

Jouer

Jacques-François MARCHANDISE

Bonsoir. Pour ceux qui partiraient avant la fin, on vous signale tout de suite quelque chose que vous lirez par mail, c'est-à-dire qu'à partir de maintenant, l'agenda des séances va être modifié très légèrement puisqu'il aura, tour à tour, des séances publiques comme celle-ci et des séances de recherche qui vont se dérouler dans des salles comme celle où nous sommes aujourd'hui.

La prochaine séance publique consacrée à « **Faire** » ne sera pas le 18 novembre comme prévu mais le 16 décembre prochain, avec deux intervenants qui seront Michel Lallement et Samuel Huron. Michel Lallement vient de faire un travail sur « *L'âge du faire* », qui parle beaucoup de FaLab, Hackerspace, MakerSpace, que certains d'entre vous ont vu la semaine dernière au grand événement public de la Chaire du 6 octobre. Samuel Huron ira dans un « Faire » dont la matière est plus numérique puisqu'il travaille sur les Datas, le design et leur croisement. C'est lui notamment qui a fait Polemic Tweet qui est une belle réussite de combinaison entre Twitter et les interactions de commentaires sur des événements ou des colloques.

Je laisse maintenant la parole à Mathieu Triclot qui va se présenter et nous parler, aujourd'hui, de « *Ce que le numérique est à jouer* ».

Mathieu TRICLOT

Merci Jacques-François Marchandise. Merci beaucoup pour cette introduction et cette invitation. Je suis ravi de pouvoir l'honorer et de pouvoir échanger avec vous sur ces questions là. En effet, je me dis comment se fait-il, alors qu'on se croise régulièrement, qu'on ne l'ait pas fait avant. Donc, c'est très bien que la rencontre ait lieu ce soir.

Peut-être, avant de commencer, quelques éléments de présentation. Je viens de Belfort, je suis maître de conférences en philosophie, enseignant-chercheur, dans un établissement qui est l'UTBM (Université de technologie de Belfort-Montbéliard). Les UT sont des établissements un peu particuliers dans le paysage universitaire français puisque ce sont des universités de plein droit, mais des universités de technologie. Les étudiants qu'on forme ne sont donc pas des étudiants en philosophie mais des élèves-ingénieurs. On forme ces élèves-ingénieurs avec une composante importante (un tiers des enseignements) en sciences humaines et sociales qui sont enseignées par des enseignants-chercheurs en sciences humaines et sociales. Ce sont donc des universités qui dispensent à la fois une formation en sciences humaines et des formations techniques professionnalisantes, avec de la recherche aussi, ce qui est une forme plutôt rare dans le paysage académique français, si ce n'est que je dois rendre hommage à ce modèle-là des universités de technologie dans la mesure où mon propre travail sur les jeux vidéo en est directement issu. Je crois que je ne l'aurais jamais mené, conduit, ou même je n'aurais jamais songé à travailler sur cet objet là, si j'avais été professeur de philosophie dans une université classique de philosophie. Donc, j'ai envie de dire que mon travail porte la marque de ce modèle-là.

Quelques éléments pour situer mon travail : j'ai publié en 2011 un ouvrage qui s'appelait « *Philosophie des jeux vidéo* »¹ qui est intégralement accessible en ligne sur le site de l'éditeur. Il est donc très facile de le consulter. Je n'en fais pas la publicité, même s'il y a un nombre considérable de versions pirates et c'est amusant, car on a beau avoir l'ouvrage

¹ *Philosophie des jeux vidéo*, Mathieu Triclot, Paris, La découverte, 2011

directement et complètement accessible, certains font en plus l'effort de le pirater pour le diffuser, ce que je trouve absolument remarquable ; j'en suis très heureux, la gratuité n'empêche pas le piratage ! Depuis la publication de ce livre, j'ai travaillé dans le champ des études francophones sur les jeux vidéo, champ qui est en plein développement : on sort d'un projet ANR (Agence nationale de la Recherche) qui s'appelait LUDESPACE (les espaces du jeu vidéo en France, 2012/2014) dont je vous reparlerai, qui a étudié les pratiques des joueurs vidéo en France ; on est sur un petit projet qui étudie la presse des jeux vidéo, qui s'appelle LUDOPRESSE, ce n'est pas très original. J'ai été aussi Commissaire scientifique de l'exposition « Jeux Vidéo » à la Cité des Sciences et de l'Industrie, en 2013/14, qui a attiré environ 250.000 visiteurs.

Ce que le numériques fait au jouer

Je vais commencer d'abord par faire trois commentaires sur le titre « *Ce que le numériques fait au jouer* ».

Le premier commentaire est dans la ligne directe de ce que Jacques-François Marchandise vient de dire, c'est-à-dire que je n'ai pas eu beaucoup de difficulté à trouver ce titre. C'est le simple décalque du titre du séminaire de la Chaire, en considérant que le défi du numérique s'applique à toutes les dimensions anthropologiques, toutes les dimensions de l'existence et de l'expérience humaine et que le « jouer » en fait évidemment pleinement partie. Simplement, il pourrait peut-être y avoir un trouble : *ce que le numérique fait au jouer* dépasse la seule question des jeux vidéo qui sont une forme de jouer nativement en numérique. Mais, on pourrait dire aussi que le numérique transforme les autres pratiques de jeux, comme par exemple les pratiques sportives avec aujourd'hui la question de la Data dans le sport, et que la transformation d'activités classiques par le numérique est aussi une activité extrêmement intéressante et importante. Ceci dit, quand par exemple on voit un coureur cycliste ne plus regarder le parcours mais regarder ses indicateurs de quantified self, données personnelles de la course, on se dit : *il joue à un jeu vidéo*.

Donc, le modèle du jeu numérique reste le modèle du jeu vidéo : c'est par rapport au modèle du jeu vidéo qu'on va penser la transformation numérique de sphères d'activités de l'ordre du ludique qui n'étaient pas nativement numériques. Donc, premier commentaire : demandons nous ce que le numérique fait au jeu, au « jouer » comme dimension anthropologique fondamentale.

Deuxième commentaire sur le titre : j'ai choisi « jouer », c'est comme cela d'ailleurs que les titulaires de la Chaire l'avait énoncé, mais « jouer » est un peu bizarre ! Pourquoi ne pas dire *ce que le numérique fait au jeu*, pourquoi préférer dire *ce que le numérique fait au jouer* ? « Fait au jouer », parce que mon travail privilégie sur la question du jeu, l'activité, en anglais le *Play* plutôt que le *Game*, c'est-à-dire l'intérêt pour l'activité, pour l'attitude ludique, pour l'engagement ludique, pour ce que font les joueurs avec leur jeu, donc l'activité de l'ordre du *Play*, plutôt qu'une simple étude des jeux comme dispositif d'objets munis de leurs ensembles de règles, ce qui va être la définition standard des *Games*. Ce parti pris d'une étude centrée sur le *Play* plutôt que sur les *Games* est quelque chose de largement partagé dans les études francophones sur les jeux et cela introduit une distance vis-à-vis du champ de ce qu'on appelle les *Game Studies*, c'est-à-dire les études anglophones sur les jeux qui ont, en matière de jeu vidéo, une dizaine d'années d'avance sur les études consacrées aux jeux qui ont pu se développer dans les espaces francophones. Mais, on ne fait pas tout à fait la même chose et c'est ce qui est intéressant du point de vue de la constitution des savoirs. Pourquoi nous, chercheurs francophones, produisons-nous des savoirs qui sont décalés par rapport à la prise que les anglophones peuvent avoir sur le même objet ? Donc, deuxième commentaire, mon « jouer » est centré sur le Play.

Et puis, troisième commentaire : il me semble que cette question du jeu et du « jouer » numérique, qui est une question qui vous est adressée mais qui est adressée à tout le monde, pose la question des horizons avec lesquels on pense le numérique. Il me semble que les transformations numériques d'un point de vue anthropologique ont été majoritairement pensées dans un cadre cognitif, autour d'une question cognitive : qu'est-ce que le numérique fait à notre manière de connaître, à notre manière d'apprendre, etc. ? La question du jeu est de fait très peu traitée en règle générale et peu traitée aussi quand il s'agit du jeu numérique ou des jeux vidéo, alors que cela ouvre par rapport au numérique un autre champ de questions qui n'est plus seulement celui de la bibliothèque, de la nouvelle bibliothèque, peut-être des arts de la mémoire, qui n'est plus simplement la question des transformations cognitives avec le numérique, ou avec les objets numériques et les ordinateurs, mais aussi la question des transformations émotives, des transformations sensibles, sensorielles, esthétiques, des transformations de l'ordre des configurations de plaisir, de désir, d'engagement que l'on peut avoir avec les objets techniques. Étonnamment, ces questions là sont restées à la marge de l'examen, mais c'est le cas aussi du jeu. Quelque chose que je dis toujours à mes étudiants : *essayez de calculer la part que prend le jeu dans votre existence et regardez ensuite la part que prend le jeu dans les bibliothèques*. Je crois qu'il y a un écart considérable entre les travaux ou les études qui peuvent être consacrés à cette fonction anthropologique fondamentale et puis la réalité, le poids du jeu dans nos existences.

J'ajoute un dernier point : pourquoi le jeu vidéo me semble-t-il intéressant par rapport à la question du numérique ? Il me semble être situé à un point difficile, un point un peu paradoxal :

- d'un côté, le jeu vidéo va être souvent rejeté comme étant simplement quelque chose de l'ordre du trivial, du non sérieux, du pur divertissement dans le meilleur des cas, car il y a aussi toute une critique des jeux vidéo, que vous connaissez, selon laquelle *ils détruiraient l'attention, entraîneraient de l'addiction et augmenteraient l'agressivité*, les trois reproches constamment faits aux jeux vidéo, c'est-à-dire qu'on pourrait dire qu'il y a une forme d'indignité culturelle du jeu vidéo, mais qui est d'ailleurs en train de bouger ;
- mais d'un autre côté, en dépit de cette indignité culturelle par rapport au numérique, les jeux vidéo sont aussi l'une des formes d'engagement les plus fortes, les plus puissantes, les plus intenses, les plus continues avec le numérique, avec les mondes fabriqués par les calculateurs numériques, les ordinateurs, avec des mondes de données, de Datas, c'est-à-dire que la matière numérique est ce avec quoi on joue quand on joue en jeu vidéo. Avec les jeux vidéo, on a à faire avec *des mondes computationnels* pour reprendre une expression de Jean-Michel Salanskis.

Il me semble donc qu'une des caractéristiques des jeux vidéo est d'être une forme culturelle, de constituer une forme culturelle qui est branchée sur l'objet technique, la machine la plus importante sans doute du monde contemporain, qu'est l'ordinateur. De ce point de vue là, du point de vue même de l'histoire longue des formes culturelles, c'est une propriété rare, une propriété spécifique. Peut-on dire la même chose par exemple du cinéma ? Le dispositif du cinématographe, bien que ce soit un dispositif important, n'a jamais eu la même centralité pour l'organisation de nos sociétés que celle qu'a l'ordinateur aujourd'hui. Donc, voilà une forme d'expérience culturelle, branchée sur le dispositif technique le plus important du monde contemporain.

Quand on pense cette expérience culturelle, on est constamment partagé entre :

- d'un côté, un discours de déploration qui est de dire : finalement, que sont les jeux vidéo, sinon un outil pour nous habituer à ce monde computationnel, à ce monde des ordinateurs, une sorte d'éducation informelle pour tous au numérique et aux besoins du numérique, avec tout ce que cela peut comporter de réduction des possibles humains,
- et d'un autre côté, une dimension de remise en cause, une dimension critique, émancipatoire dans la pratique des jeux, dans le fait de jouer avec ces univers numériques, avec ces machines de calcul.

Ceci a trait à ce qu'est le jeu : le jeu est toujours une position métastable, l'attitude ludique est toujours métastable. En quel sens ? Au sens où ce qui caractérise le jeu est une attitude qui demande un maximum d'engagement. On dit que le jeu n'est pas sérieux, mais c'est une bêtise car « *rien n'est plus sérieux qu'un enfant qui joue* », pour reprendre la formule de Sigmund Freud ! Effectivement, pour jouer, il faut jouer vraiment, sinon ce n'est pas du jeu : quelqu'un qui joue à moitié, il ne joue pas le jeu. Donc, pour jouer le jeu, il faut vraiment jouer le jeu. Mais, la condition pour vraiment jouer le jeu, c'est de savoir en même temps qu'il ne s'agit que d'un jeu, sinon on ne peut pas vraiment jouer le jeu. Donc, pour être au maximum de l'engagement, c'est-à-dire de *jouer le jeu*, d'être au bout du *faire comme si*, au bout de l'engagement ludique, il faut en même temps avoir la possibilité immédiate de la déprise.

Ce sont des analyses qu'on trouverait par exemple sous la plume de Jacques Henriot, philosophe français qui a travaillé sur cette question du jeu, sur la description de l'attitude ludique² et qui reprend une discussion, dans un style sartrien, sur le rapport entre l'attitude ludique et la mauvaise foi, avec ces attitudes qui sont constamment en balance, en bascule entre le maximum d'engagement et le maximum de retrait. Quand on joue à des jeux vidéo, on retrouve la même dialectique :

- d'un côté, il faut être socialement fort et donc ne pas être dominé par le dispositif, sinon on ne joue pas le jeu,
- et d'un autre côté, on sait bien qu'on ne joue qu'à la condition de toujours s'en dépendre.

Donc, cette attitude ludique est très difficile à analyser si on coupe en son cœur cette dialectique, cette métastabilité à l'intérieur du jeu.

² Jacques HENRIOT J Le Jeu, Paris, PUF (1969), Le Jeu, 3^{ème} éd., Paris, Synonyme (1983)/ Sous couleur de jouer. La métaphore ludique, Paris, José Corti(1989)

Une expérience instrumentée

Un dernier commentaire sur mon entrée sur la question des jeux vidéo. Quand je regarde les jeux vidéo, je me dis : *qu'est-ce qu'un jeu vidéo ? Comment peut-on définir un jeu vidéo ? Comment regarde-t-on le phénomène des jeux vidéo ?*

Je définis le jeu vidéo comme une forme d'expérience instrumentée. Ce qui m'intéresse, c'est la dimension expérientielle c'est-à-dire l'acte de jeu, qu'est-ce qui se déploie dans cette expérience là et le fait que cette expérience soit couplée de manière extrêmement puissante, d'où l'expérience instrumentée, à un objet technique, un instrument : l'ordinateur. Pour donner une définition développée : une expérience instrumentée est un alliage de vivant et de machine. Après tout, les êtres humains sont-ils les seuls à être concernés par le jeu ? Sans doute pas ! C'est une question traditionnelle d'anthropologie du jeu, on ne va pas revenir là-dessus. Est-ce que les seuls êtres humains sont concernés par le jeu vidéo ? Certainement pas ! On a un champ étonnant de dispositifs ludiques ou vidéo ludiques consacrés aux animaux, sans doute soit parce qu'ils y jouent spontanément : par exemple, il y a énormément de vidéos de chats qui jouent à des jeux sur tablette de détection de mouvements (cat-ninja pour en citer un qui est très bien) et c'est quelque chose de très curieux ; soit parce que le ressort du jeu est proche, c'est-à-dire qu'on est dans la détection de patterns, de formes auxquelles il faut répondre de manière très rapide. Voilà peut-être une manière de jouer dans laquelle le jeu humain partage quelque chose du jeu animal ou prolonge le jeu animal, même quand c'est du jeu vidéo, du jeu sur tablette. Il y a aussi des applications spécifiques de Game design pour animaux, auxquelles je m'étais aussi intéressé, comme par exemple, un grand jeu pour les porcs où ils cliquent avec leur groin, qui est sensé améliorer leur bien-être ! Vous voyez donc, ce genre de choses tout à fait étonnantes ! D'où, jeu vidéo comme « alliage de vie » !

Pourquoi alliage de vivant et de machine ? Vivant n'est pas simplement une coquetterie, car je pense que la question humain/non humain autour du jeu doit être maintenue. Alliage de vivant et de machine, et c'est la deuxième partie de la définition qui est importante, par où se produisent et se cultivent des affects. Le regard que je porte sur les jeux vidéo consiste à se dire qu'il y a un effet jeu vidéo, un effet de base peut-être de la relation aux machines informatiques, aux ordinateurs qu'on voit apparaître quand on suit l'histoire de l'informatique, l'histoire des ordinateurs : un effet de captation. Cet effet de captation a été mis en culture sous le phénomène des jeux vidéo, c'est-à-dire qu'on s'est mis à cultiver cette relation intime, cette relation forte avec la machine informatique, qui a abouti à cet univers extrêmement vaste que sont devenus aujourd'hui les jeux vidéo. Mais, s'il n'y avait pas cet effet de captation de base extrêmement puissant dans la boucle de feedback avec la machine informatique, il n'y aurait, derrière cela, rien qui puisse ressembler à des jeux vidéo.

Autre remarque sur « expérience instrumentée ». Si j'avais à faire un commentaire sur que sont les jeux vidéo de mon point de vue et quelle entrée j'ai sur cette question là, expérience instrumentée veut dire que : si je définis les jeux vidéo comme une forme de détournement d'un dispositif technique, pour cultiver avec ce dispositif technique des formes d'expériences et des affects, je vois tout de suite que les jeux vidéo n'ont rien de spécifique, c'est-à-dire que cette proposition *les jeux vidéo sont une expérience instrumentée* est une proposition que l'on pourrait faire pour toutes les formes culturelles. Après tout, quelle forme culturelle ne mobilise pas des objets techniques, ne détourne pas des objets techniques à d'autres fins, pour développer ou cultiver des affects.

C'est une des questions que je veux amener ce soir, la question de la spécificité. Je pense que vous l'avez rencontrée à de nombreuses reprises, c'est-à-dire qu'est-ce qui dans le numérique, dans la transformation numérique, représente une rupture, une bascule spécifique, une entrée dans un autre monde ? Ou qu'est-ce qui relève d'effets de combinaison, de reprise, de traduction de fonctionnements qui étaient déjà là au préalable ? Ce qui est peut-être très courant dans l'approche francophone sur les jeux vidéo, c'est l'intérêt pour le décloisonnement. Les Games studies anglo-saxonnes se sont construites sur un argument de singularité de l'objet jeu vidéo : il y a quelque chose de tellement singulier que cela justifie un domaine d'études singulier, alors que nous avons plutôt tendance à regarder la manière dont ce que nous appelons jeu vidéo recompose, reprend, hérite d'autres traditions ludiques, d'autres traditions culturelles, d'autres phénomènes culturels pour fabriquer quelque chose d'original.

Dernier point de cette introduction : dans quel cadre peut-on situer mon propre travail ? En fait, je suis un héritier de ce qu'on peut appeler la philosophie des milieux techniques qui est une des branches marginales d'une position marginale de la philosophie française, c'est-à-dire une des branches de la philosophie des techniques, elle-même position marginale et dominée au sein de l'institution philosophique et de la philosophie française, dominée par rapport à la philosophie en général mais aussi, et surtout, par rapport à la philosophie des sciences, sa grande sœur. Dans cette philosophie des milieux techniques, il me semble que l'objet jeu vidéo est particulièrement intéressant et riche d'études. Pourquoi ? Parce qu'on pourrait retenir deux composantes dans cette philosophie des milieux techniques.

- La première composante consiste à dire qu'il n'y a pas d'objet technique sans un milieu associé. C'est la formule du philosophe Gilbert Simondon qui consiste à dire *l'automobile ne veut rien dire s'il n'y a pas de routes pour la faire fonctionner*. Donc, pas d'objet unique sans un milieu associé, mais pas d'objet technique non plus sans un

milieu humain qui lui est associé, c'est-à-dire des formes de vie, des formes d'existence, des temporalités, des rythmes, des paysages, etc. C'est là-dessus que se concentraient les descriptions de la philosophie des milieux techniques. Je vous livre une citation de Jean-Claude Beaune, qui est en quelque sorte son programme épistémologique, et vous allez voir qu'il est un peu compliqué. Je le cite : « *Pourquoi un objet technique, le premier ustensile de notre vie et de notre être nous provoque-t-il autant d'étranges sensations ? Ou pour le dire autrement, sommes-nous capables de dire clairement ce qui fait l'originalité de cet objet considéré pour lui-même mais surtout en situation, dans le milieu qu'il anime par sa présence mais qui se referme souvent sur la connaissance que nous souhaiterions en prendre ?* ».³

Comment peut-on décrire les étranges sensations de la vie au milieu des objets techniques ? C'est le programme de cette philosophie des milieux et donc vous voyez qu'elle s'intéresse nativement à cette question des sensations, des émotions, de l'esthétique au sens de ce qui est sensoriel, sensitif. Donc, avec les jeux vidéo, nous avons une relation particulièrement forte, particulièrement développée avec un objet technique dans lequel nous cultivons les étranges sensations que nous procurent l'ordinateur et l'écran. Et, voilà ce qui en fait un objet intéressant.

- La deuxième composante dans cette philosophie des milieux techniques, mais partagée bien au-delà, s'appelle la grande hypothèse artificialiste qui consiste à considérer que les formes de l'existence humaine se transforment avec les différents milieux techniques ou les trajectoires techniques. J'essaie d'éviter le terme « progrès technique » pour garder quelque chose de beaucoup plus neutre que le terme de « progrès ». Il y a une formule de Walter Benjamin que je peux paraphraser de mémoire, qui dit que : *sur le temps long, nous voyons se transformer les différentes manières de percevoir dans les communautés humaines, en fonction des dispositifs techniques dont nous disposons.*

Voilà une hypothèse artificialiste. Artificialiste pourquoi ? Parce qu'elle considère qu'un certain nombre de propriétés anthropologiques fondamentales (la perception, la mémoire, l'emprisonnement, etc.) sont indexées sur l'environnement technique et technologique dans lequel nous vivons. Peut-être que cette hypothèse serait à discuter, car je suppose qu'ici je suis en milieu très favorable si je dis cela. Mais, peut-être pas ? En tout cas, il me semble que c'est une hypothèse qu'on entend formulée très souvent et qu'il faudrait ramener à sa qualité d'hypothèse, c'est-à-dire que je ne sais pas sous quelle condition nous pourrions l'approuver. Pour avoir discuté, par exemple dans des colloques sur l'humain numérique, le sujet digital avec des gens des neurosciences, cette évidence de la transformation, par exemple du fonctionnement cérébral en fonction des dispositifs techniques, avait plutôt tendance à se résorber. Je laisse une petite pierre d'attente pour une discussion plus vaste sur cette hypothèse artificialiste : est-ce que les grandes fonctions de l'existence humaine dépendent de nos artefacts, ou de notre environnement d'artefacts ?

Ce qui se passe pour les sujets quand ils jouent

Une fois que j'ai dit tout cela, que j'ai lancé ce programme, c'est-à-dire comment comprendre les grandes sensations que nous cultivons à travers la machine informatique, comment comprendre comment nous jouons, nous playons avec les ordinateurs, le problème est de savoir comment faire ? Comment réaliser ce programme puisque, ce que je souhaite objectiver, ce sont des processus de subjectivation c'est-à-dire ce qui se passe pour les sujets quand ils jouent ?

C'est mon pari théorique, et je ne sais pas si je dois entrer dans ce débat, mais je crois qu'il y a ici une place pour la philosophie, une place singulière pour la philosophie sur cette question là. Pourquoi ? Parce que mon terrain est un terrain anthropologique. Quand on fait de la philosophie des techniques, on s'intéresse au concret des existences humaines et en même temps, quand on cherche par exemple à comprendre ce que cela fait pour un ou des joueurs de jouer dans telle ou telle situation, je crois que le savoir que nous pouvons déployer est toujours limité, que l'objectivation ne peut être que partielle et que ce que l'on peut faire, c'est varier les cadres théoriques, les cadres de description sur la même activité et voir ce que l'on peut faire sortir de la compréhension de cette activité en fonction de ces différents cadres théoriques. Il y a donc une place pour la philosophie, pour l'invention conceptuelle, l'invention aussi méthodologique des cadres d'investigation, au plus près des données empiriques et au plus près du terrain.

Après tout, sur la question du jeu et du jouer, il y aurait deux trajectoires philosophiques possibles et ce que l'on attend d'un philosophe est une forme de remontée en généralités, ce que fait Jacques Henriot⁴ par exemple sur le jeu : décrypter les attitudes intentionnelles qui sont celles du jeu. Pour ma part, je suis un philosophe qui travaille constamment avec des sociologues, des géographes, des anthropologues sur le détail des situations, aussi sur le détail des enregistrements que nous pouvons prendre des situations.

³ Jean-Claude Beaune, *Philosophie des milieux techniques*, 1999

⁴ Jacques Henriot, *Le Jeu*, 1969, PUF / *Le jeu*, 1983, 3^{ème} édition, *Synonyme / Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, 1989, José Corti

A titre d'exemple, nous avons fait un travail d'enregistrement vidéo de joueurs en situation, pour comprendre ce qu'est le jouer numérique aujourd'hui. Je peux vous montrer une situation amusante où une femme joue sur sa tablette pendant que son mari joue à la console. Imaginez ce que donnent ces enregistrements vidéo : finalement, pas grand-chose ! On a trois ou quatre heures, voire des dizaines d'heures d'enregistrements de ce type, dans différentes situations dans lesquelles les gens placent eux-mêmes leurs caméras pour respecter le plus possible l'écologie naturelle de la situation. Comment décède-t-on ensuite ces documents ? On a finalement peu de choses, peu d'interactions verbales, peu de gestuelles. Donc là, il y a un travail considérable qu'on appelle une phénoménographie, pour essayer de décoder les inflexions des joueurs en train de jouer, de décoder ce Play, c'est-à-dire ce que cela fait de jouer aux joueurs quand ils jouent.

Les régimes d'expérience et d'hallu-simulation

Je vous aurais bien parlé de l'état des savoirs sur les jeux vidéo et d'où on en est, comment tout cela s'est-il constitué, de l'état des jeux vidéo aujourd'hui et où je me situe dans tout cela. J'ai déjà un peu parlé de Play et de Game notamment. Mais, le temps étant compté, ce que je voudrais faire maintenant, c'est discuter deux concepts, celui de régime d'expérience et celui d'hallu-simulation, qui traitent directement de cette question de ce que le numérique fait au jeu et au jouer et qui correspondent à des travaux qui sont dans la lignée de « *Philosophie des jeux vidéo* » mais aussi de ce que j'ai pu faire au-delà de « *Philosophie des jeux vidéo* ».

Le premier concept de régime d'expérience va nous ramener au début, car pour comprendre ce que le numérique fait au jouer, il faut regarder les premières expériences de « jouer numérique » et la manière dont ces deux fonctions là, ces deux termes là, le jeu et le numérique, sont entrés en conjonction, en confrontation.

La première question que je vais poser est : pourquoi y-a-t-il eu ou y-a-t-il jeu dès qu'il y a numérique ? Pour avoir étudié l'histoire des jeux vidéo, il se produit un phénomène étonnant qui est que, dès que nous avons un certain type de machines, nous voyons de manière indépendante surgir du jeu vidéo. Ce type de machines, ce sont des machines comme par exemple le PLP 1, la machine de Deck, vers 1961/62, une des premières machines à taille réduite ; l'ordinateur est véritablement, je pense, dans l'armoire derrière : d'un côté, on a un écran de visualisation, au centre on a un autre dispositif de visualisation, avec des lettres qui sont les caractères de la machine, et d'un autre côté, on a ce qu'on appelle le Flexowriter qui est un dispositif pour écrire du code. La caractéristique de cette machine est qu'elle permet, pour la première fois quasiment, de s'installer devant l'ordinateur sur une chaise, d'allumer la machine tout seul puisqu'il y a un bouton on/off pour la commander, c'est-à-dire qu'il n'y a pas besoin d'une armée de techniciens pour allumer la machine et vérifier qu'elle fonctionne, ce qui vous permet de rentrer votre code face à la machine et de le voir s'exécuter. C'est ce qu'on appelle la programmation à la console.

Dès l'apparition de la programmation à la console, on va voir arriver des jeux vidéo. Je vous montre une image qui représente deux hackers qui jouent à ce jeu appelé Spacewar, le premier jeu vidéo selon moi, dont le titre est toujours disputé. C'est un jeu dans lequel on s'affronte avec deux vaisseaux autour d'une étoile centrale, un jeu qui a une composante nettement stratégique puisque l'étoile centrale attire les deux vaisseaux en fonction de la loi de Newton, légèrement modifiée pour que le jeu soit plus amusant, et qui consiste à désintégrer l'autre dans l'espace en profitant de l'accélération donnée par l'étoile, sans aller s'abimer ou se crasher sur l'étoile. Voilà, le principe de ce jeu ! On a donc un petit univers simulé, avec des lois de physique de base, et dans ce petit univers simulé on joue.

Ce qui me semble extrêmement intéressant dans cette histoire *pourquoi y-a-t-il du jeu dès qu'il y a du numérique ?* ce sont les similitudes entre l'activité de jeu et l'activité de programmation. Dès que vous avez des étudiants, des jeunes gens qui ont le loisir de s'installer devant un ordinateur, vous voyez des jeux apparaître. C'est étonnant car cela ne se produit pas seulement une fois, cela se produit dix, quinze fois, de manière déconnectée à chaque fois qu'on introduit ce genre de machines. Il me semble qu'un des éléments intéressants qui caractérise ce jeu des années 60-70 à l'université, c'est la parenté entre la pratique sérieuse de la machine, la pratique de programmation, et la pratique ludique. Que permet la programmation à la console ? Elle permet pour la première fois ce feedback avec l'ordinateur : *je rentre mon code, je le vois s'exécuter, je reçois sous la forme visuelle, un signal visuel, la traduction de mon code et je rentre à nouveau mon code, je le vois s'exécuter, etc.*, c'est-à-dire que j'entre dans une relation d'échanges et de couplages avec la machine.

Mais que fait le jeu vidéo, si ce n'est intensifier ce couplage avec la machine qui apparaît dans les pratiques de programmation à la console. On a, dans les jeux universitaires des années 60-70, des jeux qui sont carrément de l'ordre de la programmation, c'est-à-dire qu'on fait exactement la même chose qu'un programme. Un exemple serait les jeux d'aventure en mode texte, dont certains d'entre vous voient peut-être à quoi cela ressemble : vous avez une description d'une situation (exemple, vous êtes devant une maison, il y a un arbre, une boîte aux lettres, etc.) et vous rentrez vos commandes (exemple, vous dites *ouvrir la porte [open the door]* et cela vous dit *la porte s'est ouverte*, et vous arrivez devant une petite pièce où vous n'arrivez pas à ouvrir la porte). Que se passe-t-il, à ce moment là, quand vous jouez à ces

jeux ? Vous entrez des lignes de commande : c'est un langage naturel (*open the door*), ce n'est pas un langage de programmation. Mais que veut dire finir ce jeu ? C'est avoir trouvé le bon programme pour défaire ce programme qu'est le jeu vidéo lui-même, c'est-à-dire qu'il faut avoir rentré le bon script pour arriver au bout du script proposé par le jeu lui-même. Je crois qu'il y a une affinité, ou une continuité, entre les pratiques normales, normalisées de l'ordinateur, et ce détournement qu'est le jeu vidéo.

Comment expliquer le pouvoir de fascination qu'il y a dans la relation à l'ordinateur, avant même le jeu, puisque les pratiques de programmation compulsives étaient présentes avant le jeu vidéo ? Quand je parle de programmation compulsive, je paraphrase les textes de Joseph Weizenbaum⁵ par exemple qui a décrit le mode de vie des Hackers dans les années 60 et qui décrit (et je trouve cela extraordinaire) le mode de vie des jeunes programmeurs compulsifs comme « *une épidémie de transes de possession* ». C'est tout à fait sidérant ! Ils sont possédés, ils sont comme les étudiants de quelque culte cabalistique, c'est ce que dit Joseph Weizenbaum : leurs doigts prêts à appuyer sur les touches, ils étudient des listings comme si c'était des textes religieux, et ils sont possédés par la machine. On retrouve chez eux des caractéristiques de la transe : ils travaillent pendant quarante huit heures, ils oublient la fatigue, ils sont rivés avec une attention hyper soutenue à un objet technique et ils sont possédés par leur moteur. Comment peut-on expliquer ce pouvoir de fascination ? Sherry Turkle⁶, qui est une des premières anthropologues du numérique, parlait de *Computer Holding Power* pour caractériser ce pouvoir de fascination de l'ordinateur, ce pouvoir d'arrêt devant la machine. Il me semble qu'un des caractéristiques qu'on voit fonctionner dans le jeu universitaire est le fait que l'ordinateur, du point de vue de sa technicité, n'est pas simplement un instrument mais une machine, c'est-à-dire un individu technique complet : aussi bien dans la programmation que dans le jeu, je rentre en relation avec un individu technique complet, c'est-à-dire qui fonctionne comme un quasi autrui (*je peux lui poser des questions, il me répond*, etc.) et qui fabrique des espèces d'univers dans lesquels je peux rentrer en exploration. Donc, c'est une forme de commerce, d'intimité avec la machine informatique qui est tout à fait singulière et que les jeux vidéo vont cultiver et vont développer ce qui se passe déjà en eux.

Une autre question qu'on pourrait se poser est : pourquoi le premier jeu est-il Spacewar ? Pourquoi cette rencontre du jouer et du numérique nous donne-t-elle cet objet là ? Pourquoi Spacewar plutôt qu'autre chose ? Si je pose cette question, c'est qu'il est très frappant d'abord que ce soit Spacewar : la question du rapport guerrier au jeu est là dès le départ. Pourquoi le premier jeu vidéo n'a-t-il pas été Spacelove ? Le jeu vidéo n'aurait pas été si différent si cela avait été Spacelove, mais c'est Spacewar ! Ensuite, ce qui est frappant c'est que Spacewar décrit assez bien 95 % de la production des jeux vidéo. En fait, ce que nous appelons jeux vidéo sont des Spacewar, c'est-à-dire des jeux dans lesquels on se confronte pour la maîtrise d'un espace. Donc, l'héritage de ce premier objet technique est absolument considérable.

Pourquoi est-ce Spacewar ? Et tous les jeux vidéo ne sont-ils pas Spacewar ? Une des manières de répondre à cette question là (et il y en a plein) est une réponse culturaliste : on la trouve beaucoup dans la littérature sur les jeux vidéo, où on aimait bien les comics et la science fiction, et on s'est donc inspiré de ces thèmes là. Un des éléments, qu'on oublie toujours, est un élément technique : pourquoi Spacewar est-il Spacewar ? La réponse est parce qu'en 1962, sur l'écran de l'ordinateur que pouvait-on figurer d'autre que l'espace, c'est-à-dire le vide ? Cela demandait déjà un exploit technique absolument considérable : Spacewar, c'est 10 à 15 d'avance sur les interfaces machines, c'est du temps réel avec le petit système simulé, c'est absolument remarquable (c'est Marvin Minsky, le directeur du laboratoire qui a conçu le jeu, qui donne cette destination de 10-15 ans). C'est un objet technique, du point de vue de l'histoire de l'informatique, qui me paraît très difficile à dater. Si nous n'avions pas autant de documents qui nous disent *cet objet là a été produit à l'hiver 1962*, bien malin qui pourrait donner cette datation là sur un objet pareil ! En termes de programmation, ce jeu est un exploit technique absolument extraordinaire, car pendant dix ans on va voir des jeux beaucoup plus rudimentaires par rapport à ce premier jeu.

Pourquoi donc Spacewar ? Parce que l'espace a l'avantage, sans doute, de demander le moins de puissance de calcul possible : ce n'aurait jamais pu être le cas de Citywar par exemple, car on n'aurait jamais pu afficher en termes graphique des éléments de cet ordre. Mais, il y a aussi une autre raison (et c'est ce qui m'intéresse dans la notion de régime d'expérience) qui est ce que l'expérience du jeu vidéo récupère de l'usage normal des machines. C'est ce que je disais tout à l'heure sur la programmation. Ce qui est frappant c'est le fait que Spacewar ait été construit sur le PDP-1, c'est-à-dire à peu près la même machine ou le dérivé des machines du programme SAGE (Semi-Automatic Ground Environment), le programme de défense de l'espace aérien des Etats Unis dans lequel vous, sans doute, les premières relations à une image pilotée par ordinateur avec des light guns (pistolets optiques). Comment cela fonctionne-t-il ? On a des écrans radars qui sont reportés sur les écrans individuels des opérateurs qui, s'ils détectent un comportement suspect dans les traces radar, pointent avec le light gun et la menace va être représentée à ce moment là sur l'écran central et les grands

⁵ Joseph Weizenbaum, *Puissance de l'Ordinateur et Raison de l'Homme-Du Jugement au Calcul*, traduction de l'ouvrage américain *Computer Power and Human-Reason* par Marie-Thérèse Margulici, Éd. d'Informatique, 1981

⁶ *Les Enfants de l'ordinateur (The Second Self: Computers and the Human Spirit)*, Denoël, 1986 / *Seuls ensemble : De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines (Alone Together)*, L'échappée, 2015

pontes vont pouvoir décider s'il faut déclencher ou pas la guerre atomique, ou différentes échelles de réponses à la menace détectée. Donc, si c'est Spacewar, c'est parce que l'on joue précisément sur les machines de la Spacewar et que les valeurs techniques de ce dispositif (la visibilité totale, la maîtrise de l'espace) sont celles qu'on va retrouver à l'intérieur de la fonction du jeu, certes de manière détournée puisque ce n'est plus du tout un dispositif militaire, mais de fait on joue à la Spacewar, la vraie Spacewar sur laquelle ces machines ont été créées.

Ce qui m'intéresse dans la question du jeu numérique, c'est qu'on peut dire, avec cette histoire du régime d'expérience, deux choses :

- Premièrement, les formes d'engagement avec la machine, les formes de jouer numérique sont plurielles et diverses.

Je vous ai décrit un régime d'expérience qui est celui du jeu à l'université et quand je le décris de manière ramassée, je dis : des expériences de contrôle total sur un univers simulé, voilà ce qui caractérise le jeu universitaire sous ses différentes formes. Pour prendre un exemple, mon jeu favori Star Trek (1972/73) est un jeu dans lequel vous avez une grille et votre vaisseau est représenté par la lettre E pour « Enterprise » ; il n'y a pas de but défini dans ce jeu : vous vous promenez dans la grille et vous devez éliminer les vaisseaux Klingon quand vous en trouvez, mais aussi récupérer du fioul, des munitions en allant visiter des bases représentées par des petites étoiles sur la grille. C'est un jeu extraordinaire parce que, pour la première fois, vous avez un monde qui s'ouvre à l'intérieur de la machine. Cela peut paraître rudimentaire, mais vous avez ce qu'on appelle les « mondes ouverts » qui sont définis par le code, par la puissance mémoire. Dans ce jeu, le monde ouvert est cette grille et chaque grille, chaque matrice ouvre derrière sur des sous-matrices. Au départ, on a des grilles de 10 par 10, avec des sous matrices de 10 par 10, mais rien n'empêche d'avoir une matrice de 100 par 100 avec plusieurs niveaux de matrices de 100 par 100, et donc d'arriver à une explosion de combinaisons qui fait que vous avez l'impression de vous retrouver devant une sorte d'infini à l'intérieur de la machine et d'exploration infinie de la machine. Il y a dans certaines versions de ce Star Trek un petit texte au début qui prévient le joueur en disant : *attention vous avez lancé ce jeu, s'il vous plaît, prévoyez du temps ! Pour que ce soit intéressant, il faut que vous disposiez au moins de deux à quatre heures devant vous.* Ainsi, les conditions sont réunies pour jouer, aller s'immerger dans un monde ouvert par la machine. Mais, on est encore dans cette logique exploratoire de l'espace, de contrôle de l'espace qui est celle du jeu universitaire.

Si on veut donner un élément de contraste, un autre régime d'expérience des jeux vidéo est le régime des arcades. Au début des années 70, on est passé avec le Pong à l'expérience inverse de celle des jeux universitaires, c'est-à-dire l'expérience non pas de contrôle sur l'univers simulé mais de la perte de contrôle par la machine, l'expérience qu'on appelle du « vertige mécanique ». Les jeux d'arcade vont trop vite ou accélèrent progressivement jusqu'à devenir injouables et c'est le Game over. C'est une raison économique qui fait qu'on passe à ces jeux qui deviennent injouables puisqu'il faut mettre une pièce dans la machine pour y jouer. Donc, les sessions de jeu doivent être courtes et non pas longues comme sur les machines universitaires. Mais, s'invente alors un nouveau rapport à la machine qui est un rapport de débordement de soi : le jeu va trop vite, il accélère et j'expérimente une forme de déconnexion, c'est-à-dire que ma conscience lucide, mon cerveau me dit : *tu ne vas pas y arriver, cela va trop vite pour toi !* Et pourtant, ma main veut faire le geste qui sauve. C'est cela l'expérience de l'arcade, cette espèce de jouissance d'expérimenter en soi une forme de petite transe, de déconnexion entre le cerveau et la main. L'arcade me rappelle cette formule de Spinoza « *l'âme ne sait pas tout ce qu'un corps peut* ». Voilà ce qu'on a dans un jeu vidéo arcade : l'âme ne sait pas tout ce qu'un corps peut et mon corps fait des choses dans la liaison avec la machine qui me surprennent, me dépassent, me débordent. Ce n'est pas un hasard, car chez Spinoza il est question, dans cette formule, de somnambules, des corps animaux. Peut-être que cette forme de jeu d'arcade est une forme de somnambulisme moderne, si on suit cette formule.

L'idée de ces régimes d'expérience est de nous dire qu'il y a pluralité. Qu'est-ce que le numérique fait au jouer ? Il ouvre diverses manières de jouer. Je vous en ai présenté deux, mais je pourrais vous en présenter d'autres : jouer sur son smart-phone, jouer sur la console de salon, constituent d'autres régimes d'expériences, d'autres milieux d'expériences, d'autres types de pratiques, d'autres types de jeux, d'autres types de publics, etc. Donc, ce que le numérique fait au jouer n'est pas quelque chose d'univoque et de monolithique.

- Deuxièmement, les formes de jouer numérique sont hétérogènes.

Ce qui m'intéresse dans ces formes d'engagement, c'est l'hétérogénéité, non seulement l'hétérogénéité des manières de jouer, mais le fait que rentrent, à l'intérieur des régimes d'expérience, des éléments d'expérience qui viennent d'ailleurs : dans le cas du jeu universitaire, de l'usage sérieux des machines universitaires ; dans le cas du jeu d'arcade, d'où provient cette expérience du « vertige mécanique » ? Cette expérience vient du parc d'attraction, de la fête foraine, des fabricants de divertissements mécaniques qui sont aussi des fabricants d'arcade. Autrement dit, les formes d'expériences de jouer numérique recomposent, recombinaient des formes d'expériences pré-numériques dans le jeu et

dans le jouer. Il faudrait dire : historicité des manières de jouer, diversité des manières de jouer, porosité des manières de jouer, avec ces logiques d'emprunt et de combinaison. Voilà donc ce que le numérique fait au jouer.

Je tiens à vous présenter maintenant un graphisme (sorti tout « chaud » de la machine et qui pourrait être certainement amélioré) sur un travail qu'on fait avec mes étudiants sur Roger Caillois⁷ et la classification des jeux. Roger Caillois a proposé dans « *Des jeux et des hommes – Psychologie des relations humaines* »⁸ une forme de classification des jeux, assez connue, à partir de six critères ou disons trois axes :

- premier axe : d'un côté de l'axe, vous avez les jeux qu'il a appelés Agôn, qui engagent la compétition, le mérite pour gagner (exemple, les échecs) et de l'autre côté de l'axe, les jeux Alea dans lesquels on gagne là aussi, mais non pas par son mérite mais par la chance (exemple, la roulette),
- deuxième axe : d'un côté de l'axe, vous avez ce qu'il appelle l'linx qui sont les jeux de l'ordre du vertige (exemple, tourner sur soi-même, faire la toupie quand on est enfant, faire de la balançoire ou de l'escalade) et puis de l'autre côté de l'axe, vous avez ce qu'il appelle la Mimicry qui sont les jeux du simulacre, de la simulation, du faire semblant, de faire comme si (exemple, jouer à la marchande, jouer au pirate, se déguiser, etc.),
- et puis, troisième axe dans le modèle de Roger Caillois (nommé aussi « boîte de Caillois » puisqu'il s'agit d'une représentation), qui correspond à ce qu'il appelle « Paidia » et « Ludus » : « Ludus » est l'axe des jeux réglés (exemple, les échecs, les sports) et « Paidia » celui des jeux où le plaisir du ludique provient en grande part du dérèglement. Dans cette explication des jeux, c'est très bizarre, Roger Caillois donne par exemple « vacarme », « fou rire », des activités de cet ordre là dont on peut se demander si elles sont encore de l'ordre du jeu, mais dans lesquelles il y a un plaisir, de la décharge motrice et du dérèglement. Il me semble qu'il suffit d'observer des enfants jouant pour voir un certain nombre d'activités de jeux dériver parfois assez vite vers ce pôle le plus dérégulé de l'activité, où le plaisir relève du dérèglement.

Ce que l'on peut dire sur ce modèle, c'est qu'il est très critiqué, à juste titre sans doute, mais l'intérêt du modèle de Caillois, de mon point de vue, tient au fait qu'il s'agit d'une orientation par le Play, c'est-à-dire que c'est une forme de classement des jeux par l'attitude ludique, par les formes d'engagement comme la compétition, le hasard, etc. Une des choses que je me suis dite, et que j'avais travaillée un peu dans « *Philosophie des jeux* », est de savoir si on peut prendre au sérieux le modèle de Caillois pour essayer de classer effectivement les jeux suivant son modèle, sachant qu'une des critiques souvent faite à Roger Caillois est que c'est subjectif car comment savoir où on se situe ? Cela dépend de l'engagement des sujets.

De fait, on arrive quand même à classer les jeux. Pour preuve, le résultat du premier TD de lundi dernier dans lequel j'ai rebasculé le codage des cinq groupes d'étudiants, vérifiant qu'on n'avait pas trop d'écart entre les groupes, donc ce sont les moyennes de ces codages qui ont été choisies. Pourquoi cela est-il intéressant ? En fait, cela permet de mettre à plat une question toute simple qui est : qu'est-ce que le numérique fait au jeu, c'est-à-dire par rapport à l'espace des jeux traditionnels tel qu'il existe dans le modèle de Caillois ? Les jeux vidéo se superposent-ils à l'espace traditionnel ou réinventent-ils de nouvelles manières de jouer ? Il me semble que la démonstration assez simple de ce petit travail est que les jeux vidéo inventent et colonisent de nouvelles manières de jouer, de nouveaux espaces ludiques au sein de l'espace des pratiques ludiques tel que Roger Caillois pouvait le caractériser.

Sur ce graphique, les jeux « Paidia » sont représentés en vert, la taille du cercle dépend de l'intensité sur « Paidia », et les jeux « Ludus » sont en rouge. On voit que dans la moitié basse du carré de Caillois, on a une majorité de jeux « Paidia », donc il y a une alliance naturelle entre l'Alea et la « Paidia » dans notre codage. Evidemment, dans la « Paidia », dans le dérèglement on va peut-être accepter plus le hasard, ou les effets du hasard, que dans la norme. On voit aussi la spécificité des jeux d'argent (pari, roulette, etc.) qui apparaît comme une zone réglée dans l'univers des jeux de hasard. Et puis, vous voyez une espèce de triangle qui correspond aux jeux de compétition.

Où situer là-dedans les jeux vidéo ? Ce sont les jeux qui sont en rose et sont codés comme des carrés. La plupart sont en rose parce que ce sont des carrés « Ludus » et je n'ai comme jeux vidéo codés « Paidia » que Minecraft et GTA (Grand Theft Auto). Les étudiants ont considéré qu'il y avait dans ce genre de jeux « Paidia » une dimension carnavalesque, parce qu'on y faisait n'importe quoi comme provoquer des embouteillages, des accidents, faire du bazar, donc que c'était une composante importante, et que Minecraft était effectivement un jeu extrêmement singulier dans l'espace des jeux vidéo parce qu'on a une grande liberté à construire et à remodeler l'univers à sa guise, donc on est très éloigné du modèle du jeu vidéo classique dans lequel les règles sont codées en machine et s'imposent de manière impérative par la machine, comme une sorte de discipline, aux joueurs.

⁷ Roger Caillois, *Les impulsions ludiques / Les jeux et les hommes : le masque et le vertige* (1958)

⁸ *Games People Play. The Psychology of Human Relations*, 1973, Trad. *Des jeux et des hommes. Psychologie des relations humaines*, Stock, 1975

Ce qui m'intéressait avec cette idée d'hallu-simulation (hallucination dans la simulation), c'est qu'on voit apparaître une forme d'alliance originale entre :

- le monde de la simulation, du *faire comme si*, c'est-à-dire des jeux qui proposent des univers ou des rôles à investir : c'est simulation ;
- et « Ludus », c'est-à-dire les règles. Dans l'espace des jeux traditionnels, qu'y-a-t-il chez Roger Caillois dans cet espace là ? Des jeux de *faire comme si* réglés. Il n'y a pas grand-chose à citer, il y en a deux : le premier auquel on pense le plus facilement est le théâtre, une forme de *faire comme si* qui obéit à une forme de codification, de réglementation, et le deuxième (je trouve cela assez génial car il y a un effet de prévision de la théorie) sont les jeux de construction, les jeux de blocs. Dans Minecraft, on voit le lego numérique qui réapparaît.

Il y a donc beaucoup de choses à tirer de cette tentative de modélisation, avec tout ce qu'elle comporte d'arbitraire, c'est le risque. J'ai l'impression que les jeux vidéo ouvrent deux zones caractéristiques du jouer numérique :

- celle d'une simulation réglée : c'est l'effet de l'ordinateur qui nous propose des univers simulés, avec des règles construites en machines, avec lesquelles on va interagir. Jamais on n'avait joué comme cela, voilà quelque chose de nouveau dans l'ordre du jeu ;
- celle d'une conjonction de vertige et d'Agôn, de compétition et de vertiges. C'est rare chez Roger Caillois puisque la compétition demande plutôt maîtrise que vertige, mais du côté des jeux d'arcade en particulier, on va avoir une forme d'alliance entre la logique du High score, Agôn, la compétition et la logique du vertige dont je parlais tout à l'heure « *l'âme ne sait pas tout ce que le corps peut* », cette logique du débordement par la vitesse de la machine.

A l'inverse, on peut se demander s'il n'y a pas aussi des limites considérables dans le cas des jeux vidéo car peut-on accéder au monde de la « Paidia », du jeu déréglé, du jeu enfantin, du vacarme, etc. en jeu vidéo ? Il y a une expérience limite, que j'aime bien, qui est celle d'un jeu qui s'appelle Heavy Rain dans lequel vous voyez votre personnage, le père, qui joue à un jeu de « Paidia » avec son enfant, son fils, qu'il fait tourner dans le jardin : on est dans la bagarre, dans le tourner sur soi-même, dans la toupie, etc. Il n'y a pas de doute pour ce qui est la zone ludique, mais qu'est-ce que cela devient en jeu vidéo ? Comment le jeu vidéo peut-il retranscrire les sensations de ce jeu paidiesque ? Dans cet univers là, cela devient : *appuie sur 3 au bon moment, ou sur le bouton droit ou le bouton carré ou le bouton rond*, c'est-à-dire que cela redevient un simple codage humain. On voit là les effets de la machine et de l'univers de la machine sur ce jeu de dérèglement, ce jeu paidiesque. Peut-on obtenir des effets « Paidia » en jeu vidéo ? Ce n'est pas totalement impossible mais on est aux marges de l'univers ludique ; c'est en particulier le cas de Minecraft, c'est le cas des jeux qui privilégient des logiques d'émergence dans lesquelles on voit apparaître ce continent du jouer en numérique.

Je m'arrête là pour laisser du temps à la discussion et je laisse de côté mes autres slides. Merci de votre patience et de votre attention.

Echanges avec la salle

Jacques-François MARCHANDISE

Je sens là une immense frustration. Merci beaucoup Mathieu Triclot. J'aurai une première remarque : l'approche de Mathieu Triclot est, comme il l'a mentionné, une approche philosophique, autrement dit on ne va pas y trouver des choses qu'on va peut-être trouver à quelques autres endroits, mais pas si nombreux, notamment du côté de la sociologie du jeu vidéo. Là, il ne s'agissait pas de nous raconter qui joue ? Où on joue ?

Mathieu TRICLOT

Mais, je peux répondre un peu là-dessus car j'avais aussi ces éléments là ! Lorsque j'ai fait partie du groupe de recherches de LUDESPACE, dans lequel on a réalisé la première enquête de socio quanti des pratiques culturelles sur les jeux vidéo, avec des entretiens, etc., j'ai fait aussi ma part de ce travail de sociologue, dans un contexte politique qui était très connecté par exemple à la question des régimes d'expérience. Ce qui nous intéressait, c'était la diversité des manières de jouer et essayer de comprendre. C'était une des voies possibles : on a besoin de comprendre la diversité des manières de jouer et elles nous échappent largement pour ce qui est des descriptions en première personne, c'est-à-dire qu'on a découvert qu'il y a énormément de manières de jouer qu'on ne pouvait pas imaginer ou appréhender spontanément.

Jacques-François MARCHANDISE

Ma remarque portait sur la question de l'altérité, le fait de dire *est-ce que c'est le joueur ou les joueurs ?* Il y a probablement une bascule qui s'opère.

Mathieu TRICLOT

Sur la question de l'altérité, je peux vous faire écouter un moment d'un entretien (un document d'une minute) où je filme la manière dont une dame, Simone, joue. Evidemment la diversité des joueurs nous intéresse en termes de collectif, mais ce qui m'intéresse aussi est de savoir ce que signifie *jouer* pour cette dame, c'est-à-dire ce qui lui plaît dans la situation. Je vous raconte un peu les éléments de situation pour que vous compreniez (c'est un des entretiens les plus agréables et les plus extraordinaires que j'ai fait) : on est donc avec une dame qui a un peu plus de 70 ans, dans un tout petit village de la Creuse, quelque chose comme 5 habitants, et elle joue à un jeu de fleuriste sur Facebook.

Ce qui m'intéresse, c'est tout l'environnement, la manière dont elle prend des notes. Et si je raconte l'entretien, une de mes grandes découvertes est : pourquoi joue-t-elle ? Qu'est-ce qui lui plaît dans le jeu ? Elle est elle-même cultivatrice, il y a donc une espèce de continuité. Il y a un jeu qui s'insère dans les temps de la vie puisqu'on laisse les personnes faire des choses pendant qu'elles peuvent faire autre chose (Simone est la plus grande joueuse que je connaisse en termes de temps de jeu). La découverte s'est faite simplement, Simone est voisine dans ce petit village et sa fille nous a dit : *puisque tu t'intéresses au jeu vidéo, tu devrais quand même en parler à Simone parce qu'elle joue beaucoup*. Et effectivement, quand on va voir Simone, elle nous dit : *attendez, je reviens parce que mes filles travaillent*. Il y avait cette proposition très étrange « *mes filles travaillent* » et on s'est demandé ce qu'elle voulait bien dire. Les « filles qui travaillent » étaient les petits avatars dans le jeu et donc elle allait voir si ses filles travaillaient bien dans le jardin. Au cours de l'interview, il y a tout un moment (près de vingt minutes) qu'elle passe au téléphone avec sa fille parce qu'elle n'arrive pas à faire quelque chose dans le jeu. Simone appelle donc sa fille et on comprend que c'est une manière de rester proche d'elle, car sa fille joue aussi au jeu. Elles partagent toutes les deux le jeu et on voit cela dans plein d'autres pratiques féminisées du jeu vidéo : des effets intergénérationnels où on partage le même jeu qui est une occasion de communication. Ceci est très éloigné du modèle de l'adolescent joueur de jeu de quilles, mais c'est cela qui nous intéresse.

Jacques-François MARCHANDISE

C'est l'autre aspect qu'on esquissait dans la sociologie, c'est-à-dire l'hypothèse que ce ne soit juste que des jeunes.

Mathieu TRICLOT

Justement, absolument pas ! Pour finir mon exemple, ce cas est une immense leçon de design car ce que je comprends de l'entretien, c'est qu'il est extrêmement important que le jeu ne marche pas, qu'il ne fasse pas ce que Simone attend puisqu'à ce moment là, c'est une occasion pour elle d'appeler sa fille. A l'inverse, ce qu'on recommande aux designers qui vont faire des jeux pour cette tranche là de la population, c'est de faire des jeux avec des gros boutons, des jeux faciles sur lesquels on va bien savoir sur quoi appuyer, toutes ces raisons d'ergonomie. Mais, surtout pas ! Il faut faire exactement l'inverse, il faut faire des jeux anti-ergonomiques ou même artificiellement beugués puisque le bug est en fait un des éléments du Play, de l'agencement ludique du jeu.

Donc, décrire les situations en termes de Play correspond à cette attention cartographique à l'intégralité de la situation ; c'est aussi ce qui fait que cela joue pour Simone, sachant que cela ne jouerait pas pour moi car j'aurais beaucoup de mal à jouer à ce jeu de la fleuriste ou ce serait tout à fait artificiel pour moi que d'y jouer. L'introspection n'est pas une méthode, une solution, c'est la diversité qui est intéressante.

La différence avec les Game Studies est très forte puisque très récemment on s'est terriblement disputé dans un colloque à l'Université de Tampere, intitulé « *Critical Evaluation of Game Studies* ». On s'était dit qu'on y avait peut-être notre place et on a débarqué là-bas avec une position critique, en disant : *regardez, les jeux que vous étudiez ne sont pas du tout les jeux auxquels les gens joueraient. Par exemple, vous aimez énormément les mondes virtuels, les jeux de rôles en ligne, mais en fait cela ne correspond qu'à une toute petite partie de la pratique, qui est la vôtre. Donc, vous faites l'étude de votre propre pratique, c'est intéressant mais pourquoi vous n'étudiez pas Simone*. Et, la réponse qui nous a été faite est la suivante : *si on vous écoute, vous les sociologues ou les quasi sociologues, plutôt que d'étudier Flaubert, les véritables œuvres qui ont du sens, on étudierait ce qui est au dos des boîtes de céréales, sous prétexte que c'est ce qui correspond à la majorité des pratiques de lecture*. C'est facile comme réponse, mais, je m'intéresse à autre chose que la lecture des boîtes de céréales ! Je m'intéresse à la réalité et à la diversité des pratiques.

Jacques-François MARCHANDISE

L'autre chose intéressante qu'on a entendue, dès l'introduction, est le déminage des trois grands reproches faits au jeu vidéo. Je les redis avant de vous céder la parole : *détruit l'attention, entraîne l'addiction, augmente l'agressivité*. Dans toute cette sphère d'indignités qu'on n'est pas forcé d'éluider complètement, mais qui nous servent de paratonnerre à notre discussion, je rajouterai tout de même deux reproches :

- un qui est *c'est du business et c'est une machine à décerveler les humains pour les empêcher d'être des citoyens,*
- et un autre qui dit *cela nous éloigne de la vie réelle, ce sont nos likes, nos virtuels, nos hacks, etc.*

C'est quelque chose qui subit un sort curieux à mesure qu'on voit arriver de la scriptnet, de l'industrie, de l'internet des objets, des choses qui mettent en jeu le corps et l'espace, ce qui n'est plus tout à fait la situation de 1961 qui vient d'être montrée.

Mathieu TRICLOT

Pour répondre et faire des suggestions, ce qui m'a frappé dans ce débat sur « *attention, addiction, agressivité* », c'est qu'il est présent depuis très longtemps. Yann Leroux en parlerait bien mieux que moi, mais dans les études sur la presse, j'étais tombé par hasard sur un article, dans un magazine de jeux vidéo qui s'appelle Blip d'avril 1983, qui relatait l'interview d'un psychiatre, Mitchell Robin, défenseur du jeu vidéo, à qui on posait la question des trois critiques « *attention, addiction, agressivité* ». Que disait-il ? Il disait qu'il n'y avait pas de consensus dans la communauté des « psy » sur ces questions là. Vous prenez la situation actuelle et vous pouvez faire exactement le même article. La philosophie n'est peut-être pas une science, mais je ne sais pas si la psychologie connaît beaucoup le progrès ! En tout cas, les conditions du débat n'ont pas beaucoup évolué depuis avril 1983.

Pour répondre sur le deuxième aspect, tous les éléments sont dans l'enquête de socio quanti des pratiques culturelles sur les jeux vidéo. Que sait-on ? Si je résume brièvement : âge et genre sont les principales variables qui expliquent l'immense majorité de la différenciation des pratiques. Plus on est âgé et moins on joue, et les femmes jouent moins. On voit aussi, de très important dans l'enquête, que 6 adultes sur 10 ont joué à un jeu vidéo au moins une fois au cours des six derniers mois (c'est la question standard des pratiques culturelles : *avez-vous été au moins une fois au cours des six derniers mois, au théâtre, au cinéma, etc.* ce qui permet de comparer), c'est-à-dire que cette proportion ramène les jeux vidéo dans la même proportion que le cinéma. On est dans des proportions tout à fait considérables. Evidemment, ces 6 adultes sur 10 ne se déclareraient pas spontanément joueurs, mais de la même manière que 6 adultes sur 10 ne se déclareraient pas spontanément cinéphiles, ou particulièrement engagés dans la pratique vidéo. Ce qu'on voit aussi quand on est dans des pratiques de masse, c'est qu'on perd le singulier ou, pour le dire autrement, que la moyenne n'a plus aucun sens. On a une écologie de pratiques diverses, de la même manière qu'il y a diverses manières d'écouter ou de faire de la musique. Pour les jeux vidéo, il n'y a plus, si tant est qu'il y en ait eu, un modèle unique de pratique de jeu vidéo : on a une diversité de pratiques, dont celle de Simone et de tous les autres. Et puis, un dernier élément qui rassure souvent : statistiquement, il n'y a pas d'effet de concurrence avec les autres pratiques culturelles et les joueurs de jeux vidéo vont autant au cinéma ou au musée que ceux qui ne jouent pas. Ils sont aussi plus nombreux à pratiquer un sport ou un instrument de musique, même si je triche un peu parce que c'est corrélé à l'argent.

Quand on regarde l'extension de la pratique, les indicateurs sociologiques disponibles sur l'extension des pratiques nous dressent un portrait apaisé de la pratique des jeux vidéo. Dans les choses étonnantes qu'on a notées dans une enquête de 2012, on voyait de nouveaux entrants sur les tranches d'âge de plus de 45 ans, alors que d'habitude on avait, comme modèle pour les jeux vidéo, un modèle de diffusion/régression de la pratique : vous avez commencé à jouer jeune et vous continuez de moins en moins, au fur et à mesure que l'âge passe et que les étapes de la vie font que vous n'avez plus le temps. Par l'effet des smart phones et des tablettes, on voit l'émergence de nouvelles manières de jouer sur des tranches d'âge qui n'avaient pas joué de manière régulière auparavant, avec des pratiques passionnantes : lors des entretiens, on a une femme d'ingénieur, femme au foyer, qui tous les matins fait son Sudoku sur la tablette, qui est un moment à soi, son moment à elle de la journée pendant lequel il n'y a qu'elle, elle ne s'occupe que d'elle et elle se l'accorde comme un moment d'exception dans sa journée, de rituel de temps pour soi institutionnalisé. Ce sont aussi des formes, des manières de jouer.

Jacques-François MARCHANDISE

Avez-vous des questions ?

Françoise MERCADAL-DELASALLES (Société générale)

Faites-vous une catégorie à part des jeux en ligne ? Est-ce qu'ils introduisent plus de rupture encore par rapport aux autres pratiques que vous avez décrites ou aux premières pratiques où *je suis seul face à la machine* ?

Mathieu TRICLOT

Il est difficile de répondre objectivement à cette question puisqu'il faudrait avoir une mesure des temps de jeu avant les jeux en ligne pour voir s'il y a eu une augmentation. Ce dont on dispose sont des profils de joueurs, et Yann Leroux en aurait parlé bien mieux que moi, pour lesquels on dit qu'il y a une pratique excessive ou pathologique qui s'est effectivement concentrée sur les jeux en ligne. Mais, en même temps, on n'a fait des mesures que sur les jeux en ligne. Il me semble que dès les premiers jeux vidéo, on retrouve des pratiques extrêmement intensives de jeu.

Françoise MERCADAL-DELASALLES (Société générale)

Je pensais en particulier aux pratiques de jeux en réseau, des jeux multi-joueurs avec des gens que vous ne connaissez pas.

Mathieu TRICLOT

Je crois qu'on aurait tort de faire un partage entre le jeu solo, même tout seul devant sa machine, et une forme de jeu socialisé qui serait le jeu social en réseau, dans lequel on joue avec d'autres personnes connectées, qu'on connaît ou qu'on ne connaît pas, mais qu'on finira par connaître puisque c'est ce qui se passe du fait des sociabilités qui se créent, et qui sont, à mon sens, des sociabilités de camaraderie car on finit par se rencontrer. On a beaucoup de sociologie ou d'ethnographie sur les guildes, les organisations de joueurs dans les mondes en ligne.

Mais, au nom du fait qu'il y a de manière très visible du social dans ces jeux, on aurait absolument tort, on ferait une énorme erreur de considérer que les jeux qu'on joue tout seul, solo, ne sont pas sociaux. Pour quelle raison ? Parce que tout d'abord, une bonne partie des jeux solo sont joués à plusieurs et qu'être un joueur, mais avoir à côté quelqu'un qui regarde ou quelqu'un avec qui on se passe la manette par exemple dans les logiques de fratries, sont des situations extrêmement courantes. Mais, même dans la pire des situations qui est sans doute rare, celle du jeu vraiment tout seul, on voit que le jeu vraiment tout seul n'a de sens que parce qu'il est partagé dans des communautés de pratiques, que c'est quelque chose dont on va discuter avec d'autres, en particulier quand on est à l'adolescence, avec les autres pairs, dans les communautés de pairs et d'entre soi qui déterminent les pratiques culturelles très fortes à l'adolescence.

Jacques-François MARCHANDISE

Peut-être, pour compléter par rapport à votre question : il y a quelques années, il y a eu ce livre « *Culture d'Univers* » de Frank Beau (il y avait avec, un petit film « *L'Aube de Neotron* ») qui se focalisait sur les univers facilement multi voiles et qui arrivait à partir de guildes et de tout ce genre de choses, à l'hypothèse qu'une culture collective, organisationnelle se constituait par les jeux en réseau. Il y a sans doute une grande part d'enthousiasme dans cette étude là, mais j'ai trouvé cela assez intéressant à regarder en tant que tel et après, comme le dit Mathieu Triclot, le fait de travailler sur les MMORPGs⁹ équivaut à ne travailler que sur une toute petite partie des populations qui jouent, c'est-à-dire des gens qui vont y jouer longuement, massivement, avec des phénomènes collectifs d'entraînement qui vont les y amener.

Mathieu TRICLOT

Il y a eu énormément de littérature et d'études sur ces questions là, sous plein d'angles comme par exemple les sociabilités. Olivier Servais, anthropologue à l'Université de Louvain sur les pratiques du religieux, avec qui je travaille souvent, a étudié les rites de mariage dans le World of Warcraft, c'est-à-dire comment des gens qui se sont rencontrés en ligne se marient en ligne, comment on organise la cérémonie, mais aussi les rites funéraires, c'est-à-dire comment se fabriquent des sociabilités sur des pratiques de la transposition de pratiques religieuses dans ces univers là, avec toute la difficulté que cela suppose d'organiser, dans cet univers des jeux, une pratique dans laquelle il y a une dimension de respect, qui peut vite partir à la bagarre généralisée. On a beaucoup de descriptions intéressantes et très riches là-dessus.

Jacques-François MARCHANDISE

Elles font passerelle d'ailleurs avec les travaux de nos dernières séances sur le travail, les organisations et la compétence organisationnelle.

⁹ *Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) - Jeux de rôle en ligne multi joueurs*

Mathieu TRICLOT

Un ouvrage que je pourrais conseiller sur ces questions là est celui de Vincent Berry¹⁰ qui s'appelle « *L'expérience virtuelle* » qui est une ethnographie du Powercraft et des différentes manières de jouer, de s'organiser. Il y a eu aussi beaucoup de travaux sur les compétences organisationnelles, plutôt côté information/communication, sur la manière dont on va apprendre à coopérer dans des environnements de travail numérique, avec l'idée que ces apprentissages de coopération seraient transférables dans d'autres environnements numériques qui ne soient plus seulement des environnements de jeu mais des environnements de travail.

Jérôme ALEXANDRE (Collège des Bernardins)

Vous avez signalé au début de votre exposé qu'un des objets de votre recherche était le fait des transformations de l'ordre du sensible, touchant l'affectivité des joueurs, mais sans en dire tellement plus finalement. Ce serait intéressant que vous fassiez état, très brièvement évidemment, d'avancées dans ce domaine là, au moins des grandes lignes qui vous apparaissent.

Mathieu TRICLOT

En fait, c'est mon problème principal et ce problème principal est à la fois désespérant et difficile car comment objectiver ces étranges sensations. Il est aussi partagé, c'est-à-dire que si je lis de la théorie de la lecture, si je lis de la théorie du spectateur de cinéma, je vais retrouver un même blocage. Linda Williams qui est une théoricienne féministe du cinéma, dont les travaux sont absolument remarquables, disait dans une interview par exemple : *à un moment donné, la phénoménologie spontanée de l'expérience du spectateur ou de la spectatrice ne donne plus rien ou entre en crise*. Du côté des théories de la lecture par exemple, on va souvent trouvé, notamment chez Marielle Macé, l'idée au fond que dans la lecture il y a quelque chose de l'ordre du jeu, avec tout ce que cela signifie.

On a cette espèce de boîte noire du jeu mais on ne sait pas tellement aller au-delà. Qu'est-ce qui se passe quand je suis au cinéma ? Qu'est-ce qui se passe quand je lis ? C'est aussi difficile à décoder que dans les jeux vidéo, sauf qu'en jeu vidéo quand on pose cette question là, il y a deux spécificités par rapport aux autres expériences culturelles. La première spécificité est qu'on ne peut plus se contenter de dire *c'est du jeu*, parce que la tautologie est manifeste : si je dis au fond du jeu *ce qu'il y a de l'expérience du jeu, c'est le jeu*, on voit bien que je n'ai pas expliqué grand-chose. La deuxième spécificité est la question de la trace, c'est-à-dire qu'on engendre nativement, parce que c'est numérique, une quantité considérable de traces de nos activités et que ces traces nous permettent d'accéder à des zones d'expériences, d'expériences ludiques qu'il serait très difficile d'objectiver sans passer par ces nouveaux moyens et ces enregistrements de traces.

Je pourrais vous répondre qu'il y a une partie des expériences vidéo ludiques qui relèvent de la même sémiologie, des mêmes instruments d'analyse que les études filmiques, parce que dans les jeux il y a des discours audiovisuels, du récit, des fonctions héroïques et des effets d'identification qui fonctionnent comme dans d'autres formes culturelles. Mais, il me semble qu'une des spécificités des jeux vidéo est la boucle de rétroaction avec la machine et, en particulier, la dimension gestuelle rythmique qu'il y a dans l'activité. La question que je pose toujours est : comment peut-on rendre compte de ce que cela fait de jouer à Tetris, par exemple ? C'est une expérience assez largement partagée, mais comment rendre compte de ce que veut dire : jouer à Tetris ? Manifestement, il y a une dimension qui est liée à la mesure de soi, la mesure de la performance, le High score : *je suis content lorsque j'ai battu mon score à Tetris après des mois ou des années de répétition*. D'accord ! Mais, que se passe-t-il quand je perds ? S'il n'y a rien quand je perds ? Pourtant, il y a quelque chose dans le jeu Tetris qui est de l'ordre du rythme, des mouvements de masse et de la rythmicité.

J'ai beaucoup utilisé des éléments de théorie du cinéma qui viennent en particulier de Raymond Bellour¹¹, beaucoup de choses du côté théorie du spectateur, avec ce livre magnifique « *Le corps du cinéma* » où il essaie de travailler la manière dont le cinéma nous émeut, nous touche au niveau le plus bas, c'est-à-dire du rythme des images, des cassures entre les plans, etc. Peut-on développer un langage pour décrire ce que le cinéma nous fait en termes d'effets de mouvement et d'effets de corps, c'est-à-dire des choses qui sont infra verbales et pour lesquelles on n'a sans doute pas de mots pour les dire ? Raymond Bellour va chercher du vocabulaire théorique qui vient de la psychologie de l'enfant, de la toute petite enfance, du développement. Chez le pédopsychiatre Daniel Stern, on trouve cette idée de vitalité, de crescendo, de decrescendo où il y a des sortes d'émotion qu'on ne peut dire qu'en termes de rapport de corps et de vitesse. A titre d'exemple, Daniel Stern filme des petites séquences mère/enfant où l'enfant pleure, le nourrisson pleure, la mère se

¹⁰ Berry Vincent, *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Presses Universitaires de Rennes, 2012

¹¹ Raymond Bellour, *Le corps du cinéma - Hypnoses, émotions, animalités*, éd. Paris P.O.L., 2009

précipite pour le rassurer, le prend dans les bras et la séquence de sept secondes est finie. Si vous regardez la séquence au ralenti, vous voyez qu'il y a un moment de panique du nourrisson quand la mère se précipite vers lui, c'est-à-dire que là, il y a une émotion élémentaire qui est celle d'un bloc de corps qui fonce vers moi et à laquelle le nourrisson réagit par une augmentation de l'intensité des pleurs et la mère réagit par un surcroît de réassurance. Donc, on a là ces espèces d'émotions ou d'affects qui sont liés aux strates rythmiques, gestuelles de l'activité.

Comment peut-on objectiver cela en jeu vidéo ? Je vous montre des enregistrements effectués sur Tetris, ce qu'on appelle « la danse avec les contrôleurs ». Comment peut-on objectiver l'émotion de Tetris ? Je vous montre ici des enregistrements des frappes sur les touches sur la durée, représentée à l'horizontale, et vous avez la fréquence des appuis à la verticale. Une des choses à laquelle je m'attendais en enregistrant des joueurs de Tetris était d'avoir une augmentation continue du rythme d'appui. Pourquoi ? Parce que le jeu accélère, donc on s'attend à ce que les joueurs accélèrent aussi le rythme d'appui. Ce qu'on voit sur des joueurs débutants est le fait qu'ils sont emportés, pourrait-on dire, par la vitesse du jeu. Au contraire, sur l'enregistrement d'un joueur expert que voit-on ? On voit effectivement une augmentation des inputs sur toute une partie, puis un plateau légèrement descendant (on pourrait voir cela sur d'autres corps de lissage), puis c'est catastrophe, fin de la partie et on va recommencer. Autrement dit, que s'est-il passé ? Il y a eu pour le joueur expert un moment dans lequel il a modulé sa demande, il a été capable de lisser la vitesse du jeu ou l'augmentation de la vitesse du jeu, de ralentir en quelque sorte la vitesse du jeu. Cela nous renvoie à ce que Gilles Deleuze nous racontait du surf, du deuxième genre de connaissance, comme mélange de mouvements de corps et de rythmicité des corps, où le joueur ralentit le mouvement avant finalement de s'effondrer.

Quelles sont les émotions de Tetris ? C'est le programme sur lequel je travaille actuellement : on pourrait dire qu'il en y a deux, trois ou quatre. Il y a peut-être une émotion qui est de l'ordre de ce crescendo, on ne pourrait pas la décrire autrement par l'enregistrement graphique ; ensuite, peut-être un effet de seuil, quand je vais passer du crescendo à cet effort continu de décréue, cet effort de décréue qui est encore de ralentissement du jeu, de modulation du jeu par moi joueur et enfin, celle de l'effondrement final. Voilà, c'est cette idée d'aller chercher des méthodes ; je dis des méthodes parce qu'il y en a plusieurs, et j'ai comme cela deux ou trois petits projets de recherche de ce style, avec des enregistrements autour de la question des émotions des joueurs.

On a fait aussi ce travail phénoménographique dans lequel on recode, en utilisant les grilles d'Albert Piette¹² élaborées initialement pour la question de la religion, les situations qu'on a enregistrées, pour essayer de détecter les inflexions dans les modes de présence en fonction de la grille modifiée de Piette.

J'ai plein d'échantillons divers et je conçois ma recherche sous le régime de l'essai. Je fais des essais de cadres théoriques sur des situations. Il faut bien sûr fabriquer le cadre théorique, c'est ce qui est excitant intellectuellement et conceptuellement, et puis il faut observer ensuite ce que cela donne : plus on a de surprises dans la production, l'extraction des données, plus on a à réfléchir.

Louise MERZEAU

Je voulais vous interroger sur le choix et la permanence du qualificatif « vidéo » qui a été très souvent conceptualisé mais qui m'a fait souvent un peu question. Je suis très loin d'être une spécialiste, mais justement j'ai l'impression que beaucoup de jeux vidéo jouent sur un régime très faible d'images, si je puis dire, de visualité. Typiquement dans Tetris il y a une dimension visuelle mais on a souvent des formes d'images dégradées, même s'il existe aussi des jeux avec un graphisme très soigné, hyper réaliste. Mais, j'ai l'impression qu'actuellement ce n'est pas ce qui domine. Je voulais savoir si « vidéo » s'oppose à « Logos » ? S'agit-il d'un régime de l'image particulier ? Peut-on envisager un jeu numérique non vidéo ?

Mathieu TRICLOT

On est parti pour dérouler par petits bouts l'ensemble de mon travail. Il y a plein de choses à dire et ce sont des choses qui étaient le dernier stade de ce que je n'ai pas eu le temps d'évoquer tout à l'heure, à savoir : qu'est-ce que l'image du jeu vidéo ? Quelles sont ses propriétés ? Comment peut-on penser ses propriétés par différentes approches, avec l'image filmique par exemple, etc. ?

Jeu vidéo est simplement le terme le plus ordinaire et le plus partagé. Parfois, on parle de jeu d'ordinateur, Computer Game, mais le terme est moins répandu. Pourquoi ? Parce qu'il y a les jeux sur console, donc on a l'impression que ce Game, maintenant sur les téléphones portables, est exclu. Jeu vidéo est un terme issu du savoir ordinaire, populaire.

¹² Albert Piette, *L'acte d'exister : une phénoménographie de la présence*, Socrate Promarex, 2009

C'est une invention assez tardive : le premier jeu vidéo, Spacewar, n'est pas appelé Video Game. D'ailleurs, la première appellation de Spacewar, dans le premier document dans lequel on parle de Spacewar, est *sport, the new sport*. C'est comme cela que Spacewar a été créé. Je suppose, avec le sens de *sport* qui peut être très large en anglais (c'est-à-dire que l'opéra a pu être qualifié au 19^e siècle de sport au même titre que la pêche à la ligne), qu'on est dans cet usage très large.

Donc, *new sport*, puis on voit apparaître historiquement *new Game* qui vient de ces jeux d'arcade, comme Pong dans les années 70, dans lesquels on utilisait des télé et donc on les appelait des *Telegames*. Parce qu'il y avait d'autres jeux d'arcade qui utilisaient d'autres technologies que la télé, ces Telegames sont devenus *Video Games* parce qu'au sein de ces jeux de divertissement mécaniques on employait un écran vidéo. La dénomination ensuite est restée.

C'est donc clairement pas une dénomination conceptuelle. En revanche, je ne sais pas si on gagnerait vraiment quelque chose à chercher à en trouver une plus précise et plus efficiente. Mon sentiment est que le domaine est tellement vaste et il y a tellement d'exceptions par rapport aux définitions ramassées qu'on peut produire, que garder Video Game dans une espèce de flou sémantique qui permet d'intégrer des jeux sur mobiles, etc., n'est pas finalement si gênant.

Jacques-François MARCHANDISE

Pour commenter le caractère visuellement décevant des jeux vidéo, j'ai l'impression qu'une réponse a commencé à être donnée en invoquant Raymond Bellour et en disant que l'approche plastique qu'on peut avoir est une approche qui passe largement plus par le temps que par l'image, avec pendant des décennies un jeu de contraintes telles que cela tirait forcément vers le bas. Ce n'est plus forcément vrai aujourd'hui, d'où ma question : est-ce que, par rapport à ce qui a été dit sur la nécessité du bug et de l'imparfait, un jeu vidéo trop beau ne serait pas injouable ?

Mathieu TRICLOT

C'est effectivement une question intéressante. J'ai l'impression que la structure d'image reste relativement stable. Après, on va avoir des régimes d'images très différents en 2D, en 3D, hyper réalistes ou bien rudimentaires comme le Spacewar, ou iconiques comme le Spacewar ou les jeux d'arcade que je montrais tout à l'heure, sachant qu'aujourd'hui il y a effectivement des jeux hyper réalistes et bien malin qui pourrait dire, en regardant simplement les images, s'il s'agit de captation filmique ou s'il s'agit de jeu vidéo. Je pense aux jeux de dernière génération, c'est extrêmement impressionnant et à distance de l'écran, on s'y laisse complètement prendre. Simplement la structure de l'image n'est pas la même puisqu'elle est déterminée par cette exigence de jouabilité. Je crois que Spacewar nous donne la structure de base qui finalement n'a pas changé. Qu'est-ce que vous avez dans Spacewar si on fait le compte de tous les éléments ? Vous avez derrière les petits points qui correspondent à ce qu'on appelle le Planétarium dans sa première version : ce sont de simples éléments de décor, avec lesquels on ne va pas interagir. Puis, vous avez un élément actif qui est l'étoile centrale, une espèce de gros point au centre, qui lui est un élément actif avec lequel on va jouer. Et, vous avez enfin les avatars qui sont les deux vaisseaux, qui sont la zone d'action privilégiée des joueurs. Si vous prenez une image de *Super Mario Bros* qui met en scène le plombier Mario, un joueur de dés d'arcade, vous pouvez conduire la même analyse : vous avez l'avatar, la zone privilégiée d'action du joueur, qui ne sera plus un vaisseau mais le petit plombier moustachu qui part combattre les créatures, vous avez des éléments de décor inactifs, qui sont juste là pour faire joli (par exemple, les nuages qui vont remplacer les étoiles) et vous avez des éléments actifs avec lesquels vous allez jouer, qui peuvent être les ennemis à éliminer, des tuyaux ou je ne sais quoi, qui ont chacun des propriétés.

Qu'est-ce que c'est jouer à un jeu vidéo du point de vue du rapport à l'image ? Je crois que c'est un travail de décodage, c'est-à-dire que, quand on joue, on apprend à repérer les éléments actifs à l'intérieur de l'image, et il y a de fait toute une grappe. Pourquoi les jeux vidéo peuvent-ils être si difficiles à jouer aujourd'hui par des gens qui ne sont pas habitués à y jouer, en particulier quand c'est photo-réaliste ? Parce qu'un certain nombre de ces grammaires incorporées par les joueurs sont totalement conventionnelles et anti naturelles. Un exemple : je jouais, il y a quelques années, avec ma femme à un jeu d'aventure très réaliste et on discutait des décisions à prendre ; à un moment donné, dans une salle, il y a une échelle et moi, je me dirige comme un robot vers l'échelle et je monte l'échelle. Et ma femme me dit : *mais comment tu savais que c'était là qu'il fallait aller ?* Eh bien, parce que dans les jeux vidéo, quand il y a une échelle, il faut toujours monter l'échelle, elle est faite pour cela ! C'est comme le fusil pour tirer dans la pièce de Tchekhov. Et pourtant, l'échelle était tellement intégrée, fondue dans la scène qu'elle était un élément de décor comme un autre. Donc, cette distinction élément actif/élément inactif dans l'image actionnable est une bonne partie des opérations de jeu, de Spacewar jusqu'à l'hyper réalisme aujourd'hui, sachant qu'il y a d'autres régimes d'image qui peuvent être dans les jeux de simulation des régimes iconiques abstraits.

Et donc, la question de la gestuelle est de l'image pour la main, de l'image qui est faite pour le geste. William Audureau, journaliste au Monde, m'appelle régulièrement pour faire des articles sur les jeux vidéo avec des thématiques un peu de défi. Il m'avait déjà sollicité pour faire un article sur la pelle dans les jeux vidéo (cela peut paraître bizarre, mais il y a

beaucoup de pelles, de pioches dans les jeux vidéo, on peut se demander pourquoi ? Est-ce en référence à la mort ?) ; récemment, il s'agissait d'un article sur les corniches. *Qu'est-ce que tu as à dire sur les corniches ?* Et, pour moi, il est évident que la corniche est la figuration graphique d'une donnée Hardware, c'est-à-dire que l'arrivée de la corniche dans le jeu vidéo correspond à l'arrivée des manettes chez Nintendo, c'est-à-dire que quand on appuie sur le bouton « saut », le « saut » est commandé de manière analogique, c'est-à-dire que plus on appuie, plus on saute loin et donc il faut inventer un élément de décor actif qui corresponde à cette fonction de « saut agile » que demande le jeu et que demande la manette. Les éléments d'image sont toujours requis par cette logique de l'actionnabilité.

Juste une dernière remarque : Thomas Morisset qui est un philosophe qui travaille sur l'esthétique des jeux, les images des jeux, avait une très belle formule. Il disait : « *l'image du jeu vidéo est une image qui est épuisée par le geste* ». Le geste la vise, l'épuise, la ramène à ses éléments iconiques de base. C'est vrai que dans certaines pratiques compétitives, par exemple qui se jouent avec des jeux très détaillés, que vont faire les joueurs ? Ils vont tout enlever et ils vont revenir graphiquement à vingt ou trente ans en arrière, pour ne plus laisser visibles que les éléments d'actionnabilité iconique dans l'image.

Jacques-François MARCHANDISE

Comme dans les jeux qu'on joue, le temps passe dramatiquement vite et donc je vais tout de suite proposer à Milad Doueïhi de nous livrer ses réactions.

Milad DOUEIHI

Je vais rebondir à tout ce qui vient d'être dit de tout à fait fascinant et passionnant.

Première remarque : quand vous avez évoqué Spacewar, cela m'a beaucoup intéressé, sans doute parce que c'est lié aux travaux qui ont été faits à la même époque, en 1960 sauf erreur de ma part, par Margaret H. Hamilton, mathématicienne et informaticienne, qui est à l'origine du système embarqué du programme Apollo et des premières simulations destinées à tester le code utilisé. Il me semble, quand je regarde les photos et les captures d'écrans que vous avez montrées, les descriptions des simulations de l'espace, qu'il y a des similitudes. Elle a commencé ses travaux en 1961 mais il est intéressant d'y voir tout cet aspect de la simulation, de la fabrication, de la découverte. Quand le projet Apollo a été lancé, il faut se rappeler qu'il n'y avait pas de budget pour l'informatique, ce qui est assez impressionnant quand on pense à ce qui a été fait ! C'est elle qui a géré tout le projet.

Deuxième remarque : vous avez parlé, avec toutes les réserves nécessaires, de la classification de Roger Caillois. Ce qui m'intéresse chez Roger Caillois est, lorsqu'on étudie le sens qu'il donne à « ludus » et « paidia », qu'on a l'inverse du sens étymologique et surtout on a une contradiction tout à fait passionnante avec ce qu'en disait son ami très proche, Matteo De Beni, pour qui « ludus » signifie l'entraînement, l'apprentissage et « jucus » qui a donné « jeu » représente le divertissement, le jeu de mots, la plaisanterie, etc. On trouve donc chez Roger Caillois une inversion dans le modèle et le schéma de la représentation de la typologie cartographique des jeux. Par contre, ce que je trouve intéressant chez Matteo De Beni, c'est de voir apparaître une hybridation des deux qui, pour le traduire dans mon propre langage, fait coexister à la fois un modèle d'apprentissage, que cet apprentissage soit interne au jeu ou autre, et la dimension ludique du jeu. Ce qui est intéressant aussi, c'est qu'en Anglais, cela ne passe pas : Play et Game viennent d'ailleurs et n'ont rien à voir avec le latin ludus, jucus, iocus, etc. On est dans une autre logique qui peut expliquer parfois les attitudes très différentes dans les manières d'analyser le monde des jeux, pas seulement dans la Game studies.

Troisième remarque : vous avez expliqué, et cela m'a fait penser à d'autres développements possibles, pourquoi il y avait toujours eu du jeu avec l'informatique. Il me semble que le jeu est constitutif de l'informatique. Il suffit de revenir aux premiers informaticiens, que ce soit Alan Turing¹³ et le jeu de l'imitation ou John Von Neumann¹⁴ et la théorie des jeux qui a démarré bien avant la parution de son ouvrage, etc. A mon sens, le jeu et l'informatique sont indissociables, même si ensuite cela va s'exprimer de façon plus ludique. Cela reste néanmoins très intéressant puisque c'est la nature même du code. Quand vous avez expliqué pourquoi les codeurs allaient devenir de plus en plus acharnés dans leur attitude, je crois que cela renvoie à la manière dont on pense et réfléchit avec le code et, du coup, on peut dire de l'informatique : *au commencement était le jeu !* Je ne plaisante pas vraiment en disant cela car selon moi c'est une hypothèse tout à fait sérieuse. En particulier, vous avez fait référence à Walter Benjamin : il va reproduire dans sa thèse sur l'histoire, l'automate qui est le jeu de stratégie, le jeu de calcul. On se rappelle le Turc qui va jouer au jeu et gagner aux échecs, avec derrière lui le nain caché comme une marionnette, ce qui renvoie à un jeu à Vienne où on a plein d'automates. Et, à

¹³ Alan Turing, *Computing machinery and intelligence*, Oxford University Press, 1950

¹⁴ John Von Neumann, *Theory of Games and Economic Behavior*, avec Oskar Morgenstern, Princeton University Press, 1953, éd. française sous le titre « *Théorie des jeux et comportements économiques* », Université des sciences sociales de Toulouse, 1977

partir de là, on va avoir toute une série de jeux qui vont être déclinés et qui décrivent tous ces rapports que vous avez évoqués.

Une autre remarque sur un aspect qui m'intéresse mais je ne sais pas s'il entre dans vos préoccupations, c'est la question du chiffre, du nombre et du jeu que vous avez évoquée au début de votre exposé. C'est vrai qu'il y a certains jeux qui sont de l'ordre du sport au sens large du terme, du sport national, qui sont très fortement impliqués par le calcul et les statistiques. Quand je suis arrivé aux Etats Unis, tout jeune, j'avais 15 et demi, j'ai découvert le base-ball et je ne comprenais absolument rien aux statistiques associées aux noms des joueurs. On a le nom des lanceurs et à côté le nombre de points, par exemple, 352 : il y a des gens capables de réciter tout l'historique des joueurs de l'équipe. Cela a donné lieu à toute une série de jeux et à des transferts de l'informatique au monde numérique.

Mathieu TRICLOT

Dans « *Philosophie des jeux vidéo* », je me posais effectivement cette question là : est-ce qu'il y avait des jeux vidéo avant l'ordinateur ? Une des hypothèses était de dire que les jeux de sport, les jeux de plateaux autour du base-ball, simulent comme cela des jeux à la main.

Milad DOUEIHI

Dans le jeu de base-ball, il y a des joueurs mais il y a des coachs. D'habitude les coachs sont d'anciens joueurs et ils développent, pour communiquer entre eux, et là on va retrouver le jeu et l'informatique ou en tout cas le chiffrage, un langage de signes que les membres de l'autre équipe vont essayer de déchiffrer. D'habitude, cela fait se fait avec des moyens complètement ridicules, je n'exagère pas, il suffit de regarder les films, c'est ainsi ! Le joueur comprend ce qu'il faut faire et ce qu'il ne faut pas faire, tout cela parce que quelqu'un le lui dit avec des calculs et toute mise en scène. De ce point de vue là, on peut dire que c'est un véritable jeu national.

Je m'intéresse particulièrement à la littérature qui raconte le monde du jeu, en particulier du jeu en réseau, non pas simplement sous l'angle de l'addiction mais plutôt pour privilégier l'émergence de notions communautaires considérées politiquement comme plus démocratiques car elles vont contester les soi-disant joueurs dans leurs manières de prendre des décisions. C'est devenu un genre littéraire très populaire qui a débuté avec Daniel Suarez (Daemon en 2006, Freedom en 2010, etc.) et aujourd'hui c'est devenu un genre presque à part, qui n'est pas au niveau de celui des Zombies mais je crois que cela ne saurait tarder. Il est intéressant de voir comment la fiction peut influencer sur la production d'objets littéraires.

J'ai beaucoup joué à tous ces jeux malheureusement et j'ai passé beaucoup de temps à un moment avec Mass Effect III qui est un jeu de rôle futuriste, avec un tout monde d'avatars. Ce qui est intéressant dans la troisième version publiée par les producteurs, c'est qu'ils ont décidé de mettre en place une fin narrative, une destinée des avatars, très contestée par les joueurs qui ont estimé que les choix faits par leurs avatars n'étaient pas correctement pris en compte, d'où un manque de cohérence narrative. La révolte des joueurs a été d'autant plus importante que ces jeux coûtent très chers puisque simplement habiller son avatar coûte près de 800/900 dollars, ce qui n'est pas négligeable après l'achat du logiciel. Les joueurs ont réussi, après de longs débats sur les forums, à obliger l'entreprise à modifier ses choix. Donc, on voit là des modalités d'interactivités très intéressantes.

Vous avez évoqué aussi la dimension, pourrait-on dire, ritualiste, religieuse du jeu. Il y a eu beaucoup de sites religieux. J'avais étudié à une époque, mais cela n'aurait plus aucun sens aujourd'hui, une communauté manichéenne qui avait construit un monument remarquable sur les religions en reprenant tous les textes en copte, en grec, etc. avec tous les rituels, y compris ceux qui n'ont jamais été respectés, même au temps des manichéens. Même, Yee Nick¹⁵ a essayé de reprendre des modèles anciens pour étudier, dans les jeux en réseau multi joueurs, s'il y avait une question d'affect, non pas d'identité mais plutôt des modes ou des modalités de présence ou de présentification. On peut d'ailleurs reprendre un modèle ancien, parfois utilisé par des psychologues ou des psychanalystes, qui est celui des « trois miroirs » de l'Antiquité : on a le miroir le plus simple, celui de Narcisse, où on se trouve dans une identification très forte et très immédiate ; puis, on a le miroir de Dionysos qui est la méconnaissance de soi, puis une redécouverte de soi après tout un parcours héroïque, impliquant nécessairement un engagement avec un groupe ou une communauté dont on ignore les priorités, que ce soit dans l'ordre du jeu ou autre ; et enfin, le troisième miroir, le plus intéressant qu'on retrouve dans le modèle des zombies par exemple, est celui de la Muse, où on va utiliser l'arme contre celle qui l'incarne. On voit fréquemment dans la zombification beaucoup de ces éléments issus de modèles très antiques qui ont des antécédents non pas tant dans les textes classiques mais dans la science fiction. Je pense surtout aux écrits de Roger Zelazny sur

¹⁵ Yee Nick, *Le Proteus paradoxe: comment les jeux en ligne et les mondes virtuels nous changent*, Yale University Press, 2014

« *Lord of Light* » (Le Seigneur de Lumière, 1967) où les zombies sont opposés aux avatars parce qu'ils sont entrés dans le monde védique. C'est comme cela que le mot avatar est entré dans cet univers.

P. Frédéric LOUZEAU

Merci beaucoup à Mathieu Triclot pour la richesse de son exposé. Je voudrais prévenir tous les participants de ce séminaire qu'il va y avoir, à partir des semaines suivantes, une nouvelle manière de vivre ce séminaire. Ce séminaire va prendre deux formes :

- d'une part, des séances de recherche qui vont être guidées par Milad Doueïhi, c'est-à-dire que toutes les 5 à 6 semaines, des textes vont vous être envoyés, notamment de philosophes, qu'on viendra travailler avec lui pendant deux heures. Ce seront des séances assez exigeantes, il va falloir avant de venir à la séance, travailler et lire toutes les biographies. La première séance de recherche va avoir lieu le 10 novembre de 18h à 20h, dans une des salles du Cellier. Le but de ces séances de recherche est d'entrer plus profondément dans la thématique philosophique et anthropologique du séminaire. On va vous donner un programme de ces séances.
- d'autre part, des séances publiques comme celle d'aujourd'hui, plus larges, pour terminer la cartographie des transformations numériques. La prochaine séance semblable à celle-ci n'aura pas lieu le 18 novembre comme prévu, il faut donc supprimer cette date sur vos agendas. Elle se tiendra le 16 décembre de 18h à 20h.

On va envoyer par mail à tous les participants du séminaire ces nouvelles dates. Donc deux formes de séances, des séances de recherche et des séances publiques comme celle-ci pour poursuivre notre parcours et inviter des chercheurs de l'extérieur.

Milad DOUEIHI

Il y aura une petite bibliographie. Vous aurez des textes mais on ne va pas vous demander de lire des centaines ou des milliers de pages. On fera des petits choix de textes et vous aurez à votre disposition un argumentaire pour expliquer de quoi on essaiera de parler ensemble.

P. Frédéric LOUZEAU

Aujourd'hui, on vous distribue simplement les dates, mais très rapidement on va vous envoyer par mail l'argumentaire de chaque séance et une petite bibliographie, avec des scans des textes à étudier. Si vous avez la moindre hésitation sur ces changements, n'hésitez pas à nous contacter. Merci beaucoup.
