



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

11 | 2019

Que dit la philosophie des jeux vidéo ?

Des mots et des jeux

Words and Games

Manuel Rebuschi



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1557>

DOI : 10.4000/sdj.1557

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Manuel Rebuschi, « Des mots et des jeux », *Sciences du jeu* [En ligne], 11 | 2019, mis en ligne le 12 avril 2019, consulté le 29 mars 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1557> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.1557>

Ce document a été généré automatiquement le 29 mars 2021.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Des mots et des jeux

Words and Games

Manuel Rebuschi

Sémantique, fiction et jeu

- 1 Le thème des noms propres vides et plus généralement des termes référentiels vides est récurrent en philosophie du langage. Depuis plus d'un siècle, des articles, des ouvrages et des thèses ont été consacrés, en partie ou en totalité, à l'appréhension de *Vulcain*, la planète postulée par Le Verrier, à celle de *l'actuel roi de France*, exemple emblématique de Russell (1905), ou encore à celle de *Sherlock Homes*, personnage fictionnel par excellence. Ces expressions sans dénotation soulèvent des questions de différents ordres : (i) une question logico-sémantique : comment analyser la signification des énoncés qui comprennent de telles expressions ? ; (ii) une question ontologique et métaphysique : si on suppose que ces énoncés sont à propos d'objets inexistants, comment gérer ces objets dans l'ontologie ? Y a-t-il des inexistants ?, et (iii) une question épistémique enfin : ces énoncés expriment des pensées, comment peut-on avoir des pensées (des croyances ou autres) à propos d'inexistants ?
- 2 La fiction constitue ainsi un terrain de choix pour aborder ces questions. À partir de la philosophie du langage, notamment de l'analyse logique qui en a été proposée dans la lignée des fondateurs de la philosophie analytique au tournant du 20^e siècle, ont été produites des « logiques de la fiction » mais aussi des travaux qui ont progressivement délimité un nouveau champ, la philosophie de la fiction. Le jeu vidéo vient-il enrichir voire renouveler les analyses philosophiques suscitées par la fiction ? C'est à cela que cet article tente de répondre. De prime abord, il semble que le jeu vidéo étende la fiction en y intégrant une dimension dynamique – toutefois peut-être implicitement présente – et surtout une dimension interactive (Tavinor, 2010). L'activité du joueur n'est plus réduite à celle d'un interprète, comme l'est l'activité d'une lectrice, puisqu'il apparaît comme co-producteur du scénario fictionnel.
- 3 En quoi cela peut-il enrichir nos conceptions ? Nous abordons le jeu vidéo sous l'angle de l'analyse logico-linguistique, par une réflexion sur ce qui pourrait constituer une

sémantique pour le jeu vidéo. Plus précisément, il s'agit de proposer une analyse des discours portant sur le jeu vidéo ou énoncés dans le contexte de jeux vidéo. Considérons l'exemple suivant : « Anguirus est plus laid que Mothra. Je vois Anguirus, là devant moi. Je vais le tuer. Je suis Godzilla, c'est moi la plus forte ! »

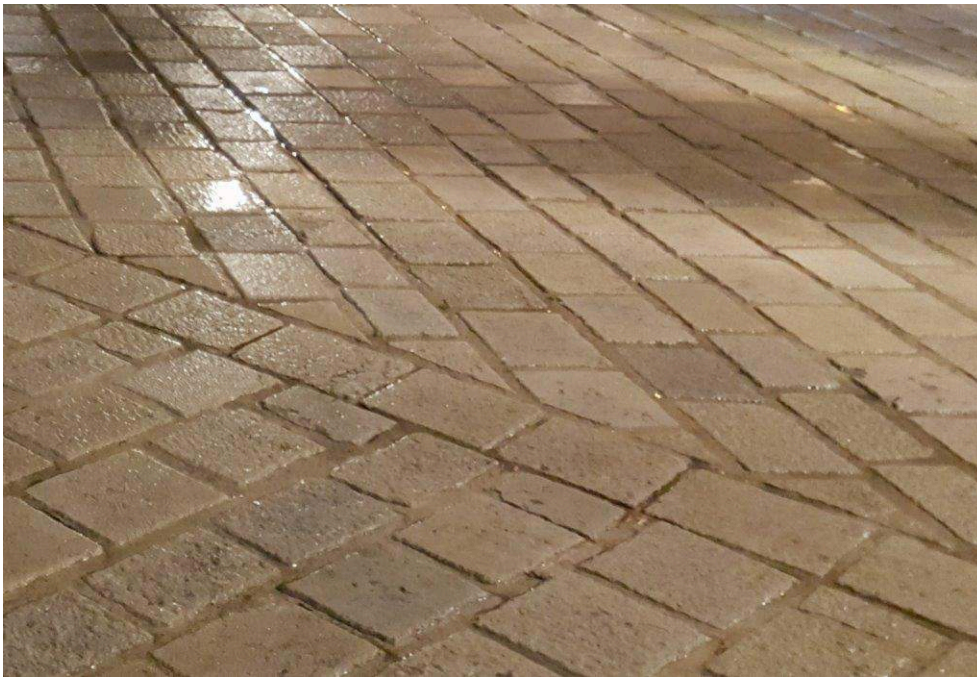
- 4 Certains éléments sont présents dans la fiction : les noms propres vides (« Anguirus », « Mothra »...); l'identité et la différence intentionnelles (ce qui fait qu'Anguirus se distingue de Mothra, bien qu'aucun des deux n'existe). Certains sont présents dans quelques types particuliers de fiction, cinéma ou théâtre : les verbes de perception (« voir » tel ou tel personnage inexistant, à l'écran ou sur scène). D'autres éléments sont en revanche spécifiques au jeu : les indexicaux (« Je » dans « Je vais le tuer ») que l'on trouve déjà dans le jeu de rôle, donc au théâtre, et qui ont une présence massive dans le jeu vidéo ; les verbes transitifs d'action (« tuer ») avec pour sujet une personne réelle, ici la joueuse ; l'identité et la différence subjectives intentionnelles (« Je suis Godzilla »), qui ont des caractéristiques distinctes de l'identité et la différence simplement intentionnelles.
- 5 L'objectif de ce travail est ainsi sémantique : offrir un cadre permettant d'analyser ce type de discours avec ses spécificités. Il est également métaphysique : le cadre sémantique peut contribuer à une analyse du statut des objets vidéoludiques, comme du statut de la perception et de l'action dans les jeux vidéo. Qu'est-ce qu'un objet vidéoludique ? Est-ce autre chose qu'un objet fictionnel avec lequel on peut interagir ? La compréhension des objets vidéoludiques peut-elle affiner notre conception des objets fictionnels ?
- 6 Le cadre théorique général dans lequel je me situe est celui de la sémantique formelle, et plus précisément celui de la logique modale du premier ordre. J'utilise deux extensions de cette dernière : (i) la logique modale IF (pour *independence-friendly*) proposée par Hintikka & Sandu, et qui conduit à un type intermédiaire entre modalités *de re* et *de dicto*, les modalités *de objecto* (Rebuschi & Tulenheimo, 2011) ; et (ii) la logique modale avec marqueurs subjunctifs (Wehmeier, 2012), que je propose d'appliquer aux verbes transitifs intensionnels. Je présente les motivations générales comme les aspects techniques de ces extensions dans un autre travail (Rebuschi, 2017). Ici, la présentation reste à un niveau informel, dans la continuité d'un premier travail sur les jeux vidéo (Rebuschi, 2016).
- 7 Le premier contact avec le jeu vidéo étant un écran (éventuellement sophistiqué quand il y a immersion avec les visiocasques), mon point d'entrée pour l'analyse des jeux sera la logique de la perception proposée par Hintikka (1969), qui est l'objet de la prochaine section. Cela sera l'occasion d'introduire, de manière très informelle, la logique modale du premier ordre et la sémantique des mondes possibles ainsi que les modalités *de objecto*. Dans la section suivante, nous enrichirons le cadre formel avec la sémantique des fictions (Lewis, 1978) et la dimension dynamique (van Benthem, 1996) intrinsèque aux jeux. Nous introduirons ensuite les extensions intermondaines de Wehmeier pour analyser la vision et la manipulation des objets. Enfin, dans une dernière section, nous reviendrons sur l'éclairage apporté par ce cadre formel sur le statut métaphysique des objets, perceptions et actions vidéoludiques.

Perception, sémantique des mondes possibles et modalités *de objecto*

- 8 La perception visuelle étant notre premier point de contact avec les jeux vidéo, elle va constituer notre porte d'entrée vers la formalisation. Le philosophe finlandais Hintikka a proposé dès le début des années 1960 d'utiliser la logique modale, i.e. la logique du possible et du nécessaire, pour appréhender la connaissance et la croyance (Hintikka, 1962). L'idée générale est la suivante : aux possible et nécessaire dits aléthiques ou ontiques, à comprendre comme objectifs ou absolus, on peut opposer les possible et nécessaire épistémiques (relatifs à la connaissance) ou doxastiques (relatifs à la croyance). Est épistémiquement possible pour un sujet ce qui est possible étant donné ce qu'il sait ; est épistémiquement nécessaire ce qui est impliqué par ce qu'il sait, c'est-à-dire ce dont la négation n'est pas épistémiquement possible. Est doxastiquement possible pour un sujet ce qui est possible étant donné ce qu'il croit ; est doxastiquement nécessaire ce qui est impliqué par ce qu'il croit, c'est-à-dire ce dont la négation n'est pas doxastiquement possible.
- 9 La sémantique associée aux modalités depuis Kripke (1963) et des travaux par d'autres logiciens est formulée en termes de mondes possibles. Est nécessaire ce qui est vrai dans tous les mondes possibles accessibles, est possible ce qui est vrai dans au moins un monde possible accessible. Les mondes possibles ainsi définis peuvent être compris comme autant d'états possibles du monde. L'accessibilité entre mondes est relative au type de modalité concerné. A priori illimitée quand on a affaire aux modalités aléthiques, si l'on admet qu'est absolument possible tout ce qui n'est pas contradictoire, elle est restreinte lorsqu'on s'intéresse à la possibilité selon les lois de la nature (les mondes échappant à ces lois étant inaccessibles), ou aux modalités épistémiques et doxastiques : les mondes épistémiquement accessibles pour un sujet sont tous les mondes possibles compatibles avec ce que le sujet sait ; les mondes doxastiquement accessibles sont tous les mondes possibles compatibles avec ce qu'il croit.
- 10 Par exemple, s'il est dans l'absolu possible que Trump ait perdu les élections présidentielles de 2016, au sens où cette possibilité, contrefactuelle¹, aurait pu se réaliser, et si par conséquent des mondes possibles où Trump a perdu les élections de 2016 doivent être accessibles pour la modalité aléthique, cela ne sera pas le cas pour la modalité épistémique quand on représentera la connaissance d'un sujet qui sait que Trump a gagné les élections de 2016. Et si un sujet entretient la croyance (fausse) qu'Hilary Clinton a été élue présidente des Etats-Unis en 1992, alors cette possibilité, également contrefactuelle, est une possibilité doxastique pour ce sujet, ce que l'on modélisera en la rendant accessible pour la modalité représentant les croyances de ce sujet.
- 11 La connaissance et la croyance définissent ainsi chacune une relation d'accessibilité entre mondes possibles pour chaque sujet dont on cherche à modéliser la situation épistémique et doxastique. La relation d'accessibilité possède en outre des propriétés qui peuvent correspondre à certains principes que l'on souhaite retenir. Nous pouvons par exemple considérer le principe connu sous le nom de schéma d'axiome T, qui peut être décliné en trois versions :
- $\Box \varphi \rightarrow \varphi$
 - $\text{Kno } \varphi \rightarrow \varphi$

- Bel $\varphi \rightarrow \varphi$
- 12 où φ est une proposition, \Box est l'opérateur de nécessité aléthique, Kno celui de nécessité épistémique (*knowledge*), et Bel celui de nécessité doxastique (*belief*). Ces trois formules se lisent respectivement :
- « S'il est nécessaire que φ , alors φ » (ou « Si φ est nécessairement vraie, alors φ est vraie »)
 - « Si on sait que φ , alors φ »
 - « Si on croit que φ , alors φ »
- 13 Les deux premiers principes sont universellement reconnus comme valides, et le troisième comme non valide : si on ne peut connaître que des vérités, on peut généralement avoir des croyances fausses. Cela signifie que le schéma d'axiome sera retenu pour les modalités aléthique et épistémique tandis qu'on le rejettera pour la modalité doxastique. On dira que deux premières modalités sont factives et que la troisième ne l'est pas. Or on prouve en logique modale que ce schéma est valide si et seulement si la relation d'accessibilité est réflexive, i.e. si et seulement si chaque monde est accessible à partir de lui-même selon cette relation. Si l'on veut modéliser les modalités conformément aux principes retenus, les relations pour les modalités \Box et Kno seront donc réflexives alors que celle pour Bel ne le sera pas. Pour Bel, le monde actuel n'est en particulier pas accessible à partir de lui-même, sinon toutes les croyances à propos du monde seraient vraies.
- 14 Hintikka (1969) a proposé une analyse des verbes de perception en s'appuyant sur le même formalisme, c'est-à-dire une logique de la perception. Suivant son approche, un verbe comme « voir » définit une paire de modalités : une modalité universelle [Voir], analogue de la nécessité \Box , et une modalité existentielle <Voir>, analogue de la possibilité \Diamond . On a alors :
- [Voir] φ : « étant donné ce que l'on voit, φ »
 - <Voir> φ : « φ est compatible avec ce que l'on voit »
- 15 La sémantique associée est tout à fait similaire à celle définie pour les autres modalités. Une relation d'accessibilité spécifique R_{voir} est construite qui relie les mondes possibles compatibles avec ce que l'on voit. Pour considérer un exemple, on peut examiner la photographie suivante (Figure 1) :

Figure 1



Pavés

- 16 Étant donné ce que l'on voit, il y a des pavés :
- [Voir] $\exists x \text{ Pavé}(x)$: vraie dans le monde actuel car dans tous les mondes accessibles suivant R_{Voir} il y a au moins un pavé.
- 17 Il est compatible avec ce que l'on voit qu'il y ait une plage sous les pavés : c'est possible étant donné ce que l'on voit... précisément parce qu'on ne voit pas ce qu'il y a sous les pavés :
- <Voir> $\exists x \text{ Plage}(x)$: vraie dans le monde actuel car il existe au moins un monde possible accessible suivant R_{Voir} tel qu'il y a une plage (sous les pavés) dans ce monde.
- 18 Mais il est également compatible avec ce que l'on voit qu'il n'y ait pas de plage sous les pavés :
- <Voir> $\neg \exists x \text{ Plage}(x)$: vraie dans le monde actuel car il existe au moins un monde possible accessible suivant R_{Voir} tel qu'il n'y a pas de plage (sous les pavés) dans ce monde.
- 19 La scène visuelle, ici délimitée par le cadre de la photographie, détermine un certain nombre de choses (qu'il y a plus de deux pavés, moins de trois mille, que personne n'a son pied posé sur un des pavés, qu'une rangée sépare deux zones principales de pavage, que l'orientation des pavés n'est pas la même entre les deux zones, etc.) qui sont, selon la modélisation, vraies dans tous les mondes possibles accessibles suivant R_{Voir} ; elle laisse indéfinies une infinité d'autres choses, qui sont ainsi vraies dans certains mondes accessibles et fausses dans d'autres.
- 20 Une des questions intéressantes qui peuvent être posées au sujet des verbes de perception est celle de leur factivité. Le schéma d'axiome T :
- [Voir] $\varphi \rightarrow \varphi$
- 21 est-il valide pour cette modalité ? Autrement dit, tout ce que l'on voit est-il vrai ? Il y a le choix suivant que l'on comprend le verbe « voir » au sens (dominant) de la vision

déterminée par une interaction causale entre le système visuel et l'environnement, ou si on le comprend au sens de l'expérience visuelle, telle qu'elle est ressentie, interprétée et vécue par un sujet. Dans le premier cas, on a affaire au voir physicaliste qui est factif, dans le second on a affaire au voir intentionnel qui ne l'est pas : l'expérience visuelle peut être sujette à l'illusion voire à l'hallucination.

- 22 Hintikka a bien noté et analysé ces deux sens des verbes de perception, mais sans pour autant en tirer toutes les conséquences (Rebuschi 2018b). Si l'on s'intéresse au voir intentionnel, ce qui est certainement le sens le plus pertinent lorsqu'on se penche sur le jeu vidéo, il faut envisager tous les cas d'expériences perceptives qui portent sur des inexistants. Il ne s'agit pas alors seulement de perception erronée, mais le plus souvent d'expériences chargées d'interprétation : lorsqu'on « voit » un chien en regardant un nuage d'une forme particulière, une déesse en observant une statue, un monstre en regardant un écran. Avec la logique modale du premier ordre standard utilisée par Hintikka, on rencontre cependant une vraie difficulté pour prendre en compte ce type d'expérience.
- 23 On peut toutefois étendre le cadre logique pour analyser ce type de situation avec les modalités *de objecto* (Rebuschi & Tulenheimo, 2011). Le choix posé par la logique modale standard est en effet celui entre deux types d'attribution d'une perception (sur l'exemple du chien dans les nuages) :
- $\exists x$ [Voir] Chien(x) *de re*
 - [Voir] $\exists x$ Chien(x) *de dicto*
- 24 Selon la première formule, le quantificateur existentiel ($\exists x$) sélectionne un individu tel que dans tous les mondes compatibles avec ce que l'on voit, cet individu est un chien : cela correspond à une attribution, dite *de re*, à propos d'un individu particulier et existant dont on dit qu'on le voit comme un chien. Si ce type d'attribution est tout à fait approprié lorsqu'il est question du voir physicaliste, il est toutefois difficile de considérer qu'un nuage, ou une forme qui combine différents objets (un nuage, une montagne, des arbres) constituent un individu particulier que l'on voit intentionnellement comme un chien ; il y a bien plutôt cet individu irréel qui vient s'ajouter aux individus actuellement existants.
- 25 La seconde attribution, où la modalité précède le quantificateur, correspond à l'attribution dite *de dicto* d'une perception générale : on voit qu'il y a un chien sans voir un chien déterminé. La situation peut se présenter, par exemple, si on voit un chien de très loin, qu'on l'entend aboyer mais qu'on ne parvient pas à le distinguer. Au plan sémantique, dans chacun des mondes possibles accessibles donc compatibles avec ce que l'on voit, le quantificateur existentiel sélectionne un individu qui est un chien et cet individu peut varier d'un monde à l'autre. L'attribution *de dicto* n'est ainsi, pas plus que l'attribution *de re*, appropriée pour le cas où l'on « voit » un chien dans les nuages, puisqu'on « voit » alors un chien bien particulier, dont on peut avoir un souvenir précis, et pas n'importe quel chien.
- 26 Pour rendre compte du voir intentionnel, il manque par conséquent un type d'attribution intermédiaire où l'individu n'est pas sélectionné dans le monde actuel (rien n'implique qu'il existe effectivement) mais où il s'agit néanmoins d'un individu déterminé. Ce type intermédiaire est obtenu avec un quantificateur, ici ($\exists x_{/[voir]}$), qui

est sémantiquement indépendant de l'opérateur [Voir] dans la portée duquel il se trouve :

• [Voir] $(\exists x_{/[Voir]})$ Chien(x) de *objecto*

- 27 La sémantique de ce quantificateur est définie de telle sorte que la valeur de x est sélectionnée de manière uniforme relativement aux mondes possibles atteints par la modalité initiale. La nouveauté par rapport à l'attribution *de re* est que cette valeur n'est pas sélectionnée au départ, dans le monde actuel, mais dans les mondes possibles accessibles selon $R_{[Voir]}$. Or le voir intentionnel n'est pas factif. Comme je l'indiquais plus haut, cela implique que le monde actuel n'est pas accessible à lui-même : il ne fait pas partie des mondes possibles compatibles avec ce que l'on voit. Avec l'attribution *de objecto*, nous pouvons rendre compte du fait qu'il est possible de voir (intentionnellement) des objets inexistantes. Cette extension du cadre logique modal standard s'avère donc nécessaire pour analyser ce que l'on voit dans un jeu vidéo, quand interviennent des personnages qui n'existent pas dans le monde actuel.

Fiction et dynamique

- 28 Si l'analyse logique de la perception est un bon point d'entrée dans le jeu, est-elle suffisante ? Il semble que non. Dans cette section, on s'intéresse précisément à la délimitation des possibles, qui n'est pas véritablement abordée avec la perception. Face à la photographie présentée plus haut, on peut envisager de multiples possibilités y compris les plus farfelues. Selon la logique de la perception, la possibilité qu'il y ait un dragon sous les pavés est tout autant compatible avec ce que l'on voit que celle qu'il y ait sous les pavés la plage :

• $\langle \text{Voir} \rangle \exists x$ Dragon(x)

- 29 est ainsi vraie dans le monde actuel, puisque la présence d'un dragon sous les pavés n'est pas incompatible avec ce que l'on voit. Or, suivant le contexte où l'on se trouve, il peut être intéressant de restreindre la relation d'accessibilité pour éviter d'avoir à envisager ce type de possibilité. Si la photo est un souvenir de vacances, les possibilités contraires aux lois de la nature ne présentent alors que peu d'intérêt : nous devrions pouvoir considérer que la formule ci-dessus est fautive. Cela suppose de restreindre les mondes possibles accessibles aux seuls mondes compatibles avec le contenu de la photographie et avec les lois de la nature.
- 30 En envisageant maintenant un jeu, nous entrons dans des situations fictionnelles où toutes les possibilités ne sont pas non plus pertinentes. Avec la sémantique des fictions proposée par Lewis (1978), on procède de manière exactement similaire à ce que l'on a présenté plus haut concernant la connaissance, la croyance ou la perception, en introduisant une paire de modalités (par fiction). On aura par exemple :
- [JB] φ : « selon *James Bond*, φ » est vraie si et seulement si dans tous les mondes possibles accessibles suivant $R_{[JB]}$, φ est vraie
 - $\langle \text{JB} \rangle \varphi$: « selon *James Bond*, il est possible que φ » est vraie si et seulement si au moins un monde possible accessible suivant $R_{[JB]}$, φ est vraie.
- 31 L'un des avantages de considérer non pas un unique monde fictionnel mais un ensemble de mondes fictionnels (les mondes possibles accessibles suivant la relation considérée) est de pouvoir rendre compte de l'incomplétude des objets fictionnels. James Bond a-t-il eu un petit camarade russe à la crèche ? C'est totalement indéterminé

si l'enfance de James Bond n'a pas été abordée dans les récits fictionnels le concernant, donc la proposition comme sa négation sont compatibles avec la fiction : chacune des deux possibilités doit être envisagée dans au moins un monde fictionnel. Mais certaines possibilités en principe compatibles avec la fiction sont totalement hors de propos. Ainsi, que James Bond ait eu un petit camarade martien à la crèche n'est absolument pas pertinent étant donné le genre littéraire de *James Bond*, un roman d'espionnage et pas de science-fiction. Lewis suggère de resserrer l'ensemble des mondes possibles accessibles aux mondes les plus proches du monde actuel où le contenu du récit fictionnel serait tenu pour vrai. Les mondes possibles où James Bond a eu un petit camarade martien à la crèche sont alors rendus inaccessibles dans la modélisation.

- 32 La fiction fait par conséquent intervenir une contrainte pragmatique qui vient borner l'interprétation du récit fictionnel : en lisant *James Bond*, on doit écarter les possibilités fantaisistes au sujet d'extraterrestres, elles sont hors sujet. Et ce type de contrainte est de fait présent dès que l'interprétation est en jeu dans la perception d'une image, autrement dit dès qu'il est question de voir intentionnel. Cette photographie est-elle un souvenir de vacances ? Les possibilités pertinentes sont alors celles qui sont conformes aux lois de la nature, à l'histoire du lieu photographié, etc. Est-elle tirée d'un film de science-fiction où dans un futur indéterminé une nouvelle forme de vie sera apparue qui animera des organismes en forme de pavé ? Les possibilités seront alors celles qui sont conformes aux lois régissant cette biologie fictionnelle et au scénario fictionnel.
- 33 Venons-en plus spécifiquement au jeu vidéo. Envisageons un écran du jeu *Godzilla* (Bandai Namco, 2015), où le personnage Godzilla attaque Anguirus :

Figure 2



Godzilla contre Anguirus. Capture d'écran promotionnelle de Bandai Namco (Godzilla E3 2015)

- 34 Suivant ce que l'on voit, Godzilla attaque Anguirus. Toutefois, ce qui importe ici, au-delà de ce que l'on voit, ce sont les possibilités fictionnelles liées au jeu. Selon la fiction ludique *Godzilla*, le personnage Godzilla attaque Anguirus. Introduisons une paire d'opérateurs spécifique à cette fiction, [Godz] et <Godz>. On a alors deux propositions à première vue similaires :

- [Voir] Attaque(godzilla, anguirus)

• [Godz] Attaque(godzilla, anguirus)

- 35 le voir étant ici bien entendu compris au sens intentionnel et non physicaliste, puisqu'en réalité, dans le monde actuel, aucune attaque de cette sorte n'a lieu.² L'opérateur [Godz] vient préfixer non pas ce qui est vu comme [Voir], mais ce qui est montré à l'écran. On peut ainsi considérer que l'écran ouvre ce que j'ai appelé ailleurs une fenêtre modale sur le monde fictionnel du jeu, avec ses créatures (qui sont des objets ludiques) et de possibles projections d'objets actuels (Rebuschi, 2012).
- 36 Envisageons maintenant la possibilité qu'il y ait un immeuble derrière Godzilla : cette possibilité est compatible avec ce que l'on voit :
- <Voir> $\exists x (\text{Immeuble}(x) \wedge \text{Derrière}(x, \text{godzilla}))$
- 37 puisqu'on ne voit pas ce qu'il y a derrière Godzilla, ici présenté de dos. Est-elle compatible avec la fiction ludique, autrement dit a-t-on également :
- <Godz> $\exists x (\text{Immeuble}(x) \wedge \text{Derrière}(x, \text{godzilla})) ?$
- 38 Cela paraît être une possibilité pertinente, au sens où elle est compatible avec l'environnement du jeu *Godzilla* peuplé de gratte-ciels, d'usines et d'entrepôts. Par contraste, la possibilité que Donald Trump soit caché derrière Godzilla est une possibilité compatible avec ce que l'on voit à l'écran, mais qui n'est absolument pas pertinente dans le cadre du jeu : la proposition serait vraie précédée de <Voir> mais fautive précédée de <Godz>. L'idée de Lewis d'une limitation aux possibilités pertinentes est tout à fait utile dans le contexte d'un jeu.
- 39 Mais la possibilité qu'il y ait un immeuble derrière Godzilla n'est pas seulement une question de pertinence : elle dépend aussi de la mécanique du jeu et de l'historique de la partie. Si juste avant la scène visible à l'écran Godzilla vient d'écraser un immeuble et que la mécanique du jeu ne prévoit pas que les immeubles repoussent dans l'instant qui suit leur destruction, la possibilité devra être écartée comme incompatible avec le jeu. On touche alors à un autre type de contraintes que les contraintes pragmatiques de Lewis.
- 40 Les différents types de contraintes qui délimitent les possibles renvoient *in fine* à la dualité *game/play* que l'on trouve au cœur de l'analyse des jeux (Triclot, 2011). Le jeu vidéo peut être appréhendé comme une entité logique, conformément à l'approche structuraliste des *game studies*, ou comme une pratique, c'est-à-dire comme une activité/expérience, ce qui correspond au point de vue des *play studies*. Dans l'étude des jeux vidéo, le rapport *game/play* est principalement abordé sous l'angle du rapport entre jeu-programme vs. pratique ludique. Mais ce rapport semble pouvoir être décliné d'au moins deux autres manières.
- 41 On peut le comprendre tout d'abord comme le rapport général et abstrait de type à occurrence : chaque jeu, compris comme un objet logique donc comme un type, est susceptible de multiples réalisations, c'est-à-dire d'implémentations et de présentations multiples qui sont autant d'occurrences. La dualité ainsi comprise soulève des questions d'ordre ontologiques : où est le jeu *Godzilla* pour PS4 ? Sur ma console, sur celle de mon voisin, sur les deux ? Quelles sont ses conditions d'identité (Desclos, 2017) ? Où sont les personnages du jeu ? Dans chacune des occurrences ? Dans aucune ?
- 42 On peut saisir d'autre part la dualité comme un rapport du potentiel à l'actuel : le jeu-programme délimite les possibles actualisables, les parties, qui sont autant d'histoires ou de scénarios. Il y a une dimension modale, avec une forme de nécessité déontique

interne au jeu, à savoir l'obligation liée aux règles. Cette dimension n'est pas spécifique au jeu vidéo puisqu'on la retrouve dans le jeu en général. Cependant, le poids des règles, et la possibilité de tricher, ne sont évidemment pas les mêmes dans le jeu vidéo.

- 43 Il faut ici distinguer deux types de règles, qui vont nous faire retrouver les deux termes de la dualité : les règles constitutives et les règles normatives (Searle, 1969). Plusieurs auteurs ont souligné l'importance de cette distinction pour les jeux vidéo (Archibald & Gervais, 2006 ; Perron, 2014). Les règles constitutives d'une pratique sont les règles sans lesquelles cette pratique ne peut simplement pas exister, tandis que les règles normatives sont des conventions qui s'imposent généralement à une pratique sans lui être essentielles. Les règles du jeu sont des règles constitutives typiques : sans elles, pas de jeu (*game*). Elles peuvent être enfreintes sur un jeu de plateau, mais pas dans le jeu vidéo où elles sont implémentées dans le code et prennent le caractère de lois naturelles (Leconte, 2012). Ces règles délimitent ainsi les possibilités mécaniques du jeu.
- 44 Les règles normatives interviennent quant à elles au niveau de la partie (*play*) et régissent la pratique du joueur. Du côté de l'activité d'un joueur, l'interaction sociale dans un jeu de rôle massivement multijoueurs est le plus souvent régie par les normes usuelles (politesse, relations entre genres, distances corporelles, etc.) qui déterminent son adéquation ; sur le plan de son expérience vécue du jeu, les normes interviennent dans l'interprétation des scènes de la partie, au même titre qu'elles interviennent au cours de l'interprétation d'une œuvre fictionnelle. Ce sont ces règles qui délimitent les possibilités pertinentes du jeu.
- 45 Le contraste entre les deux types de règles éclaire par ailleurs la dualité entre producteurs et usagers du jeu. Le théoricien de la fiction Walton (1990) envisage deux types de mondes générés autour d'une œuvre de fiction : les *work worlds*, mondes fictionnels similaires à ceux de Lewis, déterminés par le contenu de l'œuvre, et les *game worlds*, mondes fictionnels liés à l'interprétation, autorisée ou non, de l'œuvre de fiction.
- 46 On peut synthétiser la dualité dans un tableau.

Game	Play
Système de règles, logiciel	Pratique, activité/expérience
Règles constitutives	Règles normatives
↓	↓
Possibilités mécaniques	Possibilités pertinentes
work worlds	game worlds

- 47 Les possibilités mécaniques sont donc dépendantes des règles du jeu et, dans le cas du jeu vidéo, dépendantes du logiciel qui implémente ces règles. Face à Anguirus, la joueuse qui endosse le rôle de Godzilla peut l'attaquer, se sauver, ou se laisser attaquer sans se défendre. Ces différentes possibilités, qui n'ont pas la même valeur pour le jeu – ce que l'on observe en basculant du côté des règles normatives – sont autant de choix offerts à la joueuse dans le cours de sa partie. Quand elle fait un choix, la joueuse aura

le plus souvent envisagé mentalement les possibilités alternatives. Il y a une forme de contrefactuel à l'intérieur du jeu, que l'on appelle contrefictionnel (Abolgassemi, 2003), qui peut être envisagé mais aussi, dans certains jeux, exploré par les joueurs, puisqu'il est également programmé. La fiction vidéoludique est par conséquent non seulement dynamique, mais les différents scénarios qui la constituent peuvent être extrêmement complexes.

- 48 L'approche de Lewis des fictions est limitée par son côté statique. L'interprétation d'une œuvre est un processus qui se déroule dans le temps, au fil de la lecture ou du visionnage, et on pourrait considérer non pas un opérateur par œuvre mais, pour un roman, un opérateur par phrase de l'œuvre. On aurait alors, pour *James Bond*, une succession d'opérateurs $[JB]_1, [JB]_2, \dots$, chaque nouvelle phrase fonctionnant comme une annonce publique produisant une mise à jour du modèle : l'information contenue dans la phrase vient enrichir le modèle et retrancher des mondes accessibles les mondes incompatibles avec son contenu. Pour les films, on peut aussi envisager une suite d'opérateurs indicés par le temps, $[JB]_t$, chaque nouvelle image produisant une mise à jour similaire.
- 49 Mais la dynamique d'un jeu n'a pas le caractère linéaire d'un roman ou d'un film. Elle a plutôt le caractère extrêmement enchevêtré d'un livre-jeu, où le lecteur doit faire un choix à la fin de chaque séquence ce qui le conduit à telle ou telle autre séquence et à construire finalement son propre chemin de lecture dans l'ouvrage. On pourrait rendre compte de cette complexité des scénarios avec l'attirail de la logique dynamique d'actions et d'événements (van Benthem 1996), ce qui produirait des formules du type suivant :
- $[Godz] \langle a_1 ; a_2 ; \dots ; a_n \rangle \varphi$
- 50 que l'on peut lire ainsi : dans le jeu *Godzilla*, dans l'état atteint après l'exécution ordonnée des actions a_1, a_2, \dots, a_n , il est possible que φ . De façon plus simple et lisible, on pourrait plutôt introduire de multiples opérateurs statiques, un par état de jeu atteint après un historique h donné, c'est-à-dire après une succession ordonnée d'actions du joueur et d'éventuels autres joueurs :
- $[Godz]_h \varphi$.
- 51 En synthétisant les différents éléments à prendre en compte, on peut énoncer de manière informelle les conditions de vérité de l'énoncé des possibilités relatives à un état donné du jeu :
- $\langle Godz \rangle_h \varphi$
- 52 signifie que φ est compatible avec l'image présente à l'écran (fenêtre modale), avec les règles du jeu implémentées dans le programme et avec l'historique h de la partie (règles constitutives), comme avec les conventions régissant la pratique du jeu (règles normatives). Autrement dit, φ doit être mécaniquement possible et pragmatiquement pertinente.

Voir et manipuler des objets

- 53 Bien qu'ayant introduit la logique de la perception de Hintikka, ce qui a conduit à analyser le verbe « voir » comme une modalité, je vais ici m'éloigner de cette stratégie et proposer une analyse alternative. La précédente section a indiqué en quoi il fallait

approfondir la conception issue de la logique de la perception pour analyser ce que l'on voit dans un jeu vidéo, et qu'il était utile de remplacer l'opérateur [Voir] par une structure complexe d'opérateurs fictionnels. Nous allons à présent introduire une extension de la logique modale du premier ordre qui va permettre d'analyser la vision et la manipulation d'objets dans un jeu.

- 54 Cette extension, la logique modale avec marqueurs subjunctifs (Wehmeier, 2012), a été produite pour rendre compte d'énoncés qui supposent des comparaisons d'un même objet entre différents mondes possibles. On peut évidemment comparer le même individu entre différents moments dans le temps, et constater par exemple que le petit James est plus grand qu'il ne l'était l'année dernière. Mais on peut également comparer le même individu entre différentes situations possibles, si l'on imagine par exemple que le petit James est plus petit que ce qu'il aurait pu être s'il avait mangé ses céréales. Or, bien que cette phrase ait un sens ordinaire tout à fait compréhensible, on ne peut pas en rendre compte avec la logique modale standard. On aurait en effet une formule comme la suivante :

• \diamond PlusPetit(james, james)

- 55 qui signifie qu'il est possible que James soit plus petit que lui-même. Ce n'est pas la signification que nous visons et c'est évidemment faux.

- 56 L'idée de la logique modale avec marqueurs subjunctifs est de sélectionner la dénotation du nom propre « James » dans deux mondes différents : dans le monde actuel pour la première occurrence, dans le monde possible atteint par la modalité initiale \diamond pour la seconde. Pour l'indiquer, on introduit deux marqueurs, « i » pour indicatif (à prendre dans le monde actuel) et « s » pour subjunctif (à prendre dans le monde possible courant), qui sont placés en exposant à la suite du prédicat :

• \diamond PlusPetit^{is}(james, james)

- 57 offre alors la formalisation souhaitée. Le prédicat PlusPetit^{is} n'a pas l'extension (intramondaine) habituelle d'un prédicat binaire dans un monde possible donné w , à savoir l'ensemble des paires ordonnées d'objets $\langle a, b \rangle$ de ce monde tels que a est plus petit que b . Le prédicat PlusPetit^{is} a en effet une extension intermondaine, constituée de l'ensemble des paires ordonnées d'objets $\langle a, b \rangle$ où a est un objet du monde actuel, b un objet de w , tels que a est plus petit que b .

- 58 Ces extensions intermondaines peuvent être utilisées avec profit pour analyser les verbes transitifs intensionnels, c'est-à-dire les verbes comme « craindre », « aimer », « désirer » (Rebuschi, 2017). On peut également les employer pour analyser des verbes transitifs d'actions. Dans un précédent travail, j'ai proposé de les mobiliser spécifiquement pour les verbes de perception ou d'action dans le jeu vidéo (Rebuschi, 2016). Le verbe « voir » doit être formalisé en logique modale avec marqueurs subjunctifs, et interprété comme une relation intermondaine entre le sujet (dans le monde actuel) et l'objet de la perception (dans les mondes du jeu). Ainsi la phrase « Inès voit Anguirus » sera-t-elle formalisée par :

• $[\text{Godz}]_h$ Voir^{is}(inès, anguirus)

- 59 Cette formule ne requiert heureusement pas qu'une relation authentique lie Inès à Anguirus, qui n'existe pas. L'extension intermondaine permet de lier un individu actuel à un individu purement fictionnel (ici Anguirus).³ Il s'agit par conséquent d'un voir intentionnel, non factif. Mais ce n'est pas pour autant la fin de l'histoire, puisqu'en voyant Anguirus Inès n'est pas victime d'une hallucination : son voir intentionnel

(voir_i) s’ancre dans un voir physicaliste (voir_p), à savoir la perception visuelle de l’image à l’écran. Quel est le statut de cette image, ou peut-être de l’objet numérique qui la sous-tend ? Quand, en voyant_p une image, on voit_i un individu, c’est que l’image est une représentation de cet individu, que ce dernier existe ou non.

60 Il faut alors envisager la relation de représentation de façon similaire à voir_i, comme une relation intermondaine liant l’image d’Anguirus (ou l’objet numérique correspondant) dans le monde actuel à Anguirus dans les mondes du jeu. On aura de cette façon une représentation plus complète de la situation d’Inès voyant Anguirus en ajoutant son ancrage physicaliste :

$$\bullet \exists x (\text{Image}(x) \wedge \text{Voir}(\text{inès}, x) \wedge [\text{Godz}]_h \text{Repr}^{\text{is}}(x, \text{anguirus}))$$

61 qui indique qu’un objet actuel (la valeur de x) est une image qui est vue (au sens physicaliste) par Inès et qui est telle que dans les mondes du jeu, elle (l’image actuelle) est liée par la relation de représentation à Anguirus.

62 Cette dualité entre le voir_p d’une image à l’écran (ou des objets numériques qui les génèrent) et le voir_i d’objets fictionnels-ludiques est aisément transposée à l’action dans un jeu. On pourra alors envisager que la joueuse tue un monstre dans un jeu tout en appuyant sur un bouton dans le monde actuel : la première action est intentionnelle, tandis que la seconde est un comportement physicaliste. La première action peut avoir un objet inexistant bien qu’étant transitive, tandis que la seconde ne peut avoir qu’un objet actuellement existant. On représentera donc « Inès appuie sur un bouton. Elle tue Anguirus » par la formule suivante :

$$\bullet \exists x (\text{Bouton}(x) \wedge \text{Appuyer}(\text{Inès}, x) \wedge [\text{Godz}]_h \text{Tuer}^{\text{is}}(\text{inès}, \text{anguirus}))$$

63 qui signifie qu’il y a un objet dans le monde actuel (la valeur de x) qui est un bouton sur lequel Inès appuie, tandis que dans les mondes du jeu, Inès (actuelle) tue Anguirus.

64 Pour clore cette présentation des instruments formels nécessités par l’analyse du discours dans le jeu vidéo, il nous reste à aborder les indexicaux (« je », « ceci »...). Pour traiter ces derniers, il faut enrichir le modèle et considérer des mondes centrés $\langle w, \alpha \rangle$, α étant l’individu au centre du monde w ; introduire une variable distinguée, x_s pour « je », qui désignera le centre pour chaque monde ; et un prédicat d’acointance (*acquaintance*) ou relation directe (Maier, 2009), avec deux extensions : $\text{Acq}(x, y)$ et $\text{Acq}^{\text{is}}(x, y)$.⁴ On pourra ainsi formaliser le discours cité dans la première section et rappelé ici « Anguirus est plus laid que Mothra. Je vois Anguirus, là devant moi. Je vais le tuer. Je suis Godzilla, c’est moi la plus forte ! » :

$$\begin{aligned} &\bullet [\text{Godz}]_h \text{PlusLaid}(\text{anguirus}, \text{mothra}) \\ &\bullet [\text{Godz}]_h (\text{Voir}^{\text{is}}(x_s, \text{anguirus}) \wedge \text{Acq}^{\text{is}}(x_s, y) \wedge \text{Loc}(\text{anguirus}, y)) \\ &\bullet [\text{Godz}]_h \text{Tuer}^{\text{is}}(x_s, \text{anguirus}) \\ &\bullet [\text{Godz}]_h (x_s =^{\text{is}} \text{godzilla}) \end{aligned}$$

65 où $\text{Loc}(x, y)$ signifie que x est localisé en y , et où $=^{\text{is}}$ formalise l’identité intermondaine permettant, dans la dernière formule, d’énoncer l’identification intentionnelle du sujet (centre du monde actuel) avec un personnage fictionnel.

66 Ce traitement des indexicaux à l’aide des mondes centrés n’est toutefois pas une innovation propre à la sémantique des jeux vidéo. Leur analyse en sémantique formelle est relativement récente, et la présence d’indexicaux dans le discours portant sur les jeux vidéo oblige à la prendre en compte alors que la sémantique des fictions pouvait l’ignorer – quoique pas totalement quand elle s’intéressait au jeu d’acteurs ou

simplement à l'interprétation des pronoms à la première personne du narrateur (Voltolini, 2006). Les exemples ci-dessus illustrent le fait que le formalisme de la logique modale avec marqueurs subjonctifs peut être adapté pour intégrer également cet aspect.

Implications métaphysiques et autres conséquences philosophiques

- 67 Le cadre formel proposé dans cet article nous permet d'évoquer le statut métaphysique de l'objet, de la vision et de l'action dans le jeu vidéo. Ces trois points ont été récemment discutés par Chalmers (2017) qui en propose une conception tranchée de laquelle nous divergeons sensiblement.
- 68 Selon Chalmers, l'objet vidéoludique est un objet virtuel, autrement dit suivant sa conception il s'agit d'un objet réel et non fictionnel. Dans cet article, nous avons analysé l'objet virtuel ou numérique comme étant la représentation (réelle ou actuelle) d'un objet fictionnel dans un univers fictionnel. Il faut ajouter que dans certains cas, l'objet virtuel peut être la représentation réelle d'un objet réel (non fictionnel) dans l'univers fictionnel, au même titre que certains individus réels (personnages historiques, villes, etc.) peuvent être projetés dans des fictions littéraires. Quel que soit le statut, réel ou fictionnel, de l'objet vidéoludique, il faut d'après l'approche développée ici le distinguer de l'objet numérique qui le représente au même titre que l'on distingue un sujet, réel ou fictionnel, du portrait qui le représente.
- 69 Que se passe-t-il lorsque nous regardons un objet vidéoludique inexistant comme Anguirus ? Un tel objet se rapproche de l'objet halluciné dont on fait l'expérience alors qu'il n'existe pas, à cette différence de taille qu'il est entièrement programmé par les concepteurs du jeu. L'hallucination dans un jeu serait plutôt cette situation d'un joueur qui aurait l'expérience visuelle d'un objet à l'écran qui n'y serait pas projeté. Suivant Chalmers, lorsqu'on observe un objet à l'écran, on voit les propriétés virtuelles d'un objet virtuel donc réel. Ainsi une fleur virtuelle rouge est-elle un objet numérique incolore : elle n'est pas rouge au sens ordinaire, non virtuel, mais elle est virtuellement rouge.
- 70 Sa caractérisation des propriétés virtuelles comme dispositions à causer telle expérience dans un environnement donné, si elle peut être appropriée pour la couleur, est toutefois difficile à transposer à des propriétés comme celle d'être un dragon ou un autre type de monstre.⁵ Selon l'approche développée ici, en observant Anguirus à l'écran nous mettons en œuvre une vision intentionnelle ordinaire, comme lorsque nous regardons une statue ou une photographie : notre voir s'appuie sur un support (*prompter*) pour l'interprétation (Walton, 1990). Si notre vision physicaliste porte bien sur le support, par conséquent sur l'objet numérique, notre vision intentionnelle porte sur l'objet vidéoludique représenté par cet objet numérique. Les propriétés de ces objets sont des propriétés ordinaires, mais elles sont exemplifiées par ces objets vidéoludiques dans les mondes fictionnels du jeu et non pas dans le monde actuel.
- 71 L'action dans un jeu est-elle finalement une action « ordinaire » sur un objet virtuel (réel) comme l'avance Chalmers ? C'est le cas si l'on se borne à examiner la dimension physicaliste de l'action, autrement dit si on en retire la dimension intentionnelle : Inès appuie sur un bouton et ce faisant, déclenche une routine dans le logiciel qui produit

tel effet. Parmi les philosophes qui réfléchissent sur le statut de l'action dans le jeu, les tenants de la réalisation authentique d'une action fictionnelle s'opposent à l'idée qu'il n'y aurait que réalisation fictionnelle d'actions (Velleman 2013). La situation est évidemment compliquée du fait que les deux sphères, monde réel (actuel) et mondes fictionnels, sont corrélées, et que l'action intervient sur les deux plans. L'approche proposée ici permet d'appréhender cette dualité sur le modèle des actions en général, entre comportement physicaliste et action intentionnelle : l'action est simultanément un comportement physicaliste, réel et actuel, sur l'objet numérique via l'interface (Inès appuie sur un bouton) et une action intentionnelle sur l'objet vidéoludique représenté par l'objet numérique (elle tue Anguirus).

Conclusion

- 72 Pour conclure cet article, revenons brièvement sur l'apport des jeux vidéo à la philosophie du langage et à la philosophie de la fiction.
- 73 On a présenté l'importance de la dynamique interprétative dans l'appréhension de la fiction, qui n'est pas prise en charge par la modalité statique de Lewis. L'élimination progressive des contrefictionnels, programmés dans le jeu vidéo, est invisible et pourtant bien présente dans l'interprétation d'un récit fictionnel. Le « tournant dynamique » de l'interprétation du discours a été opéré depuis les années 1990 par la sémantique formelle des langues naturelles, et le jeu vidéo peut susciter un tournant similaire pour la philosophie de la fiction.
- 74 La dimension interactive de la fiction vidéoludique renforce par ailleurs les indices en faveur de la singularité des pensées à propos des objets fictionnels (Rebuschi, 2018a). Avec l'objet fictionnel croisé dans un roman, on fait « comme si » on avait affaire à un individu particulier dont on sait qu'il n'existe pas. La philosophie du langage tend classiquement à considérer que les termes singuliers ne peuvent désigner que des objets réels, que les noms propres fictionnels comme « Anguirus » ne sont pas d'authentiques noms propres et que les pensées qu'ils permettent d'exprimer ne sont pas singulières. Pourtant, lorsqu'on voit et que l'on manipule un objet vidéoludique, l'expérience perceptive vient directement renforcer le « comme si » de la fiction. Avec le jeu vidéo, la philosophie du langage est plus encore acculée à trouver une solution, et j'en ai proposé une ici avec les modalités *de objecto*.
- 75 Le traitement des indexicaux est un problème pour la fiction analysée en termes de mondes possibles, car les indexicaux sont ce que l'on appelle des désignateurs rigides : « je » désigne le même individu dans tous les mondes possibles, à savoir le locuteur.⁶ On est confronté à une difficulté dès qu'il faut traiter le « je » d'un narrateur ou celui d'un acteur. La fiction apparaît comme un échangeur de contexte (*context shifter*), ce qui est sémantiquement pris en charge par des mondes centrés, le centre étant déplacé sur un autre individu que le centre du monde actuel, qui est le locuteur. Avec le jeu vidéo, les indexicaux font une irruption massive dans le domaine de la fiction, où ils étaient jusque-là marginaux et pouvaient être éventuellement délaissés par l'analyse. L'indexical « ici » prend un sens particulier quand il renvoie au lieu du jeu, qui n'a rien à voir avec le lieu occupé par le joueur.
- 76 Enfin la compréhension de la perception et de l'action dans le jeu vidéo conduit inmanquablement à affiner nos conceptions de la perception et de l'action en général. Est-ce « comme si » je voyais Mothra ? Est-ce « comme si » je tuais Anguirus ? La

dimension simplement fictionnelle n'est manifestement pas suffisante pour appréhender la perception ou l'action qui ne sont pas seulement imaginaires ou intentionnelles. Les interactions dans le jeu vidéo sont médiatisées par les représentations actuelles d'objets vidéoludiques, fictionnels ou non. Or nos perceptions comme nos actions en général combinent de façon totalement similaire une dimension intentionnelle à une dimension physicaliste. Cela plaide en faveur d'une uniformité d'analyse sémantique des verbes de perception et des verbes d'action dans le contexte du jeu vidéo et dans d'autres contextes. D'une certaine manière, les jeux vidéo conduisent à réintégrer la fiction dans le réel. Ce qui est un fait avéré dans la vie quotidienne s'avère ainsi avoir un sens fructueux pour nos théories philosophiques.⁷

BIBLIOGRAPHIE

ABOLGASSEMI M. (2003), « La contrefiction dans *Jacques le Fataliste* », *Poétique*, n° 134, pp. 223-237. DOI 10.3917/poeti.134.0223

ARCHIBALD S. & GERVAIS B. (2006), « Le récit en jeu : Narrativité et interactivité », *Protée*, 342-3, pp. 27-29. DOI 10.7202/014263ar

BENTHEM J. van (1996), *Exploring Logical Dynamics*, Stanford, CSLI Publications.

CHALMERS D. (2017), « The Virtual and the Real », *Disputatio*, IX, 46, pp. 309-342.

DECLOS A. (2017), « Fact, Fiction, and Virtual Worlds », in Colloque *Epistemology of Aesthetics : Plato, Aristotle, Kant, Goodman and After*, Université de Lorraine, juin 2017.

HINTIKKA J. (1962), *Knowledge and Belief : An Introduction to the Logic of the Two Notions*, Cornell, Cornell University Press.

HINTIKKA J. (1969), « On the Logic of Perception », in *Models for Modalities. Selected Essays*, Dordrecht, Reidel, pp. 151-183.

KRIPKE S. (1963), « Semantical considerations on modal logic », *Acta Philosophica Fennica*, 16, pp. 83-94.

LECONTE G. (2014), « Virtualité et interactivité du jeu vidéo », in S. Coavoux et al. (dir.), *Espaces et temps dans les jeux vidéo*, Questions Théoriques, Paris, pp. 51-72.

LEWIS D. (1978), « Truth in fiction », *American Philosophical Quarterly*, 15(1), pp. 37-46. Trad. fr. par Schmitt Y. (2012), « La vérité dans la fiction », *Klesis*, 24 [en ligne]

MAIER E. (2009), « Presupposing Acquaintance : A Unified Semantics for *De dicto*, *De re* and *De se* Belief Reports », *Linguistics and Philosophy*, 32, pp. 429-474.

PERRON B. (2014), « Conventions », in M.J.P. Wolf & B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York, Routledge, pp. 74-82.

REBUSCHI M. (2012), « Représentations de soi et modalités », in F. Drapeau Contim & S. Motta (dir.), *Modal Matters. Philosophia Scientiae*, 16/2, pp. 173-194.

- REBUSCHI M. (2016), « Jeux, fictions et mondes possibles », *Revue ; Interrogations ?*, 23. Des jeux et des mondes [en ligne]
- REBUSCHI M. (2017), *Questions d'attitudes. Essai de philosophie formelle sur l'intentionnalité*, Paris, Vrin.
- REBUSCHI M. (2018a), « Pensée singulière et sémantique des fictions », in Ch. Bouriau & G. Schuppert (dir.), *Perspectives philosophiques sur les fictions*, Paris, Kimé, pp. 23-38.
- REBUSCHI M. (2018b), « Hintikka, la perception et ses objets », *Klesis*, 39, pp. 155-170.
- REBUSCHI M. & TULENHEIMO T. (2011), « Between *De Dicto* and *De Re* : *De Objecto* attitudes », *The Philosophical Quarterly*, 61 (245), pp. 828-838.
- RUSSELL B. (1905), « On denoting », *Mind*, 14/56, pp. 479-493.
- SEARLE J. (1969), *Speech Acts*, Cambridge, Cambridge University Press.
- TAVINOR G. (2010), « Virtual Worlds and Interactive Fictions », in F. Lihoreau (dir.), *Truth in Fiction*, Heusenstamm, Ontos Verlag, pp. 223-244.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.
- VELLEMANN J. D. (2013), « Virtual Selves », in *Foundations for Moral Relativism*, Open Book Publisher, pp. 5-21.
- VOLTOLINI A. (2006), « Fiction as a base of interpretation contexts », *Synthese* 153, pp. 23-47.
- WALTON K. L. (1990), *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard, Harvard University Press.

NOTES

1. On appelle contrefactuelles les possibilités contraires aux faits, donc les possibilités qui ne sont pas actuelles (i.e. pas réalisées).
2. La notation devrait en principe être plus compliquée pour rendre compte du fait que les personnages sont sélectionnés uniformément dans les mondes possibles de la fiction ludique, conformément au type d'attribution *de objecto* évoquée précédemment. Il faudrait alors à strictement parler introduire des constantes individuelles indépendantes pour les noms propres fictionnels, à savoir $Godzilla_{/[Godz]}$ et $Anguirus_{/[Godz]}$. Pour alléger la présentation, on se dispense des marqueurs d'indépendance. Cf. Rebuschi (2017) pour une introduction détaillée des notations.
3. C'est techniquement faisable grâce à la modalité *de objecto* introduite plus haut, cf. note 2.
4. Pour une présentation détaillée, cf. Rebuschi 2012.
5. Chalmers étend cette caractérisation à certaines propriétés spatiales qu'il redéfinit de manière fonctionnaliste. Si son approche des propriétés ne se limite donc pas aux qualités secondes, elle n'est cependant pas convaincante pour toutes les qualités premières.
6. En énonçant « J'aurais pu être un artiste », un locuteur envisage un monde possible contrefactuel où lui-même, et pas un autre, est un artiste.
7. Pour leurs commentaires et discussions fructueuses, je remercie Alexandre Declos, David Nicolas, François Recanati, Enrico Terrone, Mathieu Triclot et deux rapporteurs anonymes, ainsi que les participants et organisateurs de la journée d'étude « Que dit la philosophie des jeux vidéo ? » à la Sorbonne et du Colloquium de l'Institut Jean-Nicod où j'ai eu la chance de pouvoir présenter ce travail.

RÉSUMÉS

L'actuel roi de France et Sherlock Holmes sont classiquement mobilisés par la philosophie analytique, apportant leur lot d'énigmes aux théories philosophiques du langage et de l'esprit. Soulevant des questions d'ordre sémantique, ontologique et métaphysique, la fiction constitue de fait un objet de choix pour de nombreux philosophes depuis plus d'un siècle. Les jeux vidéo et leurs environnements virtuels sont-ils susceptibles d'enrichir ces questions ? Dans quelle mesure les théories de la fiction peuvent-elles être adaptées à ces nouveaux objets ? Dans cet article, nous nous pencherons plus spécifiquement sur des questions relevant de la philosophie du langage. Nous nous interrogerons notamment sur l'usage des noms propres et des indexicaux dans le contexte des jeux vidéo. Le mode d'appréhension des entités désignées par ce type de termes dans l'expérience du jeu ajoute une dimension absente des récits fictionnels. Nous essaierons de mesurer les effets de cette extension aux jeux vidéo sur le traitement sémantique des termes singuliers et sur notre analyse philosophique des pensées singulières.

The present King of France and Sherlock Holmes are classically referred to by analytic philosophy, bringing their puzzles into philosophy of language and philosophy of mind. Raising semantic as well as ontological and metaphysical issues, fiction has been an object of choice for many philosophers for more than a century. Are video games and their virtual environments likely to enrich these questions? To what extent can theories of fiction be adapted to these new objects? In this article, we will focus more specifically on issues related to the philosophy of language. In particular, the use of names and indexicals in the context of video games will be questioned. The mode of apprehension of the entities designated by this type of terms in the game experience adds an unprecedented dimension, absent from the fictional narratives. We will try to measure the effects of this extension to video games on the semantic processing of singular terms and on our philosophical analysis of singular thoughts.

INDEX

Mots-clés : philosophie du langage, fiction et jeux, sémantique formelle, logique modale, sémantique des mondes possibles

Keywords : philosophy of language, fiction and games, formal semantics, modal logic, possible world semantics

AUTEUR

MANUEL REBUSCHI

Archives Henri-Poincaré (UMR 7117)

Université de Lorraine