Cette puissance d'agir qui, comme telle, se fait comprendre au travers d'un certain *corpus* verbal variant d'un jeu vidéo à l'autre, procède alors de la maîtrise technique de sa maniabilité réelle à travers laquelle il devient question de savoir jouer ou non à tel ou tel jeu vidéo. Cela étant, cette incorporation de corps virtuel donne non seulement de quoi pouvoir faire quelque chose dans un jeu vidéo, mais conditionne également l'horizon intentionnel de toute action virtuelle en tant qu'il faut parvenir à voir et à prévoir celle-ci. Considérant ainsi le « *video* » du jeu vidéo, nous avons discerné les modalités de mises en vue du virtuel suivant que l'on y voit à la première ou à la troisième personne. A cet égard, il est apparu que quand le joueur voit à travers les yeux supposés du corps virtuel, la catégorialité spatiale du « devant-soi » est alors en mesure d'infléchir toute l'horizontalité intentionnelle d'un jeu vidéo en direction d'un plus ou moins loin devant soi vers lequel se projeter. Quand, à l'inverse, en voyant son corps virtuel à distance, le joueur risque alors d'avoir simplement l'impression de le contrôler à l'écran, sans jamais se sentir être-au-virtuel à proprement parler. Suite à quoi, nous nous sommes demandé dans quelle mesure la mortalité possible de ces corps virtuels pouvait s'éprouver en jeu, compte tenu des différentes manières d'y remédier. Et s'il est toujours possible de revenir à la vie d'une manière ou d'une autre dans les jeux vidéo, au moyen de vies supplémentaires ou de sauvegardes, il est également possible de faire l'expérience d'une mort quasi définitive dans le virtuel, pour laquelle mourir oblige à tout recommencer depuis le début, et aussi loin que l'on soit allé en jeu. Telle serait alors la radicalité même de toute possibilité de jouer à un jeu vidéo, à savoir jouer au point d'être prêt à risquer une seule et unique vie virtuelle.

Enfin au terme de notre première partie, nous avons explicité à quel point la nécessité de devoir gagner dans les jeux vidéo [chapitre III], et même dans les jeux en général, anéantissait le jeu en tant que tel. S'est ainsi esquissé une certaine métaphysique ludique à travers laquelle les totalités en jeu ne feraient sens qu'en tant qu'elles se gagnent à la fin. L'arraisonnement du joueur à une volonté de gagner l'entraînerait alors à oublier ce qu'il en

est de jouer au sens propre, pour autant qu'il s'agisse expressément de devoir-faire au mieux pour gagner toujours plus. C'est cette empreinte métaphysique du gain dans toute structure ludique que nous avons alors réfléchi à travers trois modalités principales de celle-ci dans les jeux vidéo. A ce titre, nous avons pu mettre en évidence de quelle manière cette volonté de gagner travaillait le sens ludique des jeux vidéo, en destinant le joueur à se piéger de lui-même dans des téléologies à travers lesquelles jouer se vide de sens, dans l'exaction de raisons soi-disant ludiques. Aussi est-ce là toute la malignité du jeu se concevant en tant que *game* que de surdéterminer son gain à gagner au détriment de ce qui se prête au jeu, pour se faire comprendre dans ses rationalités intrinsèques et les optimalités d'action qui en procèdent. Que ce soit en raison d'un score, d'un manque ou d'un bien à accomplir, le joueur s'oblige plus ou moins malgré lui à devoir faire ce qu'un autre a voulu qu'il fasse pour que tout ait un sens unique en jeu. Puisque c'est là l'essence même du péril idéologique que font courir les *serious games* dans le virtuel de jeux vidéo en imposant au joueur de prendre au sérieux la tâche qui lui est confiée d'accomplir laborieusement et ce, afin d'être en mesure de réellement devoir la refaire. Tant et si bien que toute possibilité de jouer se perdrait dès lors qu'il ne devient question de que vouloir gagner à la fin, en s'attachant à ne faire que ce qui doit être fait en ce sens. C'est pourquoi nous avons également parlé de surjeu libérateur en opposition à cette implacable et totalisante « *gamification* » de toute possibilité de jouer, et à travers lequel s'entendrait une irréductible souveraineté du joueur face à cet arraisonnement aux raisons d'un gain, quel qu'il soit, en tant qu'à la fin, à la vraie fin, il y a toujours de quoi s'en défaire de rire, en démissionnant de ses tâches laborieusement ingrates.

Remettant en quelque sorte la détermination ludique des jeux vidéo à sa place, nous avons ensuite pu nous lancer au-devant de la problématique du virtuel, au regard des enjeux ontologiques qui la concernent. C'est pourquoi nous nous sommes d'abord demandé comment se faisait comprendre le virtuel en termes de réalité virtuelle [chapitre IV]. Considérant ainsi la réalité virtuelle dans sa positivité logique à travers laquelle se circonscrit toute l'interactivité effective d'un jeu vidéo, à savoir tout ce qu'il peut s'y passer de fait, nous avons tout d'abord questionné la modalité de son objectivité et ce, tel qu'on en prend inévitablement connaissance en jeu. Aussi est-ce dans cette mesure qu'il nous a fallu prendre en compte le schématisme, au sens kantien du terme, de ces réalités virtuelles, compte tenu de l'« *eidos* » des objets s'y présentant et s'y effectuant de multiples manières. Car c'est dans le détail interactif de ces objets que s'articule et se discerne la logique de leur sens tout autant que le sens logique de leur objectivité. Cependant, au regard de cette interactivité

vidéoludique s'énonçant comme telle dans toute réalité virtuelle qui la supporte, sous la forme propositionnelle du « ceci fait cela », il est apparu que tout n'était pas interactif dans les jeux vidéo. Ainsi, en nous appuyant alors sur la présence ineffective, c'est-à-dire non-interactive, de décor bordant ces réalités virtuelles, nous avons dégagé l'espace parergonal au-delà duquel le sens du virtuel déborde aux parages de ce qui n'est d'abord là pour rien, en tant que tout se passe de la même manière avec ou sans décor. Or, ce décor fait signe. Vers quoi ? Vers ce par quoi le virtuel se libère de toute positivité logique. Mais, pour parvenir à ce sursaut ontologique du virtuel, encore a-t-il fallu venir à bout du rapport presque incestueux qu'entretenaient ces réalités virtuelles avec le réel, dans ses conceptions théoriques mais surtout calculables. En effet, au plus loin que l'on aille dans l'analyse d'une réalité virtuelle, on ne trouvera à la fin qu'un fait numérique, c'est-à-dire quelque chose se décrivant formellement avec des nombres et des opérations résolvant ces nombres entre eux. Et, dans les utopies théoriques des sciences, le réel se détermine exclusivement en une certaine totalité calculable. En ce sens, compte tenu de la calculabilité théorique du réel et la factualité numérique des réalités virtuelles, il va sans dire que leur porosité respective tend à s'entremêler adéquatement.

Aussi est-ce dans cette mesure que nous avons pu juger du rapport au réel se déterminant dans les réalités virtuelles à travers l'intelligence de simulations et le devenir-réaliste qui s'y conforment, tant que faire se peut. Logiquement réduit à un fait numérique, dont l'effectuation se calcule rigoureusement, le virtuel ne serait alors rien de plus qu'un système formel s'informant à l'écran et connaissable en tant que tel. Mais il y a pourtant autre chose à penser du virtuel des jeux vidéo, ne serait-ce que parce que tout n'est pas réductible à leurs réalités virtuelles. Aussi, qu'est-ce qui délivre le virtuel de sa conception uniquement numérique sinon la possibilité qu'il soit mis en œuvre de telle sorte qu'il ait de quoi avoir lieu d'être, inobjectivement ? Et c'est en questionnant ce lieu à travers lequel le virtuel a lieu d'être au-delà de la seule interactivité d'un jeu vidéo, que nous sommes parvenus au point le plus critique de cette thèse, à savoir le paradoxe ontologique qui parcourt toute expérience vidéoludique, pour le bouleversement transcendantal qui s'y éprouve. En effet, en ayant pleinement lieu d'être, le virtuel n'a alors plus rien à voir avec le numérique, en ne s'effectuant plus seulement en tant que réalité virtuelle. Car, étant ainsi au-delà de la connaissance rationnelle s'objectivant à travers les réalités virtuelles de jeux vidéo, le virtuel se pose alors en propre dans la question de son être qui ne se réduit plus à être-une-manière-de-réalité. Tel que cela a alors tout à voir avec ce que peut écrire Heidegger dans *Être et temps*, à savoir : « L'être en tant que thème fondamental de la philosophie n'est pas le genre d'un

étant et pourtant il concerne chaque étant. Son « universalité » est à chercher plus haut. Être et structure d'être se trouvent par-delà chaque étant et chaque détermination étant d'un étant. *L'être est le transcendens pur et simple. [...] Toute détection de l'être en tant que transcendens est connaissance transcendante. La vérité phénoménologique (ouverture de l'être) est veritas transcendentalis.* »³²⁷

Ainsi, au regard de ce qui se laisse entendre en tant que production vidéoludique, et à l'ombre de quoi se dresse une gigantesque industrie culturelle, s'est alors fait jour la possibilité décisive de l'œuvre vidéoludique, telle qu'elle est ce par quoi se découvre le virtuel d'un jeu vidéo dans la question de son être et aussi loin que cette question se pose suivant la mise en œuvre qui, à travers ses directions artistiques, en oriente l'horizon [chapitre V]. Or, il ne serait y avoir de vérité de l'être du virtuel à l'œuvre dans les jeux vidéo sans que le joueur se fonde également dans la question de l'être du virtuel, en tant que l'œuvre vidéoludique le requiert pour qu'elle puisse apparaître comme telle. Aussi est-ce en ce sens que nous avons inauguré l'autre jeu se jouant dans les jeux vidéo, et tel qu'il se délivre de toute structure ludique et de toute réduction interactive. A ce titre, nous nous sommes enquis de la manière dont peut se jouer cet autre jeu du jeu vidéo. Et pour qu'il soit seulement possible d'y jouer, il faut encore que le joueur parvienne à prendre le temps de l'œuvre en tant que s'y décèle le temps de son existence dans l'être du virtuel. En ce sens, cette possible existence incommensurable, toujours excédentaire, du joueur dès lors qu'il entre en jeu dans une œuvre vidéoludique possible, nous l'avons entendu en termes d'« eksistence », renvoyant ainsi à la graphie d'inspiration heideggerienne de l'existence à travers laquelle se laisse entendre le caractère ekstatique de celle-ci, c'est-à-dire le caractère irréductiblement temporel et temporalisant de toute possibilité d'être là et même d'être-le-là au sens de *Dasein*.

Le jeu du jeu vidéo bascule alors puisqu'il ne s'agit plus seulement de jouer à faire quelque chose mais bien plutôt de jouer à être dans le virtuel, tel qu'il a lieu travers ses mises en œuvre possibles. Tant et si bien qu'en jouant à être dans le virtuel d'un jeu vidéo, l'enjeu même de cette possibilité de jouer relève de la disposition du joueur à se projeter au-devant de lui-même, finalement prêt à entrer en « je ». C'est à ce titre que nous avons rendu compte de la dramatisation propre à cette possibilité de jouer à être-je au gré des mises en œuvre du virtuel, pour autant que se dévoile par là le cœur même de ce « je » qu'il devient possible de jouer, en vertu de la facticité qui peut être la sienne et telle qu'elle se donne plus ou moins d'office au joueur. Suite à quoi, parce que ce « je » se questionne dans l'être du virtuel, il est

³²⁷ Heidegger, Martin. *Être et temps. op. cit.*, p. 65

apparu qu'il ne pouvait faire sens qu'à l'horizon d'un monde virtuel s'ordonnant comme monde au plus loin qu'il se pose en question. « Où suis-je ? », « qui suis-je ? », ou encore « pourquoi suis-je ainsi ? » sont autant de questions se fondant dans la question de l'être du virtuel et telle qu'elle se pose tout au long de l'aventure existentielle du joueur dans de tels jeux vidéo. Englobant les champs illimités de cette question de l'être du virtuel, ces mondes virtuels s'ordonnant comme monde reposent alors en un Poème au travers duquel va et vient le mouvement de pensée du joueur existant au temps d'une œuvre vidéoludique. Et c'est pour cela qu'il a alors été question pour nous d'un acheminement de la parole dans de tels jeux vidéo, à l'horizon de tels Poèmes de monde possibles se laissant entendre aussi loin qu'a lieu le virtuel.

Enfin, pour aller plus loin que le solipsisme d'une telle existence virtuelle, nous avons terminé notre recherche en éprouvant cette parole possible à l'encontre d'Autrui. En effet, celui-ci se présente en jeu de manière irréductible, en tant que même là, dans un jeu vidéo, il demeure infiniment autre. Nous appuyant sur les fonctionnalités communicationnelles mises en jeu dans les jeux vidéo, nous nous sommes alors demandé dans quelle mesure cette parole virtuelle pouvait se partager avec Autrui, en tant qu'elle est ce par quoi un autre jeu que ludique devient possible. Il est finalement apparu que cette parole était en mesure de se concilier plus ou moins métaphoriquement dès lors que se découvrait un « Nous » à partir duquel jouer l'un pour l'autre, à rebours d'un « On » qui ne voudrait que nous faire jouer l'un contre l'autre pour que le meilleur gagne. Aussi est-ce à ce titre que nous avons postulé une possible bienveillance en jeu, pour laquelle chacun serait en mesure de *laisser-jouer* l'autre en le laissant se déployer en présence dans le virtuel, à l'écoute de sa propre parole virtuelle.

Tel a donc été le sens de notre recherche. Que reste-t-il alors à penser de l'expérience vidéoludique après cela ? Peut-être faut-il suivre cette piste heideggérienne se cristallisant en un vers de Hölderlin, et à travers laquelle se scelle le mouvement même de toute pensée, à rebours de ce qui cherche à en anéantir l'horizon possible :

Mais où est le péril, croît

Aussi ce qui sauve.

Creusons.

Ernst Jünger écrit, dans *Le travailleur* : « Partout où l'homme tombe sous la coupe de la technique, il se voit placé devant une alternative inéluctable. Il s'agit pour lui d'accepter ses moyens particuliers et de parler sa langue ou de périr. Or si l'on accepte – et la chose est d'importance –, on ne se transforme pas seulement en sujet des processus techniques, on devient en même temps leur objet. L'utilisation des moyens entraîne avec soi un style de vie bien déterminé qui s'étend aussi bien aux grandes qu'aux petites choses de la vie. »³²⁸ Dans sa totalité, la technologie numérique, pour toute la technique qu'elle requiert et mobilise au quotidien, s'impose comme devant nécessairement aller de soi en tant qu'elle renferme le destin numérisable de toute chose, mais également de chacun d'entre nous. Or, au milieu de cette totalité se trouve l'exception technique du jeu vidéo, dont les singularités sont telles qu'elles permettent de remettre décisivement en question la métaphysique même du numérique. Le jeu vidéo serait ainsi une exception technique du numérique dès lors qu'à travers son expérience, il devient possible de déborder le sens et, par là, l'univocité de la langue du numérique, en se projetant au-devant du virtuel, pour le surcroît de présence qui s'y articule. Aussi, pour qu'un tel sursaut ontologique ait lieu dans un jeu vidéo, encore faut-il que le joueur puisse se libérer de sa destination numérique, telle qu'elle se fait comprendre dans la numérisation d'un usage ludique au bout duquel quelque chose finit logiquement par se gagner. A cet égard, qu'un jeu vidéo puisse s'entendre autrement qu'en tant que *game* suppose alors que le joueur soit disposé à ne plus vouloir gagner, de sorte que l'horizon même de sa présence en jeu s'oriente vers ce qui a alors lieu dans le virtuel sans relever d'une quelconque préoccupation ludique. En d'autres termes, c'est dans la différence s'éprouvant entre le virtuel et le numérique que se dégage la place pour penser ce qui, dans un jeu vidéo, est mis en œuvre pour qu'il y ait de quoi jouer sans que cela ressortisse à ce qui doit seulement être fait pour gagner.

Dans cette perspective, si une structure ludique clôt le sens d'un jeu vidéo en l'uniformisant à une tâche gagnante, à l'inverse, la possibilité d'une œuvre vidéoludique découvre ce dernier à l'horizon du virtuel, dans l'espacement que lui donne sa mise en œuvre pour qu'il ait ainsi lieu d'être. L'œuvre vidéoludique, en tant qu'elle délivre le jeu vidéo hors de son seul fait numérique, exhausserait donc le joueur hors de toute préoccupation ludique et ce, en se montrant sans commune mesure avec ce qu'il se passe seulement d'effectivités en jeu. Autrement dit, l'œuvre vidéoludique laisse penser qu'il y a, en vérité, plus que ce que

³²⁸ Jünger, Ernst. *Le travailleur. op. cit.*, p. 208

l'on fait dans un jeu vidéo qui mérite de faire sens, orientant ainsi plus loin que de raison (numérique). Aussi est-ce dans cette mesure qu'il est à chaque fois question de cet instant essentiel où l'expérience vidéoludique revient, pour la première fois, à l'origine d'une possibilité de sens tout autre de ce qui a lieu dans un jeu vidéo, en tant que le joueur se découvre alors au cœur du virtuel, à disposition d'un « je » qu'il devient alors possible de jouer à être. Car c'est au regard de cet autre jeu possible tout autant que de cet autre « je » à être que nous avons mis au jour la présence vidéoludique du joueur dans toute son existentialité possible, pour la temporalisation qui en suscite la transcendance au-delà du numérique, vers le virtuel tel qu'il se pose alors dans la question de son être. Puisque c'est en existant ainsi au-devant de soi-même dans un jeu vidéo, en se projetant plus loin que ce qui en constitue seulement l'effectivité numérique, que le virtuel s'ouvre alors à sa propre pensée qui, à rebours de toute fin ludique, s'éprouverait sans autre fin que celle des limites de sens possibles auxquelles s'attache sa mise en œuvre. Tant et si bien que l'action en jeu dans un jeu vidéo s'exhausserait à hauteur du sens se découvrant à l'œuvre, en tant qu'elle s'accomplirait désormais au regard de ce que l'on joue à être dans le virtuel et non plus suivant ce que l'on doit seulement faire pour gagner.

Cette pensée du virtuel, telle qu'elle est possiblement mise en œuvre dans tout jeu vidéo, achèverait donc le joueur jusqu'à la parole qui s'y rapporte et pour laquelle se laisse entendre ce qui sauve l'expérience vidéoludique en l'empêchant de sombrer en deçà d'une langue se rationalisant au moindre niveau de son fait numérique. Au travers de l'exception technique des jeux vidéo, il y va donc d'une parole qui y serait à l'œuvre, s'appropriant au jeu de sens qui s'y libère dès lors que l'on parvient à y exister de soi-même, dans cette possibilité d'être en jeu plus loin que ce qui s'impose du seul point de vue ludique. Et cette parole possible se pensant en jeu aurait alors ceci d'essentiel qu'elle se tiendrait en propre dans la question de l'être du virtuel qui, comme telle, relèverait de l'expérience irrévocablement humaine des jeux vidéo. Dans sa conférence traduite en français sous le titre *La fin de la philosophie et le tournant*, Heidegger dit ainsi : « La langue seule est ce qui nous donne voie et passage à toute volonté de penser. Sans la langue, il manque à chaque entreprise toute dimension dans laquelle elle pourrait s'orienter et œuvrer. [...] La langue est la dimension initiale à l'intérieur de laquelle l'être-homme peut alors seulement correspondre à l'être et à son exigence et dans le correspondre, appartenir à l'être. Cette correspondance initiale, accomplie en propre, est la

pensée. »³²⁹ Aussi est-ce en vertu de ce qui pense ainsi dans les jeux vidéo qu'Autrui peut alors nous rejoindre en jeu pour la parole s'y partageant comme telle, dès lors que nous nous laissons jouer l'un l'autre à l'horizon de notre entente commune.

En posant et exposant ainsi les jeux vidéo dans la problématique phénoménologique de leur expérience, nous avons pu laisser apparaître ce en quoi le jeu vidéo diffère absolument de tout autre jeu réel, en tant qu'aucun jeu réel ne saurait prétendre être-œuvre quand le jeu vidéo a cette spécificité de se voir possiblement délivré de son univocité ludique en étant débordé par une mise en œuvre du virtuel. Bien plus qu'un surplus de jeu, c'est un jeu d'une tout autre nature qui s'éprouve alors à rebours de ses évidences numériques, en lieu et place de l'arrondissement structurel qui s'y ordonne. Quelque chose comme un chef d'œuvre vidéoludique laisse alors expressément entendre cet autre jeu du jeu vidéo, pour lequel ce qui a alors lieu mérite que l'on prenne le temps de s'y attarder, dès lors qu'il devient question d'une entrée en présence du virtuel à l'horizon de laquelle « jouer à un jeu vidéo » se projette au plus loin de ce qui s'y fonde en pensée. Au sens où ce surcroît de présence du virtuel, à l'instant même où il se montre pour la première fois, articule le passage du devoir-faire ludique à un pouvoir-être à l'œuvre et ce, dans un mouvement de pensée qui en serait l'indescriptible signe. Puisque nous arrivons là aux limites logiques de l'« inexprimable » wittgensteinien, au-delà duquel s'élançait l'énigme infinie de l'être, qui s'entendrait ici dans le fait, ou plutôt la vérité qu'une telle œuvre vidéoludique *soit*, entraînant avec elle l'ouverture à la question de l'être et ce, quand bien même celle-ci se penserait à partir du virtuel d'un jeu vidéo. Et cela reviendrait à oublier de penser l'expérience vidéoludique comme telle que d'intellectualiser les jeux vidéo que comme de simples faits numériques, dont le sens serait logiquement déductible d'une structure ludique leur servant de pétition de principe. Mais encore faut-il être prêt à l'effort d'une telle pensée, pour le temps qu'il lui faut à chaque fois qu'elle se présente dans sa propre possibilité et aussi loin qu'elle se pense.

Au tournant d'une liquidation programmatique de cette pensée se risquant dans la totalisation numérique du monde, dont la calculabilité des choses est l'achèvement inhumain, et pour laquelle tout finirait par se formaliser en une langue sans parole mais saturée d'informations commensurables, il y aurait donc dans les jeux vidéo de quoi sauvegarder l'élan même de cette pensée, son *Kairos* inaugural, en tant que le virtuel se poserait ainsi, en

³²⁹ Heidegger, Martin. *Questions I et II. op. cit.*, p. 313

propre, dans la question de son être. Attendu que le virtuel invite résolument à cette pensée, en la faisant jouer là où il a lieu d'être dans les jeux vidéo. C'est pourquoi la question de l'être du virtuel, pour ce qu'elle laisse penser, est en mesure de renvoyer à un certain Jeu fondamental à partir duquel, immémorialement, se jouerait le sens inépuisable de toute chose, et dont la parole serait ainsi le geste essentiel. Ce Jeu, dont la majuscule indique la priorité sur tout autre jeu, se jouerait donc dans l'interminable différence de sens s'éprouvant au-devant de ce qui se libère de tout ordonnancement conceptuel, et à l'horizon de quoi un monde peut à nouveau s'ordonner comme monde au gré du Poème qui l'articulerait comme tel. Car c'est ce Poème de monde virtuel possible qui s'éclaircit au fur et à mesure que se pense l'œuvre vidéoludique, aussi loin qu'on s'y projette de soi-même. Aussi est-ce ce que nous avons tâché de mettre au jour dans l'expérience même des jeux vidéo, pour autant qu'en un certain projet poématique le joueur puisse se rapporter à un monde virtuel s'ordonnant comme monde, dont le point d'origine relève toujours de cet instant où le sens de toute chose se joue, et au-devant duquel il devient possible de s'approprier de soi-même à la question de l'être. Attendu que cette question de l'être déborde à chaque fois le tout de l'étant, dès lors que toutes ses réponses inachevées, car inachevables, organisent alors l'histoire de la métaphysique. Au sens où tout Poème de monde serait alors plus et moins que l'époque métaphysique d'où il jaillit, si tant est que s'entende ainsi en quoi le virtuel, à travers sa pensée possible, entraîne plus loin et pourtant au plus près de ce qui *est*, à rebours d'une conception numérique de toute chose.

Le virtuel des jeux vidéo serait ainsi en mesure de sauver cette pensée essentielle en donnant de quoi en faire un monde à rebours de la totalisation numérique au milieu de laquelle il a lieu. Renvoyant à ce Jeu qui, comme tel, précède toute parole à venir, le virtuel des jeux vidéo libèrerait en vérité le joueur de toute idéologisation ludique. A ce titre, face au péril que constitue la réduction numérique du monde en sa totalité, le virtuel des jeux vidéo, dès lors qu'on y prend garde, serait en mesure de délivrer de quoi continuer à penser malgré tout, sans que cette pensée se réduise à l'ordre rationnel de l'époque. Car dans le projet poématique qui traverse les jeux vidéo, se laisse encore entendre le sort de la terre et du ciel, des dieux et des mortels, dont les mondes oubliés sont à l'œuvre en tant que le joueur peut se situer à l'origine de leur Jeu essentiel et ce, dès lors qu'un artiste sait en remonter le chemin dans une mise en œuvre du virtuel.

Tel serait donc l'enjeu même de la technique du virtuel que de tenir tête à la technologie numérique de l'intérieur. Puisqu'à la technique se rendant toujours plus

nécessaire du numérique s'opposerait ainsi la possibilité technique du virtuel, à travers laquelle tout resterait toujours et encore à jouer en tant que Jeu il y a. Dans les jeux vidéo, et précisément dans l'œuvre vidéoludique, se jouerait ainsi cette insigne possibilité de pouvoir se projeter à rebours de l'affairement généralisé d'une effectuation numérique en y découvrant la sérénité d'une mise en œuvre du virtuel s'éprouvant dans son propre temps. L'œuvre vidéoludique, dès lors qu'elle se montre comme telle en jeu, relèverait alors d'une invitation à penser, au sens propre, pour laquelle se délivre le geste d'une parole allant au-devant de ce qui *est* jusqu'à revenir à cet *il y a*, infiniment transitoire, à l'origine du sens possible de toute chose. Le virtuel se mettant en œuvre dans les jeux vidéo serait donc à chaque fois en chemin de ce Jeu où ce qui se joue ne se gagne jamais, où aucun résultat ne prouve quoi que ce soit, et où n'a finalement lieu que le geste propre à toute transcendance. Cet *il y a* du Jeu, sur lequel la science n'a rien à dire, se donnerait alors au joueur qui, en l'espace d'un instant, parviendrait à s'approprier à son interminable horizon, y séjournant de lui-même.

En définitive, en ayant en quelque sorte déréglé la logique ludique des jeux vidéo, nous avons pu libérer, dans le virtuel tel qu'il peut y être mis en œuvre, l'espace de ce Jeu essentiel à partir duquel tout monde possible s'ordonne comme monde au gré du Poème qui en joue. Et ce Poème s'approprie à soi dès lors que l'on se dispose à laisser un monde se jouer en une pensée dont la fulgurante parole libère, en l'éclairant, ce dont ce Jeu est l'unique origine, et dans lequel repose en vérité ce qui se joue pour tout Joueur. Ainsi, à cette chaise de notre introduction se balayant d'un mouvement de pensée pour que ne reste que la structure conceptuelle des guillemets « ... » la délivrant dans son indétermination première et dernière, peut-être faut-il alors finir de penser ce Jeu essentiel en tant que » Jeu «, ouverture absolue du sens tout autant que différence sans fin de celui-ci.

*O pour moi seul, à moi seul, en moi-même,
Après d'un cœur, aux sources du poème,
Entre le vide et l'événement pur,
J'attends l'écho de ma grandeur interne,
Amère, sombre, et sonore citerne,
Sonnant dans l'âme un creux toujours futur !
Paul Valéry, « Le cimetière marin ».*

Bibliographie

- Adorno, Theodor et Max Horkheimer. *La dialectique de la raison*. Trad. Eliane Kaufholz. Paris: Gallimard, 1974.
- Ahlquist, John B. Jr. et Jeannie Novak. *Game Development Essentials : Game Artificial Intelligence*. Delmar Learning, 2008.
- Arendt, Hannah. *Condition de l'homme moderne*. Trad. Georges Fradier. Paris: Calmann Lévy, 1961.
- . *Juger*. Trad. Myriam Revault d'Allonnes. Paris: Editions du Seuil, 1991.
- . *La crise de la culture*. Trad. Patrick Lévy. Paris: Gallimard, 1972.
- . *La vie de l'esprit*. Trad. Lucienne Lotringer. Paris: PUF, 1981.
- . *Qu'est-ce que la philosophie de l'existence suivi de L'existentialisme français*. Trad. Martin Ziegler. Paris: Rivages poche, 2002.
- Aristote. *Ethique à Nicomaque*. Trad. Jean Tricot. 11^e édition. Paris: J. Vrin, 1990.
- . *Poétique*. Trad. Michel Magnien. Paris: Le livre de poche, 1990.
- Artaud, Antonin. *Le théâtre et son double*. Paris: Gallimard, 1964.
- Aubenque, Pierre. *La prudence chez Aristote*. Paris: PUF, 1963.
- Audi, Paul. *Supériorité de l'éthique*. Paris: Flammarion, 2007.
- Bataille, Georges. *La part maudite*. Paris: Les éditions de minuit, 1967.
- . *L'expérience intérieure*. Paris: Gallimard, 1954.
- Baudrillard, Jean. *La société de consommation*. Gallimard, collection Folio essais, 1970.
- . *Le paroxyste indifférent, entretiens avec Philippe Petit*. Paris: Grasset, 1997.
- Beaufret, Jean. *Le poème de Parménide*. Paris: PUF, 1955.
- . *De l'existentialisme à Heidegger*. Paris: J. Vrin, 2000.
- Besnier, Jean-Michel. *Les théories de la connaissance*. Paris: PUF, « Que sais-je ? », 2011.
- Benjamin, Walter. *Ecrits français*. Paris: Gallimard, 1991.
- Bergson, Henri. *La pensée et le mouvant*. Paris: PUF, 1938.
- Blanchot, Maurice. *Le livre à venir*. Paris: Gallimard, 1959.
- Borges, Jorge Louis. *Fictions*. Paris: Gallimard, 1957.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1958.
- Camus, Albert. *Le mythe de Sisyphe*. Paris: Gallimard, 1942.

- Clair, Jean. *Considérations sur l'état des beaux-arts, critique de la modernité*. Paris: Gallimard, 1983.
- Dastur, Françoise. *Heidegger et la question du temps*. Paris: PUF, 2011.
- de La Boétie, Etienne. *Discours de la servitude volontaire*. Trad. Séverine Auffret. Paris: Editions mille et une nuits, 1995.
- Derrida, Jacques. *Heidegger et la question*. Paris: Flammarion, 1990.
- . *La vérité en peinture*. Paris: Flammarion, 1978.
- . *L'écriture et la différence*. Paris: Editions du Seuil, 1967.
- Diodato, Roberto. *Esthétique du virtuel*. Trad. Hélène Goussebayle. Paris: J. Vrin, 2011.
- Dostoïevski. *Le joueur*. Paris: Le livre de poche, 1972.
- Duflo, Colas. *Jouer et philosopher*. Paris: PUF, 1997.
- Dunniway, Troy et Jeannie Novak. *Game Development Essentials : Gameplay mechanics*. Delmar Learning, 2005.
- Épictète. *Manuel d'Épictète*. Trad. Mario Meunier. Paris: Flammarion, 1964.
- Genette, Gérard. *Discours du récit*. Paris: Editions du Seuil, 1983.
- Goodman, Nelson. *Langages de l'art*. Trad. Jacques Morizot. Paris: Hachette Littératures, 1990.
- Hegel, Georg. *Cours d'esthétique I*. Paris: Aubier, 1995.
- Heidegger, Martin. *Acheminement vers la parole*. Trads. Jean Beaufret, et al., Paris: Gallimard, 1976.
- . *Chemins qui ne mènent nulle part*. Trad. Wolfgang Brokmeier. Paris: Gallimard, 1962.
- . *Essais et conférences*. Trad. André Préau. Paris: Gallimard, 1958.
- . *Etre et Temps*. Trad. François Vezin. Paris: Gallimard, 1986.
- . *Introduction à la métaphysique*. Trad. Gilbert Kahn. Paris: Gallimard, 1967.
- . *Kant et le problème de la métaphysique*. Trads. Walter Biernel et Alphonse de Waelhens. Paris: Gallimard, 1953.
- . *Le principe de raison*. Trad. André Préau. Paris: Gallimard, 1962.
- . *Questions I et II*. Trads. Jean Beaufret, et al. Paris: Gallimard, 1968.
- . *Questions III et IV*. Trads. Jean Beaufret, et al. Paris: Gallimard, 1976.
- Henriot, Jacques. *Sous couleur de jouer*. Paris: Librairie José Corti, 1989.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens - essai sur la fonction sociale du jeu-*. Trad. Cécile Seresia. Paris: Gallimard, 1951.
- Hume. *Enquête sur l'entendement humain*. Trad. Didier Deleule. Paris: Le livre de poche, 1999.

- Husserl, Edmund. *Idées directrices pour une phénoménologie*. Trad. Paul Ricoeur. Paris: Gallimard, 1950.
- . *Méditations cartésiennes*. Trads. Emmanuel Levinas et Gabrielle Peiffer. Paris: J. Vrin, 1947.
- Huyghe Pierre-Damien, *Du commun : philosophie pour la peinture et le cinéma*, Belval: Circé, 2002.
- Jünger, Ernst. *Le travailleur*. Trad. Julien Hervier. Paris: Christian Bourgeois Editeur, 1989.
- Kant, Emmanuel. *Critique de la faculté de juger*. Trad. Alexis Philonenko. Paris: J. Vrin, 1993.
- . *Critique de la raison pure*. Trad. Alain Renaut. Paris: Flammarion, 2006.
- . *Fondements de la métaphysique des moeurs*. Trad. Victor Delbos. Paris: Le livre de poche, 1993.
- . *Oeuvres philosophiques. Tome I. Des premiers écrits à la critique de la raison pure*. Paris: Bibliothèque de la Pléiade, 1980.
- Keping, Wang. *The classic of the Dao - A new investigation*. Beijing: Foreign Languages Press, 2010.
- Kierkegaard, Søren. *Traité du désespoir*. Trads. Knud Ferlov et Jean-Jacques Gateau. Paris: Gallimard, 1949.
- Kripke, Saul. *La logique des noms propres*. Trads. Pierre Jacob et François Recanati. Paris: Les éditions de minuit, 1982.
- Lavelle, Louis. *Introduction à l'ontologie*. Paris: Editions du Félin, 2008.
- Levinas, Emmanuel. *Ethique et infini*. Paris: Fayard, 1982.
- . *Le temps et l'autre*. Paris: PUF, 1983.
- Marcuse, Herbert. *L'homme unidimensionnel*. Trad. Monique Wittig. Paris: Les éditions de minuit, 1968.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Le visible et l'invisible*. Paris: Gallimard, 1964.
- . *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard, 1945.
- Muehl, William et Jeannie Novak. *Game Development Essentials : Game Simulation Development*. Delmar Learning, 2008.
- Nietzsche, Friedrich. *Le gai savoir*. Trad. Pierre Klossowski. Paris: Gallimard, 1967.
- Pascal, Blaise. *Pensées*. Paris: Le livre de poche classique, 2000.
- Parkes, Graham. *Heidegger and the asian thought*. University of Hawai Press, 1987.
- Petkovšek, Robert. *Le statut existentiel du Platonisme : Platon dans L'analytique existentielle de Heidegger*. Berne: Peter Lang Pub Inc, 2004.

- Quine, Willard van Orman. *Le mot et la chose*. Trad. Joseph Dopp et Paul Gochet. Paris: Flammarion, 1977.
- Regvald, Richard. *Heidegger et le problème du Néant*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers. 1986.
- Rhinehart, Luke. *L'homme-dé*. Trad. James Du Mourier. Paris: Editions de l'Olivier, 1998.
- Rieusset-Lemarié, Isabelle. *La société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*. Paris: Actes Sud, 1999.
- . « *Du geste au réseau, la gestation de l'entre* », in *Synesthésies* n°16, nov. 2006.
- . « *La teneur de l'œuvre d'art comme résistance à l'instrumentalisation* », in *L'art contemporain au risque du clonage*, Publications de la Sorbonne, 2002.
- . « *Ces objets d'art producteurs de communauté : de la médiation de l'artefact à la mise en œuvre d'un espace de rassemblement* », in *Synesthésies* n°3, mai 2001.
- Russell, Bertrand. *Eloge de l'oisiveté*. Trad. Michel Parmentier. Paris: Editions Allia, 2009.
- Salen, Katie and Eric Zimmerman. *Rules of Play*. The MIT Press, 2004.
- Sartre, Jean-Paul. *L'être et le néant*. Paris: Gallimard, 1943.
- Schopenhauer, Arthur. *Le monde comme volonté et comme représentation*. Trad. A. Burdeau. Paris: PUF, 1966.
- . *Les deux problèmes fondamentaux de l'éthique*. Trad. Christian Sommer. Paris: Gallimard, 2009.
- Sebbah, François-David. *L'épreuve de la limite*. Paris : PUF, 2001.
- Spinoza, Baruch. *Ethique*. Trad. Bertrand Pautrat. Paris: Editions du Seuil, 1999.
- Stanislavski, Constantin. *La formation de l'acteur*. Trad. Elisabeth Janvier. Paris: Petite bibliothèque Payot/Voyageurs, 2001.
- Triclot, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: La Découverte, 2011.
- Valéry, Paul. *Tel quel*. Paris: Gallimard, 1941.
- von Neumann, John et Oskar Morgenstern. *Theory of Games and Economic Behavior*. 6e édition. Princeton University Press, 1944.
- Winnicott, D.W. *Jeu et réalité - L'espace potentiel* -. Trad. Claude Monod et J.-B. Pontalis. Paris: Gallimard, 1975.
- Wittgenstein, Ludwig. *Leçons et conversations*. Trad. Jacques Fauve. Paris: Gallimard, 1971.
- . *Recherches philosophiques*. Trad. Françoise Dastur, et al. Paris: Gallimard, 2004.
- . *Tractatus logico-philosophicus*. Trad. Pierre Klossowski. Paris: Gallimard, 1961.
- Zweig, Stephan. *Le joueur d'échecs*. Trad. Delachaux et Niestle. Paris: Le livre de poche, 1991.

Webographie

- Alvarez, Julian. « *Du jeu vidéo au serious game, approche culturelle, pragmatique et formelle* ». Université TOULOUSE II - Toulouse le Mirail, Université TOULOUSE III - Paul Sabatier. Thèse de Doctorat : Sciences de l'Information et de la Communication, 2007. Disponible sur : http://ja.games.free.fr/These_SeriousGames/TheseSeriousGames.pdf

- Amato, Etienne-Armand. « *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation* ». Université PARIS VIII – Vincennes-Saint-Denis. Thèse de Doctorat : Sciences de l'Information et de la Communication, 2008. Disponible sur : http://www.omnsh.org/IMG/pdf_AMATO_THESE_JV_libre.pdf

- Berthier, Denis. « *L'intentionnalité et le virtuel* ». Revue Intellectica, 2005/1, n°40, pp. 91-108. Disponible sur : <http://www.intellectica.org/SiteArchives/archives/n40/4.Berthier.pdf>

- Brzustowski, John. « *Can you win at Tetris?* ». University of British Columbia. Thesis : Mathematics, 1992. Disponible sur : https://circle.ubc.ca/bitstream/handle/2429/3263/ubc_1992_spring_brzustowski_john.pdf?sequence=1

- Dastur, Françoise. « *Heidegger et Trakl : le site occidental et le voyage poétique* ». Noesis [En ligne], 7 | 2004, mis en ligne le 15 mai 2005. Disponible sur : <http://noesis.revues.org/22?&id=22>

- Delbos Victor. « *Sur la théorie kantienne de la liberté* ». Une édition électronique réalisée à partir de l'article de Victor Delbos, « Sur la théorie kantienne de la liberté » in Bulletin de la Société française de Philosophie, n° 1, janvier 1905 (Ve année), pp. 1-25. [Séance du 27 Octobre 1904.] Disponible sur : http://classiques.uqac.ca/classiques/delbos_victor/theorie_kantienne_liberte/Delbos_theorie_kantienne_liberte.pdf

- Gensollen Michel. « *L'économie réelle des univers persistants : vers une propriété virtuelle ?* », 2007. Disponible sur : http://www.gensollen.net/2007_gensollen_virtuel_long.pdf

- Gourdain, Sylvaine. « *Heidegger et le “Dieu à venir” : S’il y a être, pourquoi Dieu ?* ». KLĒSIS – Revue philosophique, « Später Heidegger », n°15, 2010. Disponible sur : <http://www.revue-klesis.org/pdf/6. Sylvaine.pdf>

- Hernandez, Marta. « *L’essence de la modernité selon Heidegger : la représentation* ». Revue Appareil [En ligne], Varia, Articles, mis à jour le : 08/03/2010. Disponible sur : <http://revues.mshparisnord.org/appareil/index.php?id=972>

- Huyghe Pierre-Damien, « *Le devenir authentique des techniques* », Conférence au Centre National de la Recherche Technologique, Rennes, 2004. Disponible sur : <http://pierredamienhuyghe.fr/documents/textes/huyghethomson.pdf>

- Livingston, Paul. « *Wittgenstein reads Heidegger, Heidegger reads Wittgenstein: Thinking Language Bounding World* ». University of New Mexico, 2010. Disponible sur : <http://www.learningace.com/doc/5949428/d8b1a9637e0679e03095d12d5974494d/wittgenstein-reads-heidegger-4-presentation-5-28-10>

- Robert, Olivier. « *Espaces de jeu et enjeux des bugs vidéoludiques* ». Réel-Virtuel : enjeux du numérique. n°4, « Du dispositif à l'imprévu ». A paraître. 2013. Disponible sur : <http://reelvirtuel.univ-paris1.fr/>

- Taminiaux, Jacques. « *Le regard et l’excédent. Remarques sur Heidegger et les “Recherches logiques” de Husserl* ». Revue Philosophique de Louvain. Quatrième série, Tome 75, N°25, 1977. pp. 74-100. Disponible sur : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/phlou_0035-3841_1977_num_75_25_5922

- Vial, Stéphane. « *La structure de la révolution numérique : philosophie de la technologie* ». Université René Descartes – PARIS V. Thèse de Doctorat : Philosophie, 2012. Disponible sur : <http://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00776032/fr/>

- Volle Michel, « *De l’informatique : savoir vivre avec l’automate* », 2006. Disponible sur : <http://www.volle.com/ouvrages/informatique/informatique1.pdf>

Ludographie

- *America's Army*, US Army, US Army, 2002.
- *Antichamber*, Alexander Bruce, 2013.
- *Assassin's Creed*, Ubisoft Montréal, Ubisoft, 2007.
- *Black and White*, Lionhead Studios, Electronic Arts, 2001.
- *Carmageddon*, Stainless Games, Interplay, 1997.
- *Chessmaster 10th edition*, Ubisoft Romania, Ubisoft, 2004.
- *Civilization*, Microprose, Microprose, 1991.
- *Deus Ex : Human Revolution*, Eidos Montréal, Square Enix, 2011.
- *Diablo II*, Blizzard North, Blizzard Entertainment, 2000.
- *Diablo III*, Blizzard Entertainment, Activision Blizzard, 2012.
- *Doom*, id Software, id Software, 1993.
- *Flight Simulator*, subLOGIC, subLOGIC, 1982.
- *Flower*, thatgamecompagny, Sony Computer Entertainment, 2009.
- *Grand Theft Auto IV*, Rockstar North, Rockstar Games, 2008.
- *Ico*, SCE Japan Studio (Team Ico), Sony Computer Entertainment, 2001.
- *Journey*, thatgamecompagny, Sony Computer Entertainment, 2012.
- *Left4Dead*, Valve Corporation, Valve Corporation, 2008.
- *Limbo*, Playdead, 2010.
- *Super Mario Kart*, Nintendo EAD, Nintendo, 1992.
- *Mass Effect*, Bioware, Electronic Arts, 2007.
- *Metal Gear Solid*, Konami, Konami, 1997.
- *Minecraft*, Mojang, 2011.
- *Mirror's Edge*, DICE, Electronic Arts, 2008.
- *Pacman*, Namco, Namco-Midway, 1980.
- *Populous*, Bullfrog, Electronic Arts, 1989.
- *Quake*, id Software, GT Interactive, 1996.
- *Red Dead Redemption*, Rockstar San Diego, Rockstar Games, 2010.
- *Sonic : The Hedgehog*, Sonic Team, Sega, 1991.
- *Space Invaders*, Taito, Taito, 1978.
- *Starcraft*, Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment, 1998.
- *Street Fighter IV*, Dimps, Capcom, 2008.
- *Super Mario Bros*, Nintendo, Nintendo, 1985.

- *Tetris*, Alexei Pajitnov, 1984.
- *The Elder Scrolls V : Skyrim*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2011.
- *The Legend of Zelda*, Nintendo, Nintendo, 1986.
- *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, Vivendi Universal, 2004.

Table des illustrations

Figure 1 : Modélisation des coups possibles pour les deux premiers tours de jeu du <i>Tic-Tac-Toe</i>	48
Figure 2 : Valorisation de l'optimalité d'un coup au <i>Tic-Tac-Toe</i>	49
Figure 3 : Psycho-Mantis s'adressant directement au joueur dans <i>Metal Gear Solid</i>	52
Figure 4 : Écran de sélection d'un adversaire dans <i>Chessmaster 10th edition</i>	59
Figure 5 : Négociations avec l'ordinateur dans <i>Civilization V</i>	61
Figure 6 : Deux visages possibles du Commandant Shepard dans <i>Mass Effect</i>	70
Figure 7 : Représentation de la Terre et Terre aléatoire dans <i>Civilization V</i>	72
Figure 8 : Évolution des prises en main des manettes de jeu	95
Figure 9 : Mise en vue à la « première personne » (<i>Portal</i>).....	101
Figure 10 : Mise en vue à la « troisième personne » (<i>Portal : The Flash Version</i>).....	101
Figure 11 : Passage en vue à la troisième personne pour se « mettre à couvert » dans <i>Deus Ex : Human Revolution</i>	104
Figure 12 : Mise en vue à la troisième personne « de dos » (<i>Red Dead Redemption</i>).....	107
Figure 13 : Supporters du joueur de <i>Starcraft</i> SlayerS_ 'Boxer'	138
Figure 14 : Écran de sélection des personnages dans <i>Naruto Ultimate Ninja Storm 2</i>	143