

## Jouer

Le défi du numérique s'applique à toutes les dimensions anthropologiques, toutes les dimensions de l'existence et de l'expérience humaine, mais que fait le numérique au « jouer » ? Pour Mathieu Triclot, cette question dépasse la seule question du jeu vidéo, une forme de « jouer » nativement en numérique, puisque le numérique transforme comme les activités classiques, toutes les pratiques de jeux. Néanmoins, le modèle du jeu numérique restant celui du jeu vidéo, c'est donc à partir de lui que Mathieu Triclot va penser la transformation numérique des sphères d'activités ludiques qui ne sont pas nativement numériques. Mais, d'où vient le terme jeu vidéo et que représente-t-il ? Jeu vidéo est le terme le plus partagé, issu du savoir ordinaire, populaire, même si parfois on parle de jeu d'ordinateur, Computer Game. Son invention est assez tardive puisque le premier jeu vidéo, Spacewar appelé à l'origine the New sport, n'était pas appelé Video Game. C'est dans les années 70 qu'apparaît le terme New Game qui vient des jeux d'arcade comme Pong qui, utilisant des télévisions, ont été appelés Telegames puis, du fait du recours à d'autres technologies, Videogames puisque ces jeux de divertissement mécaniques employaient un écran vidéo. Depuis, la dénomination est restée. Qu'est-ce que jouer à un jeu vidéo du point de vue du rapport à l'image ? C'est un travail de décodage permettant de repérer des éléments actifs/inactifs dans l'image actionnable, repérage qui constitue une bonne partie des opérations de jeu. Si les jeux vidéo sont parfois difficiles à jouer par des gens qui ne sont pas habitués à y jouer, en particulier lorsqu'ils sont photo-réalistes, c'est parce qu'un certain nombre des grammaires incorporées sont totalement conventionnelles et anti naturelles. Thomas Morisset 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.

Pour penser la transformation numérique des sphères d'activités ludiques, Mathieu Triclot privilégie l'activité, l'attitude, l'engagement ludique des joueurs, ce qu'ils font avec leur jeu, plutôt que le jeu pris au sens de dispositif d'objets munis de leurs règles, en anglais le « Play » plutôt que le « Game », centrage largement partagé dans les études francophones sur les jeux contrairement aux études anglophones, les Game studies. Pour lui, la question du jeu et du « jouer » numérique pose la question des horizons avec lesquels le numérique est pensé. D'un point de vue anthropologique, les transformations numériques ont été pensées majoritairement dans un cadre cognitif. Donc, que fait le numérique à notre manière de connaître, d'apprendre ? Cette question, assez peu traitée pour les jeux, l'est encore moins quand il s'agit du jeu numérique, alors même que celui-ci ouvre un champ de questions qui ne sont plus simplement de l'ordre des transformations cognitives avec le numérique, mais aussi de l'ordre des transformations émotives, sensibles, sensorielles, esthétiques, des transformations des configurations de plaisir, de désir, d'engagement ressentis avec les objets techniques, les ordinateurs. Si le jeu vidéo semble si intéressant, c'est parce qu'il se situe par rapport à la question du numérique à un point paradoxal : d'un côté, le jeu vidéo est souvent rejeté comme étant quelque chose de l'ordre du trivial, du non sérieux, du pur divertissement, sans compter la critique bien connue selon laquelle *il détruirait l'attention, entrainerait de l'addiction et augmenterait l'agressivité*, plaçant ainsi le jeu vidéo dans une forme d'indignité culturelle ; d'un autre côté, le jeu vidéo est l'une des formes d'engagement les plus fortes, les plus puissantes, les plus intenses, les plus continues avec les mondes fabriqués par les calculateurs numériques, les ordinateurs, les données, les Datas. Pour citer Jean-Michel Salanskis, les jeux vidéo ouvrent sur des « *mondes computationnels* ».

Une des caractéristiques du jeu vidéo est donc d'être une forme culturelle, une expérience culturelle branchée sur l'objet technique le plus important du monde contemporain : l'ordinateur. Du point de vue de l'histoire longue des formes culturelles, c'est une propriété rare et spécifique puisque les autres dispositifs (ex. le cinématographe) n'ont jamais eu la même centralité pour l'organisation de nos sociétés que celle de l'ordinateur aujourd'hui. Et pourtant, quand on pense cette expérience culturelle, on est constamment partagé entre d'une part, un discours de déploration visant à réduire le jeu vidéo à un simple outil destiné à nous habituer à ce monde computationnel des ordinateurs, une sorte d'éducation informelle au numérique, et d'autre part, une dimension de remise en cause, critique et émancipatoire de la pratique des jeux, du fait de jouer avec ces univers numériques. Mais alors, qu'est-ce que le jeu ? Pour Mathieu Triclot, c'est une

position métastable : l'attitude ludique est toujours métastable car elle demande un maximum d'engagement. « Rien n'est plus sérieux qu'un enfant qui joue », pour reprendre la formule de Sigmund Freud ! Pour jouer, il faut jouer vraiment sinon ce n'est pas du jeu : quelqu'un qui joue à demie ne joue pas le jeu. Donc, pour jouer le jeu, il faut vraiment jouer le jeu. Mais pour cela, faut-il encore savoir 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 ludique, c'est-à-dire pour jouer le jeu, être au bout du *faire comme si*, au bout de l'engagement, il faut avoir aussi la possibilité immédiate de la déprise. S'appuyant sur les analyses de Jacques Henriot<sup>1</sup> sur la question du jeu et le rapport entre attitude ludique et mauvaise foi, Mathieu Triclot retrouve la même dialectique quand on joue à des jeux vidéo : ne pas être dominé par le dispositif sinon on ne joue pas le jeu, mais ne jouer qu'à la condition de toujours s'en déprendre. L'attitude ludique ne peut être analysée qu'à la condition de ne pas couper cette dialectique, cette métastabilité à l'intérieur du jeu.

Comment définir le jeu vidéo ? Comment regarder ce phénomène ? Partant du postulat qu'il faut s'intéresser à la dimension expérientielle (l'acte de jeu), à ce qui se déploie dans cette expérience et à son couplage puissant à un objet technique, l'ordinateur, Mathieu Triclot définit le jeu vidéo comme une forme d'expérience instrumentée, c'est-à-dire un alliage de vivant et de machine par où se produisent et se cultivent des affects. Pourquoi cet alliage ? Parce que, selon lui, la question humain/non humain autour du jeu doit être maintenue. Il y a un effet « jeu vidéo » : la relation aux machines informatiques, aux ordinateurs crée, cultive, sous le phénomène des jeux vidéo, un effet de captation. On cultive une relation intime, forte avec la machine informatique qui aboutit aujourd'hui à ce vaste univers des jeux vidéo. S'il n'y avait pas ce puissant effet de captation dans la boucle de feedback avec la machine informatique, il n'y aurait rien qui ressemble à des jeux vidéo. Cette expérience instrumentée montre que les jeux vidéo sont une forme de détournement d'un dispositif technique pour cultiver des formes d'expériences et des affects, mais qu'ils n'ont rien de spécifique. Cette proposition selon laquelle le jeu vidéo serait une expérience instrumentée serait donc applicable à toutes les formes culturelles. En effet, quelle est la forme culturelle qui ne mobilise pas des objets techniques ou ne les détourne pas à d'autres fins pour développer des affects ? Qu'est-ce qui dans le numérique, dans la transformation numérique, représente une rupture, une bascule spécifique, une entrée dans un autre monde ? Qu'est-ce qui relève d'effets de combinaison, de reprise, ou de fonctionnements préexistants ? Contrairement aux Games studies construites sur un argument de singularité de l'objet « jeu vidéo » justifiant un domaine d'études singulier, Mathieu Triclot propose, en regardant la manière dont le jeu vidéo recompose, reprend, hérite d'autres traditions ludiques ou culturelles pour fabriquer quelque chose d'original, une approche qui décloisonne.

La philosophie des milieux techniques, discipline de Mathieu Triclot, donne des clés pour décrire ces étranges sensations de la vie au milieu des objets technique. En premier lieu, elle montre qu'il n'y a pas d'objet technique sans un milieu associé, pour reprendre la formule du philosophe Gilbert Simondon qui déclare « 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, d'existence, des temporalités, des rythmes, des paysages, etc. Et de citer Jean-Claude Beaune<sup>2</sup> : « 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 ? ». Avec les jeux vidéo, se crée donc une relation forte avec un objet technique dans lequel on cultive les étranges sensations procurées par l'ordinateur et l'écran. En second lieu, elle renvoie à l'hypothèse artificialiste selon laquelle les formes de l'existence humaine se transforment avec les différents milieux ou les trajectoires techniques. Et de citer Walter Benjamin qui dit : « 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 ». Un certain nombre de propriétés anthropologiques fondamentales (perception, mémoire, emprisonnement, etc.) seraient donc indexées sur l'environnement technique et technologique dans lequel on vit. Sans doute, cette hypothèse très souvent formulée devrait-elle être discutée, selon Mathieu Triclot, ne serait-ce que pour voir à quelle condition l'approuver. En effet, les grandes fonctions de l'existence humaine dépendent-elles vraiment de notre environnement d'artefacts ? Force est de constater que pour les spécialistes des neurosciences, l'évidence d'une transformation du fonctionnement cérébral en fonction des dispositifs techniques aurait plutôt tendance à se résorber.

Que se passe-t-il donc vraiment pour les sujets quand ils jouent ? Comment comprendre les grandes sensations cultivées à travers la machine informatique ? Comment comprendre la manière dont on joue avec les ordinateurs ? La réponse est délicate puisque le pari théorique de Mathieu Triclot est d'arriver à objectiver des processus de subjectivation, à savoir ce qui se passe pour les sujets quand ils jouent. Quand on cherche à comprendre ce que cela fait pour un ou des joueurs de jouer dans telle ou telle situation, le savoir déployé est toujours limité et l'objectivation partielle. Il faut donc varier les cadres théoriques, les cadres de description afin de voir ce qu'ils peuvent éclairer de la compréhension de cette activité. Sur la question du jeu et du jouer, deux trajectoires philosophiques sont possibles : soit décrypter les attitudes

---

<sup>1</sup> Jacques Henriot, *Le Jeu*, 1969, PUF/3<sup>ème</sup> édition, 1983, *Synonyme / Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, 1989, José Corti

<sup>2</sup> Jean-Claude Beaune, *Philosophie des milieux techniques*, 1999

intentionnelles du jeu comme le fait Jacques Henriot, soit travailler sur le détail des situations, réaliser des phénoménographies, pour essayer de décoder les inflexions des joueurs en train de jouer, c'est-à-dire *ce que cela fait de jouer aux joueurs quand ils jouent* comme le propose Mathieu Triclot. Il éclaire cette question de ce que le numérique fait au jeu et au jouer à partir des concepts de régimes d'expérience et d'hallu-simulation développés dans la lignée de ses travaux sur la « *Philosophie des jeux vidéo* » (Paris, La découverte, 2011).

Le concept de régime d'expérience ramène à la manière dont le jeu et le numérique sont entrés en conjonction, en confrontation. Pourquoi y-a-t-il du jeu dès qu'il y a numérique ? L'histoire des jeux vidéo montre que, dès qu'on a un certain type de machines, comme par exemple le PLP 1, la machine de Deck (1961/62), une des premières machines à taille réduite, on voit de manière indépendante surgir du jeu vidéo. Une des caractéristiques de cette machine est de permettre pour la première fois de s'asseoir devant l'ordinateur, d'allumer la machine avec un bouton de commande on/off qui va permettre de rentrer son code et de le voir s'exécuter. Dès l'apparition de la programmation à la console, on voit arriver des jeux vidéo et des similitudes entre l'activité de jeu et celle de programmation. Ce qui caractérise le jeu des années 60-70 à l'université, c'est la parenté entre une pratique sérieuse de la machine, la pratique de programmation, et la pratique ludique. La programmation à la console initie un 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.* On entre ainsi dans une relation d'échanges et de couplages avec la machine. Le jeu vidéo a intensifié ce couplage avec la machine, apparu dans les pratiques de programmation à la console, puisque dans les jeux universitaires des années 60-70 on a des jeux de l'ordre de la programmation qui font exactement la même chose qu'un programme (ex. les jeux d'aventure en mode texte). Que se passe-t-il quand on joue à ces jeux ? On entre des lignes de commande avec un langage naturel, qui n'est pas un langage de programmation, et finir le jeu revient à trouver le bon programme pour défaire le programme qu'est le jeu vidéo lui-même : il faut avoir rentré le bon script pour arriver au bout du script proposé par le jeu lui-même. 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 dans la relation à l'ordinateur, avant même le jeu ? Les pratiques de programmation compulsives étaient présentes avant le jeu vidéo comme l'a montré Joseph Weizenbaum<sup>3</sup>, qui a étudié le mode de vie des Hackers des années 60, des jeunes programmeurs compulsifs qu'il décrit comme « *une épidémie de transes de possession* ». Possédés par leur machine, on retrouve chez eux des caractéristiques de la transe : travailler pendant 48 heures, oublier la fatigue, être rivés avec une attention hyper soutenue à un objet technique, être possédés par leur moteur. Sherry Turkle<sup>4</sup>, anthropologue du numérique, parle de « *Computer Holding Power* » pour caractériser ce pouvoir de fascination de l'ordinateur. Pour Mathieu Triclot, l'ordinateur n'est plus simplement un instrument mais une machine, c'est-à-dire un individu technique complet fonctionnant comme un quasi autrui. Les jeux vidéo cultivent, développent une forme de commerce, d'intimité singulière avec la machine informatique. C'est cette rencontre du jouer et du numérique qui a donné Spacewar, le premier jeu vidéo qui décrit près de 95 % de la production actuelle des jeux vidéo puisque ce qu'on appelle jeux vidéo sont en fait des Spacewar, des jeux dans lesquels on se confronte pour la maîtrise d'un espace. Tous les jeux vidéo sont-ils Spacewar ? Une des réponses, d'ordre culturaliste, se trouve dans la littérature sur les jeux vidéo, largement inspirée des comics et de la science fiction. Une autre, d'ordre technique, est motivée par le fait qu'en 1962 on ne pouvait figurer sur l'écran de l'ordinateur que l'espace, c'est-à-dire le vide, qui avait l'avantage de demander le moins de puissance de calcul possible. Ce qui n'enlève rien à l'exploit technique de ce jeu en termes de programmation qui, avec son petit système simulé en temps réel, était en avance de 10 à 15 sur les interfaces machines. Une autre raison tient au fait que l'expérience du jeu vidéo a beaucoup récupéré de l'usage normal des machines, puisque Spacewar a été construit sur le PDP-1, un dérivé des machines du programme de défense de l'espace aérien des Etats Unis, SAGE (*Semi-Automatic Ground Environment*), dans lequel on trouve les premières relations à une image pilotée par ordinateur avec des light guns (pistolets optiques). Donc, si c'est Spacewar c'est parce qu'on joue précisément sur les machines de la Spacewar et que les valeurs techniques du dispositif (visibilité totale, maîtrise de l'espace) sont celles retrouvées à l'intérieur de la fonction du jeu, mais de manière détournée puisque ce n'est plus un dispositif militaire, mais on joue bien à la Spacewar sur laquelle ces machines ont été créées.

Pour Mathieu Triclot, ces régimes d'expérience nous disent deux choses :

- que les formes de jouer numérique sont plurielles et diverses. Le numérique ouvre diverses manières de jouer. Le régime d'expérience du jeu universitaire livre une expérience de contrôle total sur un univers simulé (ex. en 1972 Star Trek ouvre sur des « mondes ouverts » définis par le code, la puissance mémoire, avec une explosion de combinatoires donnant l'impression d'être face à une exploration infinie de la machine tout en restant dans une logique de contrôle de l'espace). A l'inverse, le régime d'expérience des jeux d'arcades (ex. Pong, 1970) n'est plus celui du contrôle d'un espace mais de la perte de contrôle par la machine, celui du « vertige

---

<sup>3</sup> 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

• <sup>4</sup> *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

mécanique » : la vitesse et l'accélération des jeux les rendent rapidement injouables et c'est le Game over. S'invente un nouveau rapport à la machine de « débordement de soi », une espèce de jouissance d'expérimenter une forme de petite transe, de déconnexion entre le cerveau et la main. Le corps fait des choses dans la liaison avec la machine qui surprennent, dépassent, comme une forme de somnambulisme moderne. Pour reprendre la formule de Spinoza « *l'âme ne sait pas tout ce qu'un corps peut* ». Mais, on pourrait citer d'autres expériences (jouer sur son smart-phone, sur la console de salon, etc.) constituant autant de régimes d'expériences d'autres milieux ou types de pratiques, de jeux, de publics, etc. Donc, ce que le numérique fait au jouer n'est pas quelque chose d'univoque et de monolithique.

- que les formes de jouer numérique sont hétérogènes. Elles le sont non seulement du point de vue des manières de jouer, mais par le fait même qu'à l'intérieur de ces régimes d'expérience rentrent des éléments d'expérience venus d'ailleurs. Dans le cas du jeu universitaire, c'est de l'usage sérieux des machines universitaires ; dans le cas du jeu d'arcade, le « vertige » mécanique vient du parc d'attraction, de la fête foraine, des fabricants de divertissements mécaniques. Autrement dit, les formes d'expériences de jouer numérique recomposent, recombinaient des formes d'expériences pré-numériques dans le jeu et le jouer. Mathieu Triclot résume ces logiques d'emprunt et de combinaison par *historicité, diversité et porosité des manières de jouer*.

Mathieu Triclot cherche à modéliser la question de *ce que le numérique fait au jouer* en s'appuyant sur la classification des jeux proposée par Roger Caillois<sup>5</sup> dans « *Des jeux et des hommes – Psychologie des relations humaines* »<sup>6</sup>. Cette classification s'articule autour de trois axes dont le premier présente d'un côté, les jeux Agôn, qui engagent la compétition, le mérite pour gagner (ex. les échecs) et de l'autre, les jeux Alea dans lesquels on gagne non pas par le mérite mais par la chance (ex. la roulette) ; le deuxième axe présente d'un côté, les jeux Ilinx qui sont de l'ordre du vertige (ex. tourner sur soi-même, faire la toupie, de la balançoire ou de l'escalade) et de l'autre, la Mimicry c'est-à-dire les jeux du simulacre, de la simulation, du faire semblant, du *faire comme si* (ex. jouer à la marchande, au pirate, se déguiser, etc.) ; et le troisième axe correspond d'un côté, à « Ludus », l'axe des jeux réglés (ex. les échecs, les sports) et de l'autre, à « Paidia », l'axe des jeux où le plaisir provient d'activités dans lesquelles il y a de la décharge motrice, du dérèglement (ex. le vacarme, le fou rire). Bien que le classement de Roger Caillois ait été souvent critiqué, Mathieu Triclot y voit une orientation par le « Play », c'est-à-dire une forme de classement des jeux par l'attitude ludique, les formes d'engagement comme la compétition, le hasard, etc. Pour autant, peut-on mettre à plat la question de ce que le numérique fait au jeu par rapport à cet espace des jeux traditionnels du modèle de Caillois ?

A la question de savoir si les jeux vidéo se superposent à l'espace traditionnel ou réinventent de nouvelles manières de jouer, Mathieu Triclot répond 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. Ses observations montrent que la plupart des jeux vidéo sont codés « Ludus », à l'exception de jeux plus singuliers comme par exemple, Minecraft ou GTA (Grand Theft Auto) codés « Paidia » car ils offrent une grande liberté à construire et remodeler l'univers à sa guise ou une dimension carnavalesque. L'intérêt de cette expérience d'hallu-simulation (hallucination dans la simulation) réside dans cette alliance originale entre d'une part, le monde de la simulation, des jeux où on investit des univers ou des rôles et d'autre part, « Ludus » c'est-à-dire les règles, les jeux réglés du *faire comme si* chez Roger Caillois (ex. le théâtre, les jeux de construction, les jeux de blocs). Les jeux vidéo ouvriraient donc deux zones caractéristiques du jouer numérique : celle d'une simulation réglée où l'effet de l'ordinateur propose des univers simulés, avec des règles construites en machines et avec lesquelles on va interagir ; et celle d'une conjonction de vertige et d'Agôn, de vertige et de compétition, qu'on trouve dans les jeux d'arcade, avec une forme d'alliance entre la logique high score, Agôn, le débordement par la vitesse de la machine. Mais, peut-on accéder au monde de la « Paidia », du jeu dérégulé, du jeu enfantin, dans le cas des jeux vidéo ? Si l'expérience du jeu Heavy Rain (un père joue à un jeu de « Paidia » avec son enfant qu'il fait tourner dans le jardin : on est dans la bagarre, le tourner sur soi-même, la toupie.) ne fait pas de doute pour ce qui est de la zone ludique, comment le jeu vidéo peut-il retranscrire les sensations d'un jeu « Paidia » ? Dans l'univers Heavy Rain, cela se traduit par : *appuie au bon moment sur le bouton droit ou le bouton carré ou le bouton rond*, ce qui revient à un simple codage humain. On peut donc voir les effets de la machine, de l'univers de la machine sur ce jeu « Paidia », ce jeu de dérèglement. Il n'est donc pas totalement impossible d'obtenir des effets « Paidia » en jeu vidéo, bien qu'on soit aux marges de l'univers ludique, comme dans le cas de Minecraft et des jeux qui privilégient des logiques d'émergence dans lesquelles on voit apparaître ce continent du jouer en numérique.

\*\*\*\*

---

<sup>5</sup> Roger Caillois, *Les impulsions ludiques/Les jeux et les hommes : le masque et le vertige* (1958)

<sup>6</sup> Games People Play. *The Psychology of Human Relations*, 1973, Trad. *Des jeux et des hommes. Psychologie des relations humaines*, Stock, 1975