Marges

Revue d'art contemporain

24 | 2017

L'expérience dans l'art

Le jeu-vidéo, expérience-limite du sujet

Video Game : a Borderline-Experiment For the Subject

Anthony Bekirov et Thibaut Vaillancourt

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/marges/1255>

DOI : 10.4000/marges.1255

ISSN : 2416-8742

Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

Édition imprimée

Date de publication : 20 avril 2017

Pagination : 30-44

ISBN : 978-2-84292-574-1

ISSN : 1767-7114

Référence électronique

Anthony Bekirov et Thibaut Vaillancourt, « Le jeu-vidéo, expérience-limite du sujet », *Marges* [En ligne], 24 | 2017, mis en ligne le 20 avril 2019, consulté le 04 janvier 2020. URL : <http://journals.openedition.org/marges/1255> ; DOI : 10.4000/marges.1255

Le jeu-vidéo, expérience-limite du sujet

/1 http://www.computerspielemuseum.de/1210_Home.htm ; <http://www.vghmuseum.org>, consultés le 22 décembre 2015.

/2 Paola Antonelli, « Video Games: 14 in the Collection, for Starters », dans MoMA, http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/, consulté le 22 décembre 2015.

Le jeu-vidéo, qui a joui ces dernières années d'une reconnaissance importante de la part d'institutions culturelles, est susceptible, en tant que vecteur d'une expérience esthétique, de questionner à nouveaux frais les catégories artistiques traditionnelles. Le Computerspielemuseum de Berlin et le Videogame History Museum de San Jose, musées consacrés à l'histoire du jeu-vidéo et à son évolution, témoignent d'une patrimonialisation progressive de ce medium^{/1}. De son côté, le MoMA, à New York, a fait l'acquisition d'une sélection d'œuvres vidéo-ludiques pour l'intégrer à l'exposition permanente de sa collection d'architecture et de design^{/2}, ce qui constitue une valorisation supplémentaire de la part du monde artistique et de ses institutions. Par ailleurs, le nombre de publications académiques consacrées à l'étude du jeu-vidéo a connu un essor considérable dans la dernière décennie, visible dans l'émergence de revues scientifiques internationales qui lui sont nommément dédiées, comme dans la masse grandissante d'ouvrages et de numéros de périodiques explorant le jeu-vidéo à l'aune de la philosophie et de l'esthétique. *Game Studies*, *Games and Culture*,

Eludamos, Sciences du jeu, sont autant de revues traitant exclusivement de cet objet. *La Nouvelle Revue d'Esthétique*/³ a intitulé un de ses numéros « Esthétique du jeu-vidéo », approche philosophique que partagent des ouvrages plus fouillés de ces cinq dernières années/⁴. Or, pour intéressantes qu'elles soient, ces études révèlent une tendance à la réduction du medium vidéo-ludique à ses composantes esthétiques accessoires : la bande-son, le graphisme, la narration, etc. Autrement dit, il est rarement question de ce qui caractérise en propre la dimension esthétique du jeu-vidéo. L'intention de cet article sera dès lors d'identifier le régime de signes spécifiques du jeu-vidéo comme support d'une expérience esthétique à part entière.

De prime abord, il nous faut poser une distinction nécessaire à une définition du jeu-vidéo. Nous opposerons le caractère intransitif et le caractère transitif du jeu ; autrement dit, ce que l'anglais nomme *playing* et *gaming*. Par jeu intransitif (*playing*), nous entendons toute forme d'activité réglée et gratuite : réglée car soumise à une ou plusieurs règles qui conditionnent son existence en tant que jeu, et gratuite en tant qu'elle s'oppose à une activité productrice matérielle (biens créés par le travail)/⁵. Le jeu transitif (*gaming*), intègre une dimension supplémentaire : la victoire comme condition de jouabilité, et en fonction de laquelle les règles sont établies. Cela revient à distinguer entre jouer absolument et « jouer à » ou « faire une partie de ». À ce stade de la réflexion, le jeu-vidéo entrerait dans la seconde catégorie de ce classement que nous aurons l'occasion de complexifier.

Le jeu transitif présuppose primordialement un ensemble de règles et une victoire, c'est-à-dire un aboutissement prévu logiquement par les règles. La règle n'est créatrice d'un jeu qu'à condition d'être explicitée a priori, et elle définit le jeu indépendamment de toutes les parties jamais jouées. « Explicitée a priori » revient à dire que l'ignorance, et donc la non-application de cette règle par un joueur, va empêcher le jeu d'avoir lieu. Ce sera dans chaque cas un discours rationnel préalablement nécessaire au jeu, discours acquis par l'individu pour qu'il devienne enfin joueur.

Vient ensuite la victoire comme aboutissement, ce qui oriente la règle, ce en vue de quoi on détermine des actions permises et interdites et tout à fait indépendantes des actions possibles ou impossibles. La victoire n'est qu'un ensemble d'exigences à atteindre ou de conditions à remplir par différents moyens, ces moyens étant déterminés par la règle préalablement énoncée, et appliquée par le désormais joueur. Alors, entre la règle et la victoire, se développe un espace logique. Cet espace est délimité et réticulé par les implications composant la règle orientée vers la victoire. On aura ainsi un espace logique qui se dessine, où chaque élément du jeu a une

/3 Carole Talon-Hugon (sld), *Nouvelle Revue d'Esthétique* n° 11, Paris, PUF, 213./

4 Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, Malden, Wiley-Blackwell, 2009 ; Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011 ; Hovig Ter Minassian & Étienne Rufat (sld), *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Lyon, Questions Théoriques, 2011 ; Julian Avarez & Damian Djaouti, *Introduction au Serious Game/Serious Game : An introduction*, Lyon, Questions Théoriques, 2012, Étienne Péreny, *Images interactives et jeu vidéo. De l'interface iconique à l'avatar numérique*, Lyon, Questions Théoriques, 2013.

/5 Définition inspirée de Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes* (1958), Paris, Gallimard, 1991, p. 9.

place, une fonction et un nombre limité de possibilités, ce qu'on pourrait appeler ses corrélats régulateurs : chacun des éléments du jeu n'a d'existence effective qu'en fonction des possibilités logiques que la règle lui attribue en vue de la victoire.

Nous arrivons à une première définition, volontairement rapide : le jeu transitif est tendu entre règle et victoire, survenant dans un espace logique réglé selon un aboutissement. Le jeu comme partie advient en effet ou survient, dans la mesure où il est contingent, spatio-temporellement déterminé, alors que la règle une fois établie contient a priori l'espace logique médiateur de l'accession à la victoire. Partant, si le jeu survient dans l'espace logique, on peut dire qu'il lui appartient, il y est intégré virtuellement : le jeu, une fois réactualisé ou actualisé, n'a d'existence que contingente, celle d'une partie.

Jeu, vidéo, code

Pour en venir au jeu-vidéo, celui-ci se distingue du jeu transitif premièrement par son rapport aux règles. De condition préalable, explicitée par un discours rationnel, la règle dans le jeu-vidéo devient élément intégré, elle est inscrite sur le même matériau que le jeu, c'est-à-dire les lignes de code. Ces lignes permettent l'actualisation du jeu en étant lues par une interface. Mais pour que l'interface accomplisse cette lecture, il faut également que le code contienne les règles délimitant l'espace logique d'accession à la victoire. On peut, dans un jeu, séparer le livret contenant les règles écrites de la dimension matérielle du jeu à jouer, le plateau, l'objet actionné, etc. Ici la condition matérielle du jeu contient obligatoirement en elle-même les règles et – virtuellement – l'espace logique qu'elles réticulent. Les limites physiques de l'espace logique sont les mêmes que celles de la règle, ce qui fait du code lui-même un matériau logique. Cela fragilise l'idée de victoire comme aboutissement, à la fois limite à franchir et marque de la fin du jeu, et donc sortie de l'espace logique. Car, lorsque dans la partie d'échecs, le roi est tombé, les joueurs se serrent la main, la limite de l'espace logique est franchie.

En vertu de la fusion en un élément physique de la règle et de l'espace logique, le jeu-vidéo doit nécessairement intégrer cette victoire, et la victoire n'est pas synonyme de rupture ou de sortie de l'espace logique. Il est impossible pour un jeu-vidéo d'intégrer une ligne de code qui mènera obligatoirement à la défaite ou au non-achèvement du jeu, ce qui serait logiquement inconsistent. Alors que les stratégies du jeu traditionnel supportent un tel a-logisme (la stratégie « perdante » qui implique de tomber, à cause du hasard des dés, systématiquement sur la case prison dans le jeu de Monopoly, ou la

malheureuse distribution des cartes), le jeu-vidéo ne peut intégrer une stratégie logiquement inconsistante. En effet, le pur hasard ne peut pas être programmé, puisque même la génération procédurale repose sur un ensemble fermé de possibilités, dont la combinaison aléatoire simule le hasard.

Un jeu transitif laisse la possibilité à de telles contingences de se produire, quand le jeu-vidéo ne peut intégrer dans ses lignes de code que des « stratégies gagnantes ». Représentons-nous les séries de code comme un arbre, dont une extrémité est une configuration initiale d'éléments possibles et l'autre extrémité, une configuration terminale d'éléments actualisés. Nous appelons stratégie un sous-arbre dont la première extrémité se confond avec celle de l'arbre, et dont les positions correspondent aux possibles donnés par la configuration initiale. Dès lors, une stratégie est gagnante lorsque ce sous-arbre devient une ramification maximale, c'est-à-dire qui joint les deux extrémités. Une stratégie qui ne les joindrait pas, donc perdante, provoquerait *de facto* l'interruption immédiate de la série, et ne permettrait pas de constituer un arbre à part entière. Puisque dans un jeu-vidéo, le code est proprement ce qui garantit à n'importe quelle partie d'exister indéfiniment. Si une seule des séries logiques – un seul des sous-arbres de l'arbre général – était inachevée, si la stratégie n'était pas gagnante, la lecture du code par l'interface serait impossible, puisqu'alors, elle ne pourrait pas comprendre le code comme un ensemble clos.

Le jeu transitif laisse exister des séries d'actions divergentes, contenant un enchaînement logique qui mènera nécessairement à la défaite ou au non-achèvement du jeu, quand le jeu-vidéo ne peut intégrer à son code que des séries convergentes, chacune permettant l'accomplissement du jeu. Cela revient à dire que la défaite dans le jeu-vidéo est toujours déjà intégrée aux séries convergentes, qui sont seules à composer le jeu, par opposition aux séries divergentes (a-logiques) que produit l'échec répété dans le jeu non vidéo-ludique. L'interface ne peut lire qu'une somme complète d'informations, et cette somme est justement l'espace logique *totalisé* des séries convergentes. Or l'espace logique n'est totalisable, et donc traduisible pour l'interface qu'à condition d'exclure les divergences dans les séries, c'est-à-dire d'exclure une série extérieure à l'espace délimité par la règle. Si l'interface parvient de fait à traduire le code, cela signifie que ce dernier forme un espace logique clos sur lui-même, consistant et auto-suffisant. Il n'est donc pas encore question de partie contingente et d'expérience du joueur. Justement, que l'interface ait traduit géométriquement le code indique qu'elle a de toute éternité (ou *a priori*) lu l'entièreté du code qui constitue le jeu :

/6 Un jeu-vidéo, dès lors qu'il est lu par une interface et traduit graphiquement, peut être dit « achevé » dans la mesure où il est un ensemble logique consistant et clos. Les actions contingentes d'un joueur sur cet ensemble suite à son activation n'affectent en rien sa complétude logique. Lorsque nous parlons dans ce contexte de victoire, il ne s'agit pas de celle d'un joueur particulier. Voir paragraphe précédent.

le jeu a donc été complété ou réalisé par l'interface *indépendamment d'un joueur*. C'est pourquoi « jouer c'est toujours déjà gagner » dans le monde vidéo-ludique : si le jeu est lu, c'est qu'il est logiquement achevé, et que tout échec d'un joueur contingent n'est jamais que l'interruption d'une série convergente prévue par le code/6.

La figuration du jeu est un autre aspect par lequel le jeu-vidéo se distingue des autres formes ludiques. La figuration passant par une interface est en effet exclusive au jeu-vidéo. Le pion du jeu transitif n'est qu'un signe indiquant la progression du joueur, il a une utilité comptable ou indicielle. Ce signe oriente les actions du joueur ayant acquis les règles, alors que dans la figuration vidéo-ludique – en nos termes, la traduction sensible du code – les possibilités d'action sont intégrées. Le caractère indiciel ne disparaît toutefois pas du jeu-vidéo, il est déplacé : c'est à un ensemble de signes, figuré par l'interface, que répond la manipulation de l'objet physique pour produire une action sur l'écran. Les possibilités d'action sont ici limitées non pas par un ensemble de règles mémorisées par le joueur, mais par les indications graphiques. Le déplacement des signes correspond au déplacement des règles : la règle n'est plus retenue et appliquée par le joueur, elle est intégrée au signe et donc rendue visible. La règle devenue signe se montre d'elle-même puisqu'elle est intégrée à l'espace logique. De cette façon, la règle est déplacée du discours rationnel vers la représentation géométrisée du jeu où les actions permises et interdites deviennent des actions possibles ou impossibles, indépendamment de la volonté du joueur d'appliquer les règles.

Le concept de codeur et le concept de joueur

La singularité du jeu-vidéo tient selon nous dans l'interface. Par interface, nous entendons la machine quelle qu'elle soit, qui traduit le code pour le rendre accessible aux sens, selon une interprétation déterminée, univoque. Cette interprétation, à l'inverse de l'interprétation textuelle, est neutre car elle consiste à rendre sensible le code. Elle inscrit donc dans l'espace et dans le temps un objet purement logique, par l'unique traduction qui le rend jouable. L'interface relie codeur et joueur, entendus comme concepts, tous deux pouvant logiquement être dits créateurs de l'œuvre-jeu. Nous entendons par concepts de joueur et codeur ou joueur et codeur logiques, une détermination logique qui structure une partie de l'expérience contingente du joueur, laquelle investit ce dispositif logique par son rapport à l'interface. Le jeu-vidéo possède une structure logique agençant codeur, joueur et interface, dans laquelle s'inscrit l'expérience des différents joueurs contingents. Aussi, cette expérience

esthétique reflète en partie cette structure logique, mais du fait de l'autonomie de ladite structure, l'expérience ne peut pas être entièrement déterminée par elle.

Puisque nous faisons appel au bon sens en soutenant que le codeur est partie intégrante de la création du jeu, ce qui ne va pas de soi concernant le joueur, nous discuterons de son rôle en premier lieu. L'acte créatif du codeur consiste à opérer un saut qualitatif sur la somme d'informations qui constitue le code. En effet, un code incomplet est un code injouable. Il n'y a pas de gradation possible car la totalité de l'information qui figure le jeu n'est pas la somme de ses parties. Ce saut qualitatif fait du codeur un créateur puisque ce dernier est capable de faire advenir le jeu comme code achevé. Un code inachevé est vide d'information jouable. Le codeur a le pouvoir de réaliser ce passage à la limite et crée bien au sens génétique l'information ludique. La complétude du code étant condition de sa traduction et donc de sa jouabilité, l'interprétation opérée par l'interface sera également totalisante : jouer est, encore une fois, toujours déjà gagner, puisque la traduction sensible qu'expérimente le joueur est toujours déjà achevée, unifiée par l'interface. Le codeur, en tant que concept constitutif du jeu, doit investir le rôle de joueur-type afin de vérifier la jouabilité de son code : ce joueur-type connaît le code et ne fait qu'expérimenter le parcours logique des séries convergentes formant le jeu. Le codeur n'a un rapport qu'utilitaire à l'interface, dont il n'exploite que sa qualité de traductrice. Tout se passe donc comme si au codeur pouvait être attribuée la création totale du jeu, être codeur et joueur exclusif à la fois.

Concernant l'expérience du joueur logique, on remarquera que sa connaissance du code n'est pas nécessaire à l'expérience qu'il fera du jeu. Par conséquent, le concept de joueur ignore le code, car la seule dimension du jeu qu'il expérimente est sa traduction sensible. Ainsi, lorsque le joueur active l'interface – la machine –, il réalise géométriquement le code et devient le géniteur du jeu. Puisqu'en activant l'interface il fait être le jeu, il spatialise et temporalise l'espace logique qui jusqu'alors se trouvait hors de l'espace et du temps : c'est un rapport génétique qui permet le passage de la non-existence à l'existence sensible. Le rapport génétique réside dans la combinaison de l'activation par le joueur et de la lecture par l'interface ; il n'y a pas de création sans géométrisation, c'est pourquoi une simple activation (le fait d'ouvrir un livre) ne constitue pas un rapport génétique. Un livre a une existence physique indépendante de tout lecteur/activateur, alors que le code vidéo-ludique nécessite conceptuellement l'activation d'un joueur pour accéder à une existence spatio-temporelle. De ce point de vue, le joueur crée le jeu au même titre que le

codeur. Il se produit bien une rupture qualitative dans les deux cas, le code complet se distingue ainsi du code inachevé, comme la géométrisation du jeu marque un saut qualitatif à partir de l'espace logique a-temporel et a-spatial. Cette discontinuité qui rend les parties incommensurables relève donc davantage d'un rapport génétique que d'une continuité causale. Dans une chaîne causale, une conséquence disparaît en même temps que sa cause, et réciproquement, là où le rapport génétique suppose l'existence autonome de l'entité créée par rapport à l'entité créatrice.

Du point de vue du concept de joueur alors, l'interface n'en est pas une. Elle n'est pas perçue comme ce qui pose une relation, nommé-ment entre lui et le codeur, puisqu'il l'ignore. En ce sens, la volonté de chacun des pôles constitutifs témoigne d'une croyance en leur omnipotence, en cela que chaque volonté implique l'émergence d'entités (jeu codé et jeu sensible) par un saut qualitatif. L'interface se confond avec le jeu que le joueur amène à l'existence par sa simple volonté et ses *actions déployantes*.

Les actions déployantes s'opposent au parcours logique du joueur-type prévu par le codeur. Elles ne sont pas l'accomplissement minimal d'une série logique entre un point A et un point B, mais son déploiement. Cela implique qu'au concept de joueur appartient l'acte de subdivision indéfinie d'une série logique entre A et B. Toutefois, cette subdivision n'est pas réductible à une multiplication quantitative du temps de jeu, mais correspond plutôt à un « approfondissement » de l'espace logique. Il s'agit d'une subdivision « en profondeur », dans la mesure où elle n'est pas une sortie hors des séries toujours déjà convergentes qui totalisent le jeu, mais leur allongement indéfini. Ainsi, le joueur logique est créateur omnipotent grâce au déploiement indéfini qu'il opère de l'espace logique. Là où le codeur, nous le rappelons, se considérerait comme l'unique créateur parce qu'il créait un espace logique clos et autosuffisant entre lui-même, le joueur-type qu'il projette et l'interface comme simple instance de traduction.

L'interface

Nous voyons donc que l'un et l'autre pôle – conceptuel – persiste dans l'indépendance vis-à-vis de son opposé. Qui plus est, à chacun peut être logiquement attribuée la création complète du jeu. Aussi s'excluent-ils réciproquement dans le rapport génétique : en effet, il ne peut y avoir deux entités indépendantes l'une de l'autre à l'origine unique d'une seule création. Cela nous mène à considérer le rôle central de l'interface dans l'émergence d'une œuvre-jeu. Les deux pôles créatifs que sont les concepts de codeur et de joueur,

ne produisent pas une entité située dans un temps et un espace. L'interface est le point commun aux deux processus, elle centralise les deux créations logiques, code et actions déployantes.

La dimension spatio-temporelle du jeu échappe aux deux concepts créateurs. L'interface investit cette béance et inscrit l'œuvre-jeu dans un temps et un espace accessibles au joueur contingent. Autrement dit, c'est l'interface, relation entre les deux pôles, qui est la seule à porter la géométrisation, et puisqu'elle n'est qu'une relation, elle ne possède pas elle-même une existence indépendante, qui ferait d'elle une instance créatrice au même titre que les concepts de codeur et de joueur. Elle ne crée pas d'objet vidéo-ludique, code ou actions déployantes. Ce qui s'exprime alors par l'interface est l'œuvre-jeu. L'œuvre-jeu est le résultat logique et nécessaire du processus de géométrisation opéré par l'interface, elle en est l'émanation directe, le porte-signes que l'on peut reconnaître dans un temps et un espace, mais qui ne s'y réduit pas, car ce n'est pas la traduction géométrique par l'interface qui crée le jeu.

L'œuvre-jeu ne se réduit pas à la partie contingente du joueur contingent (qui correspond à l'expression sensible), mais au dispositif logique entre les concepts de codeur, de joueur et l'interface. Il y a donc bien, autoposition de l'œuvre-jeu, puisque c'est en vertu des relations logiques entre les éléments conceptuels du dispositif vidéo-ludique, et seulement par ces processus internes, que l'œuvre-jeu peut s'exprimer sensiblement. L'interface devient alors le langage de l'œuvre-jeu parce que le seul producteur de signes *esthétiquement* accessibles. On peut dès lors distinguer les deux plans du dispositif de l'œuvre-jeu. Un plan logique tendu entre les deux pôles créatifs, qui conditionne la possibilité du second plan qui, lui, est expressif. Ce second plan est la traduction sensible opérée par l'interface, qui permet l'épiphanie de l'œuvre-jeu et la rend accessible aux sens.

L'expérience du joueur contingent renforce la pertinence d'une esthétique processuelle en confirmant le caractère relationnel de l'œuvre-jeu. En effet, l'interface comme condition expressive du dispositif ne permet pas de fixer en un lieu unique l'expérience esthétique. Pour un jeu-vidéo donné, il n'y a pas d'original, seulement des simulacres, c'est-à-dire des copies sans modèle. D'une part, il y a autant d'expériences esthétiques possibles qu'il y a de copies. D'autre part, chaque copie peut supporter une infinité d'expériences esthétiques différentes : les parties prises individuellement, d'un même jeu par un même joueur contingent, seront des déploiements toujours neufs d'une œuvre-jeu. Ces considérations nous mènent à rappeler le tournant fondamental opéré par Walter Benjamin concernant l'impact de l'évolution technique

/7 Le constat de Walter Benjamin s'adressait originellement à la photographie et au cinéma. Or, contrairement au jeu-vidéo, ni le film, ni la photographie ne connaît la dimension logique de l'espace que pose le jeu-vidéo. La traduction dans leur cas est un passage du sensible au sensible et non pas du logique au sensible, procédant à une interaction : l'on reproduit un objet déjà sensible, plaque de verre ou master négatif. Le jeu-vidéo n'a en effet jamais connu l'aura de l'original, car il surgit au monde déjà multiplié. Cependant, l'expérience qu'il permet (voir la dernière partie de notre article) suppose un rapport de type culturel que Benjamin refuse à l'œuvre multipliée. Le jeu-vidéo permet ainsi la concomitance de l'ubiquité et du recueillement propre au rapport culturel lié à l'œuvre unique, de sorte à invalider la catégorisation de Benjamin. Voir Walter Benjamin, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique » (1939), *Œuvres III*, Paris, Gallimard, 2000, p. 273-282. Voir aussi Antoine Hennion et Bruno Latour, « L'art, l'aura et la technique selon Benjamin. Ou comment devenir célèbre en faisant tant d'erreurs à la fois... », *Les cahiers de médiologie* n° 1, 1996, p. 235-241.

/8 En termes catégoriels, il est en effet risqué de réduire le dispositif

sur les formes artistiques. Son constat, faisant état de la reproductibilité technique de l'œuvre d'art, et de la perte de l'« aura » induite par la copie indéfinie de l'original qui perd de ce fait son privilège, est inapplicable au jeu-vidéo qui ne connaît pas d'original^{/7}. Cela confirme que l'œuvre-jeu est dans sa constitution même non localisée. Chaque partie, parmi une possibilité indéfinie d'itérations, est la seule réalité esthétique expérimentable du jeu-vidéo. En tant qu'œuvre, il n'est question ni de reproductions ni de copies, mais d'occurrences multipliées à plusieurs moments dans le temps et à plusieurs endroits dans l'espace. Partant, l'œuvre-jeu ne représente rien mais *se présente* continuellement. On passe d'un dispositif logique hors du temps et de l'espace à une œuvre dans une multiplicité de temps et d'espaces : elle n'est localisable et quantifiable que par ses occurrences individuelles dans une partie, qui n'en est pas le modèle mais l'expression.

Esthétique processuelle

Il s'agit donc d'appréhender cette création non pas comme un objet stable et unifié, mais comme un ensemble de rapports logiques articulant une création convergente et multiple, qui fait de l'œuvre-jeu l'expression d'un processus esthétique à décrire. En considérant la place centrale de l'interface dans ce dispositif d'interaction^{/8}, on songera à Gilbert Simondon, qui dans sa thèse de 1958, *Du mode d'existence des objets techniques*, développe une esthétique processuelle corrélée à une individuation de l'objet technique. Sous cet angle, il nous est permis d'avancer que, quand bien même tout jeu-vidéo se présente de fait comme l'assemblage hybride de mediums artistiques variés (musical, graphique, narratif, etc.), il est néanmoins possible, par l'analyse conceptuelle qu'est la nôtre, d'identifier un caractère esthétique s'exprimant dans le jeu-vidéo par des moyens qui lui sont propres : le beau – pour garder la commodité du terme – y est un processus et non plus la qualité d'un objet. Ou, comme l'écrit Simondon, « ce n'est jamais à proprement parler l'objet qui est beau : c'est la rencontre s'opérant à propos de l'objet entre un aspect réel du monde et un geste humain^{/9} ».

Simondon élabore une esthétique qu'on appellera processuelle, dans la mesure où elle rattache l'esthétisation d'un objet (notamment technique) à son insertion dans le monde, et à sa rencontre avec la réalité humaine subjective. Cela demande de situer la réalité esthétique dans la médiation qu'elle opère entre l'objet technique, la réalité subjective et un « aspect réel du monde ». Simondon, en faisant de son esthétique la pensée d'une médiation entre différents

ordres de la réalité (objective, subjective, mondaine), nous permet d'appréhender le caractère relationnel de l'œuvre-jeu. En adaptant donc le propos de Simondon à notre question, on remarque que l'aspect réel du monde que rencontre le geste humain *via* l'objet technique, devient l'espace logique que réalise le joueur par ses actions déployantes. Ce qui est un aspect réel du monde, extérieur à l'œuvre chez Simondon, devient un élément virtuel intégré dans l'œuvre-jeu. Et de fait, sans perdre la dimension processuelle de l'expérience esthétique, on retrouvera à l'intérieur du dispositif vidéo-ludique de semblables « caractères d'appel » demandant un geste à venir, les actions déployantes du joueur qui achèvent l'acte créatif¹⁰. Dans le dispositif de l'œuvre-jeu, les caractères d'appel sont tels que le sujet, davantage qu'un « participant », comme l'appellerait Simondon, devient co-créateur de la réalité esthétique. Son intégration à l'espace logique accomplit l'œuvre-jeu par des actions déployantes. Le processus esthétique comme rencontre est alors déplacé et logiquement doublé dans le cas du jeu-vidéo. L'œuvre selon Simondon est esthétisée par son intégration au monde, l'objet technique opère la rencontre entre un « aspect réel du monde » et une réalité subjective. De son côté, l'œuvre-jeu effectue son processus esthétique par l'intégration logique dans le dispositif vidéo-ludique, de la réalité subjective qui le déploie. Dans le premier cas, l'esthétisation s'accomplit par l'extériorité, l'objet devient esthétique en reliant le monde et le sujet par ses caractères d'appel. Dans le second cas, l'œuvre-jeu intègre cette extériorité comme condition de « clôture » logique du dispositif; l'élément subjectif devient co-créateur. En vertu des rapports logiques d'entre-implication le joueur est toujours déjà intégré à l'ensemble vidéo-ludique, et la réalité subjective qu'il incarne compose intrinsèquement l'œuvre-jeu. Chez Simondon, la présence de l'être (individuel) au monde se structure en plusieurs phases, dont la première est la phase magique, pré-religieuse et pré-technique; dans la mesure où ne s'y opère aucune différenciation du sujet et de l'objet, elle maintient une indistinction primitive, magique, du dedans et du dehors. La phase magique se différenciera en deux modes d'être de l'homme au monde, l'un technique, l'autre religieux; polarisation des formes objectives manipulables et des valeurs subjectives de fond entre lesquelles la pensée esthétique maintient un lien. Car dans la polarisation des modes d'être au monde opère la pensée esthétique en reliant dans un processus ces deux dimensions de la réalité et rappelant ainsi l'unité magique de l'homme et du monde¹¹. Cette genèse nous intéresse au lieu d'intervention de la pensée esthétique, qui se situe entre les pôles technique et religieux, et qui par la médiation qu'elle effectue réveille

vidéo-ludique à la pure interaction et de là le ranger du côté des performances participatives de l'art contemporain, ou dans le métathéâtre qui intègre son spectateur à la pièce. Cette catégorisation ne tient pas compte du rôle central de l'interface dans l'œuvre-jeu, qui oppose à une mise en relation directe d'individus, une interaction avec la traduction sensible d'un espace logique.

^{/9} Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques* (1958), Paris, Aubier, 1989, p. 191.

^{/10} *ibid.*, p. 191-192.

^{/11} *ibid.*, p. 158-162.

l'unité magique de l'individu (pré-subjectif) et du monde (pré-objectif) ; de même que, comme nous le verrons, l'œuvre-jeu ouvre à l'expérience d'une dissolution de la subjectivité.

Toutefois, si par l'œuvre-jeu cette rencontre de l'objectif et du subjectif a bien lieu dans un processus esthétique, l'inversion logique des rapports d'intégration est maintenue. Car par addition à l'interface, possédant comme tout objet technique les caractères d'appel ergonomiques de sa fonction instrumentale (appel d'une manipulation), le jeu-vidéo crée un second niveau de caractères d'appel. Au-delà de la dimension technique (manipulable), ce second niveau est intégré à l'espace logique que traduit l'interface, et ne relève pas d'une manipulation mais appelle la lecture du code par l'interface. Il pousse alors à sa limite la notion de caractère d'appel, puisque l'espace logique traduit par l'interface n'est consistant qu'à condition d'intégrer toujours déjà le joueur. Par la création d'un second niveau de caractères d'appel non plus ergonomiques mais logiques, le jeu-vidéo déplace la perspective esthétique du processus, de même que l'objet technique devient objet techno-logique. Le processus esthétique n'est plus expérimenté, comme c'est le cas chez Simondon, par l'observateur (extérieur) de la manipulation d'un objet technique, mais par le joueur lui-même qui achève la création vidéo-ludique : son intégration logique est garante de la complétude de l'œuvre-jeu. L'expérience esthétique devient un couplage interne au complexe vidéo-ludique qui, dans son processus de mise en relation déployante, insère le sujet-joueur-logique éprouvé par le joueur qui l'incarne. Le rappel par la pensée esthétique de l'unité magique étant désormais interne à l'œuvre-jeu, l'intégration techno-logique implique que de souvenir de l'unité pré-subjective, le jeu-vidéo en devienne sa reproduction virtuelle. L'expérience esthétique est, de fait, celle du sujet contingent qui incarne le joueur logique. Et cette incarnation qui inverse les rapports de la médiation esthétique entre sujet et objet (le joueur contingent *incarne* le joueur logique), a son corrélat psychique dans l'expérience du joueur.

L'individuation inverse

Dans son livre *Jeu et Réalité*/12, le psychanalyste anglais et théoricien du jeu créatif (*play*) Winnicott expose sa théorie des espaces transitionnels, ces milieux de création transitoire entre le créant, le créé, et le co-créant (par exemple, l'enfant, le sein et la mère). Il se base sur la théorie des objets partiels de Mélanie Klein selon laquelle un objet n'est pas reconnu comme totalité par l'enfant, mais se morcelle en des entités indépendantes, en fonction des valeurs que lui attribue l'enfant. L'exemple le plus classique est le sein de la mère, qui

est ce qu'elle appelle un *objet partiel* : lorsque le sein est présenté à l'enfant pour assouvir sa faim, ce dernier se forme un concept positif de l'objet-sein-nourricier. Ce concept est indépendant du concept de sein que se formera le nourrisson lorsque celui-là ne lui sera pas présenté alors qu'il aura faim, concept de l'objet-sein-malveillant/**13**. Winnicott reprend/**14** à son compte la constitution du soi de l'enfant de la sorte. 1) Le sujet se relie à l'objet : l'enfant n'a pas encore l'idée d'un soi car il croit être tout au monde, justement parce qu'il croit être omnipotent, il désire le sein et le sein, comme par magie, apparaîtra à lui. Il estime donc être capable de créer ce qu'il conceptualise par son désir/**15**. 2) L'objet est en train d'être trouvé au lieu d'être placé dans le monde par le sujet : la mère ne donnera pas son sein directement et cette latence créera une aire de jeu qui échappe à l'aire d'omnipotence du nourrisson. 3) Le sujet détruit l'objet : le bébé *détruit*, par réaction, le sein de son fantasme. 4) L'objet survit à la destruction : le sein continuera à être trouvé malgré la volonté de destruction du bébé. 5) Le sujet peut utiliser l'objet : puisque le sein réel, non fantasmé, survit à la destruction ; le bébé peut désormais *utiliser* le sein. Il a acquis le concept de sujet et d'objet, il est parvenu à se constituer en tant que soi par rapport à ce qui est non-moi. Chez Winnicott, c'est donc le *play* entre le sein et lui qui permet à l'enfant de se former la conscience d'un soi par rapport au non-soi qu'est le monde. Nous en retrouvons une analogie dans l'expérience du jeu-vidéo. Le joueur croit en son omnipotence sur le jeu-vidéo, car il l'achève par son simple désir, le jeu surgit déjà logiquement achevé au moment où le joueur y joue/**16**. Le joueur croit être le créateur omnipotent de ce qu'il active, car créant par son désir. Il apprend que le joueur n'utilise pas le jeu, mais s'y relie : le joueur est joueur parce qu'il est aussi jeu et réciproquement.

On retrouve en effet un rapport entre le jeu-vidéo et le joueur contingent qui est désignée sous le nom habituel d'« avatar », et qui se réfère à l'entité « incarnée » par le joueur dans le jeu. Or il apparaît, à y regarder de plus près, que le rapport d'incarnation est inversé. Le joueur logique est toujours un joueur contingent et le joueur contingent agit selon le concept du joueur logique. C'est par la partie particulière que s'exprime pleinement l'œuvre-jeu, et donc, que le joueur contingent se relie au jeu. Quoique chaque joueur contingent soit particulier et sa partie particulière, le dispositif vidéo-ludique reste toutefois inaltéré dans sa logique. Cette spécificité se recoupe avec la notion primordiale d'avatar dans le canon hindouiste/**17**. Ce canon évoque une entité éternelle (chez nous, le dispositif vidéo-ludique), qui se liait d'abord à une autre entité éternelle (chez nous, le joueur logique), mais dont on découvre qu'elle se relie en fait à une entité multiple et contingente

/13 Mélanie Klein, « Notes sur quelques mécanismes schizoïdes » (1946), dans Mélanie Klein *et al.* (sld), *Développements de la psychanalyse*, Paris, PUF, 1966, p. 274-300.

/14 Donald Woods Winnicott, *op. cit.*, p. 131.

/15 *ibid.*, p. 22.

/16 Voir la partie : « L'interface » plus haut.

/17 Anne-Marie Esnoul, « Avatāra », dans André Jacob (sld), *Encyclopédie philosophique universelle : les notions philosophiques II*, Paris, PUF, 1980, p. 2803-2804. Notons au passage que le mot *avatāra* peut se traduire par « incarnation ».

/18 Nous remarquons alors, que le concept de joueur comportait la croyance d'être le créateur omnipotent du jeu-vidéo, croyance infirmée par les autres composantes du dispositif. Là où c'est le joueur contingent, que l'on imagine volontiers comme un utilisateur, qui développe en fin de compte une relation réellement omnipotente au jeu-vidéo en étant son avatar.

/19 En incipit de notre travail, nous avons rangé le jeu-vidéo parmi les occurrences du jeu transitif. Cette catégorisation relevait d'une constatation immédiate, opinative, considérant le caractère téléologique et la structuration d'une partie selon une victoire comme critère distinctif. Or, après analyse détaillée, il s'est avéré que les composantes du jeu-vidéo récusaient cette réduction hâtive.

(chez nous, le joueur particulier). Puisque le dispositif vidéo-ludique est une entité logique et inaltérable et que le joueur particulier est une entité contingente et multiple, c'est ce dernier qui est l'avatar du jeu, le jeu s'incarne littéralement dans le joueur contingent.

Le jeu-vidéo transmet alors ses signes au joueur dans un espace où l'univers impliqué par les premiers et la perception individuelle du second convergent. Il n'est ainsi pas présomptueux de dire que le joueur incarne les signes du jeu-vidéo, à la manière de l'avatar, et inversement, que lesdits signes acquièrent une concrétude proprement corporelle. Le joueur contingent n'est pas plus un utilisateur du jeu que ne l'est le joueur logique. Parce que le joueur logique est omnipotent, il fusionne avec le jeu, et partant, permet l'autoposition du jeu. Cette autoposition à son tour permet au joueur contingent de fusionner en tant qu'avatar avec le jeu. On peut revenir alors aux théories de Winnicott : le jeu crée par lui-même son avatar et le devient. Le joueur contingent, en jouant, est confronté à un devenir-autre, puisqu'il se confond avec le monde de l'œuvre-jeu en étant son avatar.

Le joueur particulier, en tant qu'avatar, n'expérimente plus l'œuvre-jeu comme objet du monde, mais comme seul monde possible, puisqu'il se confond avec lui ; de la même manière que le nourrisson était le monde dans lequel son désir créait le sein, avant d'apprendre que ce monde ne dépendait pas de lui. D'un sujet opposé à un monde d'objets, le joueur devient un soi qui est tout au monde : nommons cela une *individuation inverse*/18. Néanmoins, le joueur contingent n'est pas un enfant, il a déjà atteint la conscience du soi et de l'autre. Il est donc plus juste de dire que la perception de son individualité s'amenuise. C'est en cela que les théories de Winnicott nous semblent heuristiquement les plus pertinentes pour comprendre les processus à l'œuvre. L'occasion se présente alors de comprendre a posteriori le processus d'individuation et plus que de le comprendre, de l'expérimenter, alors que notre point de vue actuel présuppose justement cette individuation comme accomplie. Si le jeu transitif (*game*) peut effectivement être défini comme une activité gratuite, le jeu intransitif (*play*), dont le jeu-vidéo est devenu/19 un exemple, est quant à lui essentiel à la constitution de soi, tel que Winnicott l'envisageait. Au lieu de nous poser dans une subjectivité achevée, le jeu-vidéo nous donne accès à notre devenir-sujet.

Conclusion

En guise de conclusion, nous pouvons dire que la dimension intrinsèquement relationnelle du dispositif vidéo-ludique, comme le dynamisme instauré entre ses composantes, permet, si l'on considère le

jeu-vidéo comme un champ du domaine artistique/²⁰ et non comme une exception, de reconsidérer quelques points du lexique esthétique traditionnel. Habituellement, un événement d'ordre artistique implique une entité créatrice et une entité créée entretenant une relation univoque : cette différence entre créant et créé engendre un indice repérable, indifféremment assignable à l'un et l'autre/²¹. D'un point de vue vidéo-ludique, cette unicité est abolie au profit de ce qu'on pourrait appeler une création convergente. Cette création relie des co-créateurs (codeur-joueur) et aboutit à une œuvre multiple et non-localisable, qui n'a d'existence que dans l'itération des occurrences qui l'expriment. L'œuvre-jeu intègre également dans son dispositif l'instance réceptrice, le joueur est ici co-créateur. Aussi, l'interprète est désormais réductible à l'interface. Celle-ci n'élabore pas un discours second porté sur l'œuvre – tel un commentateur contingent, mais devient la condition d'un accès sensible à l'œuvre-jeu, et donc à l'expérience esthétique qu'elle propose.

Si l'on peut parler d'expérience-limite du sujet, c'est que l'expérience vidéo-ludique opère effectivement une transgression du soi comme sujet s'isolant du monde. Jouer à un jeu-vidéo revient à jouer le jeu-vidéo : l'incarnation implique un devenir-jeu du joueur. Cette intransitivité du jeu, dont nous avons exploré la dimension psychologique chez Winnicott, agit dans le jeu-vidéo comme la redécouverte active de la genèse de la subjectivation (unité magique). L'expérience du joueur est analogue à celle, intérieure, que décrit Georges Bataille : « l'étonnement de n'être pas tout, d'avoir même de courtes limites/²² ». Étonnement, car le sujet avait oublié l'omnipotence qui fut sienne, jusqu'à la recouvrer par l'interface. L'expérience n'est plus ressentie comme une somme d'informations dans laquelle l'intellect tranche la part qui revient à la vie du corps et celle qui revient à la vie de l'esprit, elle est désormais *vécue* directement, sans qu'elle ne se rapporte médiatement à un x quelconque ; jouer fait expérience. Si dès lors jouer équivaut à une « extrémité du possible » de l'expérience, c'est en cela que l'expérience ne distingue plus un dedans (le sujet) et un dehors (l'objet), catégories qui n'ont de sens que pour une raison discursive inadéquate et indépendante de cela qu'elle se propose de réfléchir. Il faut bien, cela va de soi, un sujet identifiable pour activer la machine (console, ordinateur, téléphone portable) ; mais ce dernier ne se laisse pas ramener au sujet qui *a lieu* lors de l'expérience vidéo-ludique. De même, l'objet de l'expérience vidéo-ludique ne se réduit pas aux dimensions strictement physiques de la machine-écran. C'est par abus de langage que nous disons que le joueur-sujet éprouve la limite de sa personne, il nous faudrait plutôt dire que *ça* éprouve, que *ça* joue et expérimente.

/20 L'intégration du jeu-vidéo au domaine artistique est supposée par l'invocation que nous faisons des textes de Benjamin et de Simondon, lesquels théorisent ce domaine dans une perspective que nous pouvons confronter à notre objet d'analyse. Cette confrontation n'implique en aucun cas une irréductibilité du jeu-vidéo à toute appréhension artistique, et le terme œuvre-jeu dont nous faisons usage témoigne précisément d'une intégration, dans ce cas, du ludique à l'artistique.

/21 Par exemple, rien n'est plus historique qu'une performance, même lorsqu'elle est participative, dont l'existence dépend d'une date, voire d'un lieu. Une œuvre plastique possède non seulement une date de création, mais surtout une entité créatrice à son origine et un lieu d'exposition qui conditionne sa visibilité. Même le cinéma dans ses formats les plus immatériels (par exemple, Youtube) continue de participer de l'inaltérabilité du support de l'œuvre par le spectateur.

/22 Georges Bataille, *L'Expérience intérieure*, Paris, Gallimard, 1954, p. 10.

/23 Voir « L'art de l'aire de jeux de Palle Nielsen et ses modèles » de Vincent Romagny, *infra*, p. 69-79.

Le soi impliqué dans l'expérience vidéo-ludique est un espace où confluent les déterminations logiques et psychologiques, espace donc de transition entre elles, voire de (con) fusion. Il est désormais problématique de parler d'interactivité au sens propre d'une activité liant deux entités distinctes. Certes il y a interaction dans le cas du jeu-vidéo, mais celle-ci est purement mécanique et correspond au premier niveau des caractères d'appel dits ergonomiques. C'est à un niveau logique que la notion d'interactivité est questionnable, là où les entités impliquées perdent leur autonomie. Combien même l'interactivité suppose une implication réciproque des deux parties (par exemple, une installation qui invite les participants à y entrer et à manipuler ses composantes pour que l'expérience ait lieu/23), cette relation ne va pas jusqu'à considérer l'interdépendance logique des deux entités en question. Autrement dit, dans le cas qui nous concerne il n'est pas strictement question d'une inter-action dans la mesure où il n'y a plus deux entités préexistantes à relier, mais des entités qui surgissent au monde dans une seule expérience im-médiate. Jouer et vivre s'y fondent intégralement, puisque « rentrer en soi-même » revient ici à rentrer dans le jeu.

Anthony Bekirov et Thibaut Vaillancourt