

Comprendre la fiction vidéoludique : une rencontre opérante du jeu vidéo et de la *mimèsis*



Rédacteur du mémoire : Ydris BENMANSOUR

Directeur du mémoire : M. Angelo GIAVATTO

Co-directeur du mémoire : M. Mathieu TRICLOT

Deuxième année de master de philosophie

Année 2017-2018

Remerciements

Je remercie toutes les personnes qui m'ont accompagnées sur le chemin de ce mémoire, en particulier, Mme. Chrystel Moyon, Mme. Florence Diamantini et Mme. Karine Prévot, pour m'avoir lu avec attention et corrigé à maintes reprises. Enfin, je remercie chaleureusement mes directeurs de mémoire, M. Angelo Giavatto et M. Mathieu Triclot, pour leur patience et leurs précieux conseils, mais aussi pour m'avoir donné la chance de mener à terme ce travail passionnant.

Table des matières

Introduction	8
Partie I – Le jeu vidéo : un objet difficile à définir	17
1 - Un objet difficile à saisir en tant qu'objet	17
1.1 – Machine et interface graphique, des éléments essentiels ?.....	17
1.2 – Interaction et narration ?.....	19
1.3 – Une question de compétence ?.....	20
1.4 – Entre jeu et narration : un étonnement philosophique.....	22
2 – Une revue de la littérature	24
2.1 – Premier conflit historique : entre ludologues et narratologues.....	25
2.2 – Limites de ces deux « écoles ».....	25
2.2.1 – Des outils narratifs impropres au jeu vidéo ?.....	26
2.2.2 – Un temps différent des récits traditionnels ?	28
2.2.3 – Quelle instance énonciatrice dans le jeu vidéo ?.....	29
2.3 – Bilan des arguments ludologistes.....	30
3 – Une nouvelle approche de la narrativité	31
3.1 – Un double récit.....	31
3.2 – Une distinction réelle ?.....	32
3.2.1 – Le cas des interactions réciproques entre les deux espèces de récits.....	33
3.2.2 – Le cas de scénarios exclusifs et distincts.....	34
3.2.3 – Les jeux sans scénario préconçu (jeux <i>sanbox</i>).....	35
3.3 – L'échec du double récit.....	37
3.4 – Une nouvelle piste : le joueur.....	38
Partie II – Le jeu vidéo : une expérience plutôt qu'un objet	40
4 – Une multiplicité d'approches pour un objet complexe	40

4.1 – Le jeu vidéo comme expérience.....	42
4.2 – La synthèse de Caillois.....	43
4.2.1 – Une définition en six critères.....	44
4.2.2 – Six catégories fondamentales d'impulsions.....	45
4.2.3 – Application au football.....	47
4.2.4 – Les relations entre ces différents couples d'impulsions.....	48
4.3 – Des associations non pas interdites, mais difficiles.....	50
4.3.1 – Association « impossible » (1) : <i>ludus, ilinx, alea</i>	50
4.3.2 – Association « impossible » (2) : <i>mimicry, alea</i>	52
4.3.3 – Retour aux vécus des différents joueurs.....	53
5 – Jeu et fiction, une frontière illusoire.....	54
5.1 – Application des impulsions aux jeux vidéo.....	56
5.1.1 – <i>Agôn, alea, mimicry et ilinx</i>	56
5.1.2 – Les quatre impulsions réunies.....	59
5.2 – Apports des jeux vidéo à la classification de Caillois.....	60
5.2.1 – Renversement des trois axes de Caillois.....	61
5.2.2 – Particularités de la liberté du joueur dans le jeu vidéo.....	62
5.2.3 – Composition <i>mimicry-ludus</i>	64
5.2.4 – Quelle est l'impulsion la plus caractéristique des jeux vidéo ?.....	65
5.2.5 – Un transfert de la charge des règles du jeu.....	67
5.2.6 – Complémentarité des impulsions.....	68
5.2.7 – Deux strates d'investissement.....	70
5.2.7.1 – <i>Mimicry-ludus</i> , une ouverte de libertés.....	72
5.2.7.2 – <i>Ludus-paidia</i> , une combinaison inédite.....	73
5.2.7.3 – Six impulsions réunies.....	74
5.3 – Dédoublage de la <i>mimicry</i>	76
5.3.1 – La <i>mimicry</i> investie sur les deux strates.....	77
5.3.2 – <i>Mimicry</i> en seconde strate : spécificité vidéoludique.....	78
6 – Fiction et jeu vidéoludique : bilan et perspectives.....	80
Partie III – Poétique vidéoludique.....	83

7 – Contexte historique.....	84
8 – <i>Mimèsis</i> : quelle définition ?.....	86
8.1 – Une représentation de l'action humaine.....	87
8.2 – Une création référentielle.....	88
8.3 – Un acte d'épuration.....	89
8.4 – Imitation, leurre, mensonge et fiction.....	89
8.4.1 – Vrai pour de faux !.....	90
8.4.2 – Aristote l'avait vu !.....	91
9 – Découvertes par imitation de la méthode <i>Poétique</i>.....	92
9.1 – Les moyens de la représentation.....	93
9.2 – Des comparaisons entre les arts.....	94
9.2.1 – À quoi ressemble le jeu vidéo ?.....	95
9.2.1.1 – Jeu vidéo, danse et instruments musicaux.....	96
9.2.1.2 – Un art allographique.....	98
9.2.1.3 – Entre comédie, mime, marionnette et réalisation.....	99
9.3 – Quelques modes vidéoludiques, entre expérience et objet.....	103
9.3.1 – Quelques modes qui dépendent de l'objet.....	104
9.3.1.1 – Les modes du texte dans le jeu vidéo.....	104
9.3.1.2 – Quelques modes de consommation visuelle.....	106
9.3.2 – Une différenciation des modes exclusive au jeu vidéo.....	108
9.4 – Plaisir et connaissance.....	109
9.4.1 – La <i>mimèsis</i> aristotélicienne, ou le plaisir de la connaissance.....	109
9.4.2 – Une diversité des plaisirs vidéoludiques.....	111
9.4.2.1 – Apprentissage et reconnaissance.....	111
9.4.2.2 – La thèse cognitiviste.....	113
9.4.2.3 – Quelques cas d'apprentissages vidéoludiques.....	114
9.5 – Du modèle à la copie.....	115
9.5.1 – Le vraisemblable.....	117
9.5.2 – La représentation n'est pas une pure imitation.....	118
9.5.3 – La transformation mimétique dans le jeu vidéo.....	119
9.5.3.1 – L'histoire et les personnages dans <i>Just Cause 3</i>	119
9.5.3.2 – Manette, épure mes gestes !.....	121
9.5.3.2.1 – Deux conditions de vraisemblance à l'immersion vidéoludique.....	121

9.5.3.2.2 – Le geste grossi.....	124
9.6 – Parties constitutives.....	125
9.6.1 – La métaphore.....	126
9.6.2 – La métaphore chez Aristote.....	126
9.6.3 – La métaphore vidéoludique.....	127
10 – Une analyse de l'émotion vidéoludique par la notion de <i>katharsis</i>.....	129
10.1 – L'épuration, une <i>katharsis</i> non morale.....	130
10.1.1 – Une définition qui pose question.....	130
10.1.2 – Une évidence contextuelle ?.....	131
10.1.3 – Un paradoxe révélateur.....	132
10.1.4 – La <i>katharsis</i> est l'épuration des émotions de peine.....	134
10.1.5 – Une <i>katharsis</i> en deux temps.....	134
10.1.6 – Une interprétation qui diffère des autres interprétations morales.....	135
10.1.7 – Un excès de comparaison avec la <i>Politique</i>	136
10.1.8 – La <i>katharsis</i> peut donc opérer à plusieurs niveaux mimétiques.....	138
10.1.9 – Une interprétation très proche.....	139
10.2 – Les émotions vidéoludiques.....	139
10.2.1 – Émotions tragiques vidéoludiques.....	140
10.2.1.1 – La pitié.....	140
10.2.1.1.1 – Une scène digne d'une tragédie.....	141
10.2.1.1.2 – L'interaction comme composante émotionnelle.....	142
10.2.1.1.3 – Le revers émotionnel interactif de l'émotion tragique.....	142
10.2.1.2 – La crainte.....	143
10.2.1.2.1 – Une émotion réussie.....	144
10.2.1.2 – Une crainte légèrement différente.....	145
10.2.2 – Un nouveau continent d'émotions fictionnelles.....	146
10.2.2.1 – Immersion, attente et attention.....	146
10.2.2.2 – De l'attente à la projection.....	147
10.2.2.3 – L'action fictionnelle : un facteur d'émotions nouvelles.....	148
10.2.3 – Quelques vécus émotionnels vidéoludiques.....	149
10.2.3.1 – Sentiment d'hyper-puissance.....	149
10.2.3.2 – Une vitalité époustouflante des espaces.....	151
10.2.3.3 – La décharge habile de l'agressivité.....	151
10.2.3.4 – Des sentiments moraux.....	152

10.2.3.4.1 – <i>Call of Duty : Modern Warfare 2</i> , une scène de massacre.....	152
10.2.3.4.2 – <i>Far Cry 3</i> , la torture d'un petit frère.....	152
10.2.3.4.1 – Une portée morale ?.....	153
Conclusion	154
Bibliographie	158

Introduction

Présentation de l'étude

Si les jeux vidéo sont bien, comme leur nom l'indique, des jeux au sens ludique du terme, il est indéniable qu'ils sont aussi un nouveau genre de fiction. Aucune personne, un tant soit peu familière avec cette nouvelle forme artistique, ne pourrait affirmer le contraire. Mais alors, comment un jeu, qui somme toute consiste en une partie que nous gagnons ou perdons, peut-il seulement être comparé aux arts canoniques tels que le théâtre ou la littérature ? Qu'est-ce que ces chefs d'œuvres pourraient bien avoir en commun avec des personnages comme Lara Croft¹, faisant la une des magazines pour adolescents ?

En réalité, beaucoup plus que certains ne pourraient le penser. Mais la question, plus que de savoir ce qu'ils partagent avec la littérature, le théâtre ou le cinéma, est de savoir comment les jeux vidéo peuvent faire fiction.

La question n'a pas toujours été simple à traiter. En effet, si le jeu vidéo est une fiction, alors il est peut-être le premier à aussi bien intégrer l'interactivité ludique comme l'une de ses composantes. Le fait est que cette caractéristique qui lui est si propre est aussi celle qui, durant plusieurs décennies, ne lui a pas permis d'être étudiée correctement. En effet, deux écoles se disputèrent longtemps sur ce qu'était la véritable essence du jeu vidéo. Les narrotologues clamaient à la narration, tandis que les ludologues rétorquaient au jeu, comme si jeu et narration devaient naturellement s'opposer. La question de la fiction vidéoludique était mal traitée. C'est ce que nous verrons dans le premier temps de notre étude.

En revanche, si nous prenons d'autres sources pour aborder la question du jeu – comme *Les jeux et les hommes*, de Roger Caillois – ou celle de la fiction – comme *Pourquoi la fiction ?*, de Jean-Marie Schaeffer – nous nous rendons compte que la fiction a toujours été partie prenante de la question du jeu, et que cette controverse entre narrotologues et ludologue, quoi qu'intéressante, n'avait pas lieu d'être. Il n'y a donc pas à s'étonner de voir apparaître des jeux qui sont à la fois des fictions, et des fictions qui sont à la fois des jeux. Dans un deuxième temps, nous exposerons donc ce lien qui n'a pas toujours semblé évident pour tout le monde.

Mais si le jeu vidéo est une fiction, est-il possible de lui appliquer les critères théoriques de la fiction, tels qu'ils ont déjà été définis ? C'est le pari théorique que nous

¹ Lara Croft est le personnage principal de la série de jeux vidéo *Tomb Raider* (Core Design, 1996).

ferons dans le dernier moment de notre étude, de relire la manière dont font fiction les jeux vidéo au prisme une théorie canonique ayant pour intérêt d'être au maximum éloignée chronologiquement de notre objet : la *Poétique* d'Aristote. Nous ne devons donc pas nous attendre à une application de la théorie aristotélicienne sur les jeux vidéo (ceci serait absurde), mais plutôt à ce que la théorie fonctionne comme un détecteur de singularités fictionnelles vidéoludiques, à la manière dont Elsa Boyer² se sert de Husserl pour analyser les perceptions dans les jeux vidéo.

Éléments historiques d'une technologie pas si nouvelle

Depuis les temps les plus anciens, pensons-nous, l'humanité utilise le jeu à des fins diverses, comme par exemple l'apprentissage des rites sociaux, pour donner vie aux mythes, ou tout simplement pour combattre l'ennui. Certains vont jusqu'à qualifier l'être humain de *homo ludens*³. Aujourd'hui, parmi les formes les plus populaires des pratiques ludiques dans le monde entier, compte indéniablement celle des jeux vidéo. En seulement l'espace d'une poignée d'année, l'industrie vidéoludique est devenue l'une des locomotives de l'industrie numérique ; elle est désormais la première industrie culturelle, devant celle du cinéma. Si nous devions comparer l'histoire du jeu vidéo à la vie d'un être humain, nous pourrions affirmer que l'apparition du jeu vidéo pourrait correspondre à un premier stade, comparable à celui de l'enfance, que la phase de recherche et perfectionnement qui a suivi serait celle de l'adolescence, et qu'il commence à peine aujourd'hui à entrer dans sa phase adulte, caractérisée par l'accès au rang de médium respectable, perfectionné, et indispensable aux yeux de tous.

Depuis le premier jeu vidéo en 1962⁴, jusqu'en cette année 2018, de grandes améliorations technologiques ont été effectuées permettant avec le temps l'émergence d'un langage interactif unique dans l'histoire. Même si nous pourrions penser que pendant des années les barrières techniques ont entraîné les développeurs des jeux vidéo à ne concevoir que des mécaniques vidéoludiques, et un rapport au jeu vidéo, dont le seul but aurait été le simple divertissement et le simple amusement, ce qui est loin d'être une évidence, le développement et la complexification tant des systèmes matériels que des logiciels ont amplement étendu les possibilités de création et d'interaction. Nous côtoyons aujourd'hui une forme d'expression libérée de nombreuses de ses entraves (mécanique de jeu, qualité des animations et des graphismes, etc.), en possession d'une grammaire qui lui est propre, en continuel enrichissement, et permettant aux auteurs de

² Elsa BOYER, *Le Conflit des Perceptions*, éditions MF, Condé-sur-Noireau, 2015.

³ Johan HUIZINGA, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1938 (1988).

⁴ Il s'agit de la date la plus communément admise avec la sortie du jeu *Spacewar* considéré comme étant véritablement le premier jeu vidéo.

transmettre, par l'intermédiaire d'une expérience vidéoludique, des idées aussi bien personnelles, philosophiques que politiques. L'ensemble de ces phénomènes positionnent le jeu vidéo, depuis une dizaine d'années, comme un sujet d'analyse sérieux pour les amateurs et les professionnels, et qui provoque une lente mais inexorable prise de conscience générale de son importance par les milieux universitaires, culturels, ou encore médiatiques.

Un changement de paradigme malgré les résistances

Ce que nous avançons est étayé par un certain nombre de faits assez récents, comme la remise, en 2006, de l'insigne de Chevalier dans l'Ordre des Arts et des Lettres à Shigeru Miyamoto⁵, Michel Ancel⁶, et Frédérick Raynal⁷, par l'ancien ministre français de la culture Renaud Donnedieu de Vabres ; comme, en 2012, la reconnaissance du jeu vidéo par les États-Unis en tant que forme d'art, avec la distribution de bourses par le fond national pour les arts ; comme l'entrée en novembre de la même année de quatorze jeux vidéo au prestigieux musée d'art moderne de New York ; comme la création en 2016 d'un cadre légal pour l'e-sport⁸ en France ; ou encore comme l'ouverture toute récente du Pixel Museum au nord de Strasbourg⁹, tout premier musée permanent de France entièrement consacré au dixième art.

Ainsi, il semblerait qu'une partie de plus en plus importante de la société commence à accepter l'idée que jouer, ce n'est pas seulement perdre inutilement son temps. Cependant, l'eau devra encore couler sous les ponts avant de voir advenir une réelle maturité de cet objet et cette passion, car que nous l'acceptions ou non, l'expression « jeu vidéo » conserve toujours cette connotation futile de simple passe-temps inutile, d'activité abrutissante et non productive, qui ne procure rien d'autre que de l'amusement superficiel. Cela est probablement dû, en bonne partie, à une frange importante de studios, de journalistes, spécialisés dans le jeu vidéo, et de joueurs, qui ne considèrent encore le jeu vidéo que comme un simple produit de divertissement, juste bon à être noté, consommé puis jeté une fois terminé. Mais aussi, c'est indéniable, à cette image négative, qui ne manque pas de partialité et ignore beaucoup des enjeux des médias vidéoludiques, s'ajoute un regard tout aussi partiel sur les joueurs eux-mêmes

⁵ Créateur et producteur japonais de jeux vidéo chez Nintendo, co-créateur de nombreuses célèbres franchises comme *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), *Super Mario* (Nintendo, 1985), ou encore *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986).

⁶ Concepteur français de jeux vidéo, à l'origine de la firme *Rayman* (Ubisoft, 1995).

⁷ Figure du jeu vidéo français, il est à l'origine de la naissance de la firme *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992).

⁸ Terme désignant la pratique du sport électronique sur internet ou en LAN (*Local Area Network*, réseau fermé de consoles ou d'ordinateurs), seul ou en équipe.

⁹ Le musée a ouvert le 25 février 2017.

souvent infantilisés voire abêtis, ainsi que sur leur culture, peu analysée pour elle-même, et de ce fait perçue comme une simple « sous-culture »¹⁰. Nous pouvons aussi simplement chercher du côté de la racine latine du mot « jeu », *jocus*, qui signifie plaisanterie, badinage, soit autant d'étiquettes que quelques-uns associent avec une exaspérante ténacité au jeu vidéo, au même titre que toute activité ne correspondant pas à ce qui est considéré comme utile, sérieux ou louable, par la sphère des garants des arts anciens. Comme l'exprime très bien Fanny Barnabé dans son ouvrage, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*¹¹, pendant longtemps, aborder le jeu vidéo comme objet de recherche était une sorte de tabou. Toute personne désirant analyser le jeu vidéo pour le grand public se voyait forcée, dans un premier temps, de légitimer sa recherche. Cette légitimation systématique a souvent poussé les chercheurs à adopter des jugements de valeur, et à mettre en avant certains aspects du jeu vidéo au détriment de certains autres, afin de faire valoir ses aspects dits « positifs ».

De ce point de vue, et comme le rappelle très bien Mathieu Triclot dans son livre *Philosophie des jeux vidéo*¹², le jeu vidéo ne bénéficie pas d'un traitement d'exception mais valide au contraire la norme. La culture ayant toujours été question de technologie, les jeux vidéo, tout autant que le théâtre, la littérature, ou le cinéma, sont le résultat de dispositifs techniques qui n'ont pas été inventés en vue de produire les expériences qui leur sont propres. Le développement technique est venu répondre au besoin spécifique d'une époque et a ensuite été détourné à d'autres fins, notamment celle du divertissement et de la production artistique. Ces détournements sont à chaque fois lourdement critiqués, car ils engendrent de nouvelles expériences dont nous ignorons les conséquences, mais dont nous pouvons constater qu'ils transforment en profondeur notre rapport au monde. Les images, les fables, les romans, mais aussi le cinéma, ont été tout autant critiqués que le jeu vidéo. Il est intéressant de remarquer que les termes de cinéma, de littérature, de musique, de sculpture ou encore de peinture, sont associés au support et aux moyens employés par l'auteur pour réaliser son œuvre, alors que de son côté le jeu vidéo est le seul à être désigné par un terme d'action prenant pour référence

¹⁰ Toute personne proche de la culture des *gamers* (voir note 27) se rappellera de l'émission *Philosophie* du 14 novembre 2010 sur arte, dirigée par Raphaël ENTHOVEN, et à laquelle était invité Colas DUFLO. Il était question de jeu vidéo et les joueurs y étaient attaqués de façon ad-hominem : leurs visages étaient qualifiés de « têtes d'abrutis », ils étaient tous des « no-lifes » qui jouaient « toute la nuit », qui se trouvaient dans une « solitude absolue », et il en allait « du jeu vidéo comme de la drogue ». En revanche, un grand éloge était fait, par la suite, du jeu d'échec, de par sa grande complexité et la grande diversité des possibilités d'actions offertes aux joueurs. Le jeu y était qualifié de jeu infini, nettement supérieur à ces jeux vidéo qui ne se finissent qu'en un week-end. Toute personne connaissant un minimum le jeu vidéo l'aura compris, Raphaël ENTHOVEN et Colas DUFLO s'octroyaient le droit de s'exprimer, avec un mépris déguisé d'une fausse érudition, sur un objet qui leur échappait sur absolument tous les plans.

¹¹ Fanny BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Bebooks, Liège, 2014, p.13.

¹² Mathieu TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2011, p.15-17.

son public. Nous verrons par notre étude que cela est loin d'être le fruit du hasard.¹³

Une désignation, tout compte fait, peu significative

Par ailleurs, nous pouvons nous demander s'il est encore pertinent d'utiliser l'expression « jeu vidéo », inventée au milieu du XX^e siècle pour désigner une curiosité technologique¹⁴, alors qu'il s'agit aujourd'hui d'un véritable continent virtuel, pourvoyeur d'expériences et d'émotions bien réelles, propres à elles-mêmes. Nous l'avons dit, « jeu vidéo » résonne à l'oreille comme un simple amusement qui prendrait pour support la vidéo. Il n'y aurait ainsi pas plus de différence que cela entre l'expérience immersive d'un *Call of Duty*¹⁵, et la reproduction du jeu télévisé comme *Qui veut gagner des millions ?*¹⁶, à l'instar de celle que nous pouvons trouver sur les tablettes tactiles (se trouvant derrière les dossiers des sièges-passagers des avions long-courriers) mises à disposition des voyageurs pour rendre les trajets moins ennuyeux.

Peut-être que la conscience collective évoluera lorsque nous ne penserons plus seulement le jeu vidéo comme un moyen de divertissement, mais aussi et surtout comme un moyen d'expression et d'interaction entre une œuvre et son audience. Cependant, il n'est en réalité pas nécessaire de bouleverser nos habitudes : les langues étant riches et nuancées, nous pouvons admettre une sémantique variée de mêmes termes. « Jeu » peut ainsi résonner avec toute la puissance du sens théâtral du mot. Nous disons d'un acteur qu'il joue un rôle, un personnage. Jouer ne désigne pas ici l'action de se divertir *via* un ensemble de règles arbitraires, mais plutôt le fait d'embrasser le corps, l'esprit et le passé d'une autre personne, imaginée, pour lui donner vie, et vivre à son tour par procuration une expérience hors du monde réel. L'acteur, son personnage, et le cadre de l'action fonctionnent ainsi en symbiose, et se nourrissent pour créer un univers fictif, qui existe bel et bien sous un certain mode.

Le jeu vidéo, véhicule d'expériences et d'émotions

¹³ Voir 4.1 (note 92).

¹⁴ Parmi l'un des premiers représentants de la grande famille des jeux vidéo après *Spacewar*, compte de toute évidence le célèbre jeu *Pong* (Allan Alcorn, 1972), mettant en scène un filet décoratif, quelques pixels en guise de balle, et deux segments à chaque extrémité de l'écran, déplaçables par les joueurs grâce à des manettes, pour représenter les raquettes. Ce jeu était qualifié dans les journaux publicitaires aux États-Unis de « *video skill game* », autrement dit « jeu vidéo d'adresse », tandis qu'en France, il était qualifié de « jeu de tennis vidéo ».

¹⁵ *Call of Duty* (Activision, 2003) est une série phare du jeu vidéo de guerre à la première personne comptant de nombreux volets à son actif. Le premier jeu commence durant la seconde guerre mondiale, et le dernier dans l'ordre chronologique de la fiction, *Call of Duty : Infinite Warfare* (Infinity Ward, Activision, 2016), prend lieu dans un univers de science-fiction, dans un temps très avancé où l'être humain aurait conquis l'ensemble du système solaire.

¹⁶ Célèbre jeu QCM télévisé d'origine britannique, diffusé sur TF1 de juillet 2000 à janvier 2016, présenté par l'animateur Jean-Pierre FOUCAULT.

Ainsi ce n'est pas que pour le divertissement que les amateurs jouent à *The Witcher*¹⁷, mais avant tout pour explorer un monde aux mille légendes, façonné par l'érosion et les guerres, et pour ressentir ce lien unique existant entre un père et sa fille adoptive, dont le malheureux destin est lié à une tragique prophétie. De même, jouer à *Ori and the Blind Forest*¹⁸, permet de s'imprégner d'un univers forgé de contrastes, où la mélancolie embrasse un être arraché trop tôt à son innocence, où l'espoir étreint l'impossible, et où l'iridescence déteint avec une harmonieuse dissonance sur un monde en train de mourir. Jouer à *Abzû*¹⁹, c'est savourer une fable aquatique fascinante, véritable symphonie écologique où la confrontation est absente de cet écosystème tirant sa beauté de son hétérogénéité. Nous ne jouons pas à *That Dragon, Cancer*²⁰ pour le divertissement, mais pour nous transformer en témoins d'une confession poétique, d'une intimité absolue, de la part de parents qui ont choisi le jeu vidéo pour ouvrir leur cœur et soigner leur âme. Dans *Black Flag*²¹, c'est la sensation grisante, de se sentir incarner un

capitaine de navire de pirates en plein âge d'or de la piraterie, qui meut le joueur,

¹⁷ *The Witcher* (CD Projekt, Atari, 2007) est une série de jeux vidéo, appartenant à la famille des *RPG* (voir note 55), développée par un studio polonais. Cette série se veut être une adaptation de la saga de romans d'*Heroic Fantasy*, intitulée *Sorceleur* (en polonais : *Wiedźmin*), du célèbre auteur polonais Andrzej SAPKOWSKI, dont la narration en serait la suite. Autrement dit, la narration de la série *The Witcher* commence là où le récit du *Sorceleur* s'achève. Nous y incarnons Geralt de Riv, sorcelleur (chasseur de monstres) amnésique à la reconquête de son passé, dans un monde envahi par la guerre (entre les royaumes humains), par des créatures maléfiques, et par des conflits interraciaux.

¹⁸ *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015) est un jeu de plates-formes de la famille des *Métroidvania* (jeux de plates-forme et d'aventure dans un monde en 2D, semi-ouvert, dans lequel l'avatar progresse, gagne des compétences et peut ré-explore la carte afin d'accéder à des zones qui lui étaient avant inaccessibles), développé par un studio indépendant. Nous y incarnons Ori, une créature de lumière née dans l'Arbre aux Esprits, seul espoir vivant pour sauver sa forêt, son monde, en train de mourir pour des raisons mystérieuses.

¹⁹ *Abzû* (Giant Squid Studios, 505 Games, 2016) est un jeu indépendant, s'inscrivant dans la lignée d'un genre nouveau que nous pourrions appeler « jeu d'exploration contemplative », comptant déjà, parmi ses titres les plus fameux, *Flower* (Bluepoint Games, Sony Computer Entertainment, 2009) et *Journey* (Thatgamecompany, Sony computer Entertainment, 2012). La composition musicale de ces jeux et ses liens avec les différentes actions dans le jeu, y sont très développés afin d'offrir au joueur une forte expérience contemplative et esthétique, imprégnée d'une dimension poétique. Dans *Abzû*, l'univers à explorer est aquatique.

²⁰ *That Dragon, Cancer* (Ryan GREEN et Josh LARSON, Numinous Game, 2016) est un jeu du genre *Point-and-Click* (« Pointer et cliquer » en français, l'un des plus vieux genres de jeux vidéo, tirant son nom de l'action du joueur consistant à cliquer dans le bon ordre sur un ensemble d'objets placés sur un plan fixe, le jeu allant généralement de plans fixes en plans fixes). Il s'agit d'un jeu autobiographique développé par les parents de Joël, un petit garçon atteint d'un cancer en phase terminale depuis qu'il a un an. Le joueur y incarne le père : Ryan GREEN.

²¹ *Assassin's Creed IV : Black Flag* (Ubisoft Montréal, Ubisoft, 2013), sixième volet de la grande série des *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), est un jeu d'aventure débutant son déroulement en 1715, dans les Caraïbes, en plein âge d'or de la piraterie. Le joueur incarne Edward Kenway, un Écossais ayant quitté sa terre natale en quête de richesse, dans l'espoir de pouvoir un jour revenir chez lui et retrouver sa bien-aimée qu'il a dû quitter. À travers lui, nous pouvons visiter plusieurs villes telles que La Havane, Kingston ou Nassau, tout en naviguant entre les mers avec notre équipage pour nous déplacer. L'histoire nous fera rencontrer des personnages emblématiques de cette époque, comme par exemple le fameux capitaine pirate Barbe Noire. La série *Assassin's Creed* est réputée pour sa direction artistique cherchant à reproduire le plus fidèlement que possible les lieux et autres différents éléments des époques dans lesquelles prend place la fiction (qui elle en revanche relève de l'invention). Dans d'autres volets, le joueur peut avoir l'occasion de coopérer avec Jules CÉSAR, Léonard DE VINCI, Nicolas MACHIAVEL, Benjamin FRANKLIN, George WASHINGTON, Napoléon BONAPARTE, Donatien Alphonse François DE SADE, ou encore Karl MARX.

soutenue par ce besoin de rendre chaque instant esthétique, comme pour apporter une touche de dignité mélancolique dans un lieu et à une époque où la vie humaine a moins de valeur que le bon commerce. Enfin, ce n'est pas que pour le divertissement que les joueurs jouent à *Rust*²², mais aussi pour éprouver ce soulagement, une fois la nuit tombée, de voir danser au loin leur feu de camp sous le chant des alliés, rythmé par les crépitements de la viande chassée durant le jour, qui cuit, seul oasis de paix dans un monde où chaque journée est un combat contre la mort, dans une nature tout aussi hostile que les hommes qui la peuplent, vidés de leur essence par la nécessité de survivre et faire face à la radioactivité.

Ainsi le jeu vidéo peut être éminemment perçu comme un « Art » au sens noble, tout comme les autres formes d'art. Offrant une infinité de mondes aux contours et aux contenus forgés de concert par les créateurs et les joueurs, le jeu vidéo nous ouvre des espaces où nous pouvons nous exprimer, voir ce que nous aimons voir, apprendre et comprendre de nouvelles choses, découvrir ou développer des facettes de notre personnalité, et ressentir des émotions que la vie quotidienne ne peut pas nous procurer. Lorsque nous nous y penchons, nous nous rendons compte que le divertissement n'est presque jamais une fin en soi mais qu'il est seulement un moyen pour communiquer une histoire, des idées et des émotions par l'intermédiaire d'une multitude d'expériences interactives. Il ne faut pas pour autant nier qu'il est un objet de plaisir, mais tout amoureux de fiction sait que le plaisir que lui procure un bon jeu est très proche, même s'il est différent par plusieurs aspects, de celui que peut lui procurer une bonne pièce de théâtre, un bon roman ou un grand film. Nous pensons qu'il est inévitable, pour comprendre ce qu'est de jouer aux jeux vidéo, de saisir ce lien qu'il entretient avec l'art de la fiction.

Mimèsis et jeu vidéo

Tout comme pour le jeu, il existe un lien entre l'apprentissage et la fiction. La fiction, ou le fait d'exprimer par l'intermédiaire d'une production artistique (qu'elle soit matérielle ou non) ce que nous nous imaginons ou nous nous représentons, est certainement, elle

²² *Rust* (Team Garry, 2013) est un jeu multijoueur en ligne, vue à la première personne du style *FPS* (*First-Person Shooter*), appartenant à la famille des jeux de survie. Le joueur y incarne un avatar qui apparaît nu, avec seulement dans la main une torche inflammable pour voir dans la nuit et un morceau de caillou, sans que plus d'explications ne lui soient données. Il est ainsi livré à lui-même sur une très grande île hostile (animaux dangereux, zones radioactives, et surtout, autres joueurs agressifs) dans laquelle il va devoir commencer par se nourrir, s'hydrater et s'habiller, pour pouvoir ensuite, petit à petit, amasser des ressources qui lui permettront de construire des bâtiments, de meilleurs outils de récolte et de chasse, ainsi que des armes à feu pour se défendre. La communication entre les joueurs est possible grâce à un système de transmission vocale. Les coopérations entre joueurs à diverses fins, ainsi que les guerres de clans, sont ce qui va principalement donner un sens au jeu, et pousser le joueur à continuer de jouer. Nous parlons de jeu *sandbox* (« bac à sable »), et de *gameplay* (voir note 42) émergent.

aussi, presque aussi ancienne que l'humanité. En prenant connaissance des plus vieux mythes de notre histoire, comme les mythes sumériens ou les mythes égyptiens de l'Ancien Empire, d'aucuns pourraient aisément comprendre qu'il existe un lien profond entre la fiction et notre capacité à appréhender le réel : à nous le « représenter », disons-nous. Pour ce qui est du jeu, une dimension similaire y est présente. En effet, nous l'avons dit, l'un des usages les plus anciens du jeu a toujours été celui d'en faire un moyen d'apprendre. Ce phénomène s'observe bien chez les enfants qui apprennent par imitation, mais il est possible de le retrouver même chez les jeunes animaux, qui par exemple pour apprendre à chasser, imitent leur mère et jouent entre eux : ils font semblant.

Dans la *Poétique*, Aristote fait aussi ce constat. Les êtres humains sont, selon lui par nature, particulièrement enclins à la *mimèsis*, et c'est cette prononciation particulière qui les différencie, entre autres, des autres animaux²³. Dans cette œuvre, Aristote s'intéresse particulièrement à l'art du poète tragique et à l'effet qu'il recherche chez son public. Il adopte une posture à la fois normative, autrement dit il cherche à fournir à son lecteur les règles qui, selon lui, sont les conditions pour qu'une tragédie atteigne bien son objectif, mais aussi descriptive, à la manière d'une science empirique, autant dans l'effet recherché chez le public que dans les événements à ne pas reproduire. La notion de *mimèsis* y est centrale, et elle nous intéressera particulièrement pour notre étude car elle regroupe sous sa dénomination de nombreux arts représentatifs (ou arts mimétiques) auxquels Aristote se réfère tout au long de l'ouvrage, allant de l'art pictural à la tragédie, en passant par la danse, la musique, et les différentes formes de récits. De la même manière, la notion controversée de *katharsis* retiendra particulièrement notre attention de par le lien qu'elle établit entre la construction de la fiction, et la nature des émotions que celle-ci suscite.

La *Poétique* (335 av. J.-C.) est une œuvre phare de notre histoire, et la notion de *mimèsis* aristotélicienne est l'une des pierres de touche historique de la conception de la fiction en occident. De toute évidence, les jeux vidéo appartiennent à une autre époque du rapport à la fiction, et des moyens techniques que celle-ci implique. Cependant, le fait que la *Poétique* ait trouvé une postérité presque continue jusqu'à aujourd'hui, et qu'elle ait influencé les réflexions sur l'art pendant des siècles de par les débats qu'elle a suscités, nous laisse penser qu'elle peut encore avoir quelque chose à nous dire des nouvelles formes de la fiction, notamment de celle des jeux vidéo. Il conviendra donc d'étudier comment la notion de *mimèsis*, théorisée par Aristote, peut éclairer plusieurs dimensions du processus fictionnel du jeu vidéo parmi ses différentes composantes,

²³ ARISTOTE, *Poétique*, 48b4-9.

notamment celle de l'émotion dont le domaine de recherche est encore en friche²⁴.

²⁴ Serge TISSERON, *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, M. TRICLOT, « Le corps du jeu vidéo », Dunod, Paris, 2013, p.113.

Partie I – Le jeu vidéo : un objet difficile à définir

Dans cette première partie de notre étude, nous présenterons brièvement la manière dont il est possible de nous étonner sur l'objet vidéoludique, puisque celui-ci est à la fois un jeu tout en ayant tout l'air d'une fiction. Nous montrerons ensuite en quoi la question de savoir comment le jeu vidéo est capable de faire fiction a été mal posée au sein d'une controverse philosophique opposant deux « écoles », les narratologues et les ludologues, qui comprenaient le jeu vidéo comme un objet que l'on pouvait placer à distance de soi pour le définir. Enfin, dans un dernier moment, nous exposerons une tentative de dépassement qui, bien qu'elle ait su apercevoir où se trouvait la solution du problème qui opposait les protagonistes de la controverse, ne parvient pas à ses fins pour les mêmes raisons que ces derniers.

Le lecteur pourra aussi remarquer l'importance que prennent les annotations au sein de cette première partie. La raison en est que nous avons à cœur d'être compris par des personnes qui ne seraient en rien familières aux jeux vidéo. Ainsi, cette partie a aussi pour fonction de livrer au lecteur un ensemble d'éléments conceptuels et culturels sur le jeu vidéo, dont certains seront repris de manière significative dans la suite de notre étude.

1 - Un objet difficile à saisir en tant qu'objet²⁵

Tout d'abord, nous verrons dans un premier temps que la définition du jeu vidéo pose problème, car lorsque nous essayons de la poser en un nombre restreint d'assertions descriptives, comme nous pourrions le faire pour définir d'un objet, quelque chose nous échappe à chaque fois.

1.1 – Machine et interface graphique, des éléments essentiels ?

La simple union des concepts distincts, nous l'avons quelque peu abordée ci-dessus, du jeu et de la vidéo, ne permet pas d'établir une définition du jeu vidéo. Les jeux télévisés ne sont pas des jeux vidéo alors que nous y trouvons pourtant tous les éléments du jeu et de la vidéo. En effet, comme nous l'avons avancé, notre objet fonctionne davantage par imitation virtuelle. Il s'agit de faire virtuellement des choses que nous pourrions plus ou

²⁵ Voir le dialogue entre Socrate et Mario, M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo, op. cit.*, p.7-12.

moins faire dans la réalité ou que nous pourrions imaginer faire dans un monde fictif. Puisque des interactions avec un univers virtuel doivent être proposées, il y a donc besoin d'une machine générant le monde en question et les possibles interactions.

Cependant, la machine ne suffit pas à définir l'objet vidéoludique. Les jeux d'ordinateur, comme par exemple le *Solitaire* ou la *Dame de Pique*²⁶, ne sont pas considérés comme faisant partie de la famille des jeux vidéo alors même qu'il s'agit bel et bien d'imitations virtuelles de jeux qui peuvent être joués, dans la réalité, avec un paquet de carte. De toute évidence, tout *gamer*²⁷ admettra que pour faire découvrir le jeu vidéo à quelqu'un qui ignorerait totalement ce que c'est, il serait peu pertinent d'opter pour ce genre de jeux, peut-être parce qu'ils n'ont rien de plus qui ne soit déjà spécifique aux jeux traditionnels.

Nous pourrions rétorquer qu'il manque à ces jeux une interface graphique afin qu'ils appartiennent à la famille des jeux vidéo, cependant, cela serait faux car bien que peu élaborées, ces jeux possèdent tous des interfaces graphiques qui aujourd'hui sont plus développées que celles d'un grand nombre d'anciens jeux vidéo. Nous pourrions imaginer un *Solitaire* (ou un jeu d'échecs) en 3D, très réaliste sur le plan des animations, mettant en scène un personnage jouant sur une table, et dont le lieu et les décors changeraient à chaque partie. Reconnaitrions-nous pour autant à un tel jeu son appartenance à la grande famille des jeux vidéo ? Les avis pourraient en effet être partagés, mais il faut le reconnaître, quand bien même l'ajout d'une mise en scène graphique pourrait emporter plus d'un assentiment, un tel jeu resterait peu pertinent s'il était question de faire découvrir à quelqu'un le jeu vidéo.

1.2 – Interaction et narration ?

S'ajoute à cela une difficulté supplémentaire. De fait, il existe bien des jeux que nous trouvons rangés par la communauté des *gamers* dans la catégorie des jeux vidéo (*Zork*²⁸,

²⁶ Adaptations, connues de tous, sous Windows, de deux jeux de cartes portant le même nom. Comme son nom l'indique, le *Solitaire* se joue seul, tandis que la *Dame de Pique* peut traditionnellement se jouer à quatre ou six joueurs (mais l'adaptation informatique permet au joueur de jouer seul contre l'intelligence artificielle).

²⁷ « *Gamer* » (pouvant être traduit par « joueur » en français) désigne une personne habituée à jouer aux jeux vidéo, un minimum proche de la culture vidéoludique, faisant par-là plus ou moins partie de la communauté des *gamers*. Les *gamers* se déclinent eux-mêmes, sur la base de différents jugements (temps et fréquence de jeu, difficulté des jeux qui sont joués, etc.) relatifs à ceux qui les formulent, en plusieurs genres de *gamers*, pouvant s'opposer ou non, comme le *casual gamer* qui joue à des jeux simples, le *soft gamer* qui joue peu, ou le *hardcore gamer* qui joue beaucoup et/ou à des jeux difficiles. Nous n'entrerons pas plus dans les détails sur ce sujet.

²⁸ *Zork* (Infocom, 1980) est une série de jeux vidéo, parfois appelée série de fictions interactives, ou d'aventures textuelles. Il s'agit de jeux d'aventures précurseurs de nombreux autres genres de jeux vidéo qui arriveront plus tardivement, comme par exemple les célèbres *RPG*. Certains qualifient ce style de jeux comme appartenant au genre *Dungeon Crawl*.

*Enchanter*²⁹, etc.) alors qu'ils n'ont aucune interface graphique, mais seulement un texte lumineux apparaissant sur un écran noir, décrivant un univers, et proposant des actions à effectuer afin de progresser. Ce sont plus ou moins des jeux de rôle sur écran dans lesquels le meneur de jeu est remplacé par la machine, et qui peuvent donc se jouer seul. À ce stade, il semble qu'il n'y ait que la présence d'un écran et d'une machine programmée qui puisse fonder la distinction faite entre ce genre de jeux vidéo et un jeu de rôle sur table individuel.³⁰

Cependant, bien que ces jeux entretiennent des liens avec les jeux vidéo, qu'ils aient joué un rôle majeur dans leur développement, et qu'ils aient même été considérés comme étant eux-mêmes des jeux vidéo, il est aujourd'hui légitime de remettre en question cette appartenance, car de la même façon qu'il serait peu pertinent de choisir le *Solitaire* pour faire découvrir le jeu vidéo à quelqu'un qui en ignore tout, il serait à l'heure actuelle tout aussi peu judicieux de faire le choix d'un jeu comme *Zork*. Aussi semblerait-il maintenant que les jeux vidéo doivent être en mesure de générer des graphismes numériques avec lesquels il est possible d'interagir en temps réel.

Quoi que nous en pensions, cette ambiguïté révèle une chose : la génération d'une sorte de narration, d'un univers fictif, mis en scène par des interactions, semblent être un prérequis plus essentiel qu'une interface graphique pour qu'un jeu soit qualifié de « jeu vidéo ». L'interface graphique interactive est une qualité ajoutée à un support de base mais ne permet pas à elle seule de définir le jeu vidéo (autrement Windows serait un jeu vidéo, ce qui est absurde). Le jeu vidéo doit être un jeu, il doit être une source de plaisir et d'amusement, mais il doit aussi, semblerait-il, générer par l'interaction quelque chose de l'ordre de la narration, une sorte d'univers de fiction.

1.3 – Une question de compétence ?

Porter notre regard sur la célèbre famille des jeux vidéo d'arcade peut nous éclairer. En effet, le jeu d'arcade est au cœur de l'histoire du jeu vidéo. Il s'agit d'un genre de jeux mobilisant l'adresse du joueur dans un univers où la difficulté croît au fur et à mesure qu'il y progresse, souvent par une augmentation de la vitesse nécessaire d'exécution des actions. Ce genre de jeu va développer des compétences particulières chez le joueur qui lui permettront d'être ensuite évalué en tant que joueur spécifique d'un jeu, sur la base

²⁹ *Enchanter* (Infocom, 1983) est un jeu du même genre que *Zork*. De plus, les deux jeux partagent en commun des éléments de fiction : les deux univers fictifs qu'ils génèrent se croisent en de nombreux points.

³⁰ L'association entre ce type de jeux vidéo et internet a donné naissance à une grande catégorie : les *MUD* (*Multi-User Dungeons*). Il s'agit de jeux vidéo, toujours dans un format textuel, qui se jouent à plusieurs sur internet, offrant aux joueurs l'existence d'un monde virtuel persistant avec lequel ils peuvent interagir, y compris entre eux.

de ses performances. Il y aura de meilleurs joueurs d'une part, et de moins bons joueurs de l'autre. Cette habileté du joueur, mobilisée par le jeu d'arcade, a inspiré la naissance de plusieurs autres grandes familles du jeu vidéo, comme les jeux de plates-formes³¹ (dont beaucoup peuvent encore être considérés comme des jeux d'arcade), les *FPS*³², ou les *MOBA*³³, et elle n'est pas sans nous rappeler bien sûr l'adresse des jeux de sport³⁴. Cette caractéristique semble être essentielle aux jeux vidéo lorsque nous constatons que *Tetris*³⁵ est le jeu vidéo d'arcade par excellence alors que l'univers qu'il propose est tellement pauvre que nous pourrions presque dire qu'il n'y en a pas du tout.

Il faut néanmoins préciser la chose et élargir notre notion d'habileté requise par le jeu vidéo. Manifestement, les jeux tactiques et les jeux de stratégie³⁶, deux autres grandes familles, seraient écartés s'il s'agissait simplement de dextérité de l'instant présent. Ces jeux proposent des mondes cohérents dans lesquels il est possible d'interagir, et notamment lorsqu'il s'agit de tour par tour, nous avons tout le temps pour décider de ce que nous allons faire avant de céder le tour à l'adversaire. De la même façon, la grande majorité des jeux d'aventure, qu'il s'agisse de jeux de parcours ou de

³¹ Les jeux de plates-formes sont des jeux faisant appel à la capacité du joueur à bien maîtriser le déplacement de son avatar dans l'espace, 2D ou 3D. Il s'agit souvent de sauter de plates-formes en plates-formes au bon moment. Ils comptent parmi eux de très nombreux titres très connus comme *Super Mario* (*op. cit.*), *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 1996) ou encore *Rayman* (*op. cit.*).

³² Les *First-Person Shooter* sont généralement des jeux de tir à la première personne. Le premier représentant commercialisé de cette catégorie est *Battlezone* (Atari, 1980). Cependant par extension, nous qualifions aujourd'hui de jeu *FPS* tout jeu qui adopte une vue subjective. Par exemple, nous parlons de *FPS* médiévaux pour les jeux comme *Chivalry : Medieval Warfare* (Torn Banner Studios, 2012), ou plus généralement de vue *FPS*.

³³ Les *Multiplayer Online Battle Arena* sont une grande catégorie de jeux compétitifs en ligne, à la pointe de l'*e-sport*. Traditionnellement, il s'agit de lancer des parties se déroulant dans des arènes, composées de trois couloirs, où deux équipes de cinq joueurs s'affrontent pour détruire la base de l'équipe adverse. La dextérité, le sang-froid et le sens du collectif sont des qualités indispensables au jeu, sans lesquelles la partie peut très rapidement être ruinée. Parmi les titres les plus connus compte par exemple le populaire *League of Legends* (Riot Games, 2009).

³⁴ Comptent par exemple parmi les jeux de sports les simulations de *football* comme la série des *FIFA* (Electronic Arts, 1994), les simulations de basket-ball comme la série des *NBA 2K* (SegaSports, 1999) ou encore la simulation *Rugby* (Electronic Arts, 2001).

³⁵ *Tetris* (Alekséï PAJITNOV, Divers, 1984) est un célèbre jeu d'arcade puzzle dans lequel le joueur doit composer des lignes avec cinq figures géométriques de formes différentes, constituées de quatre carrés, qui apparaissent et tombent du haut de l'écran, une par une, mais au hasard, et que le joueur peut déplacer latéralement et faire pivoter.

³⁶ Les jeux stratégiques et tactiques peuvent être considérés comme une seule grande famille des jeux vidéo. Cependant, beaucoup considèrent aussi qu'ils forment deux grandes familles différentes, voire quatre si nous considérons que le « tour par tour » génère deux genres à part (car le *gameplay* en est extrêmement modifié). Pour les jeux stratégiques, il s'agit souvent de jeux de gestion de ressources, de construction de bâtiments, mais aussi de guerre tactique. Le joueur y adopte souvent une vue de dessus, et peut contrôler plusieurs unités à la fois en les sélectionnant. Ces jeux peuvent être en temps réel, comme la célèbre série des *Age of Empires* (Microsoft Studios, 1997), ou en tour par tour, comme pour celle des *Civilization* (MicroProse, 1991). Les jeux tactiques délaissent la dimension de gestion et de construction pour se concentrer uniquement sur le combat. Eux aussi peuvent être en temps réel, comme pour la série *Blitzkrieg* (Nival Interactive, 2003), ou en tour par tour, comme pour celle des *Advance Wars* (Nintendo, 2001). Enfin, des jeux comme ceux de la série *Total War* (Creative Assembly, 2000) combinent des phases stratégiques en tour par tour, avec des phases de batailles tactiques en temps réel.

jeux à monde ouvert, sont parsemés d'énigmes à résoudre pour que la progression dans l'histoire puisse continuer à se faire. Ce n'est donc plus que l'habileté de l'instant et du réflexe qui est mobilisé ici par le jeu vidéo, mais quelque chose de plus général, de l'ordre de la sagacité et de la réflexion du joueur, mobilisant ses capacités de gestion, de prévision, et d'anticipation sur le court et le long terme.

Aujourd'hui, presque tous les jeux vidéo font appel de manière nécessaire³⁷ à ces différentes espèces de compétences : la capacité à réagir rapidement et habilement, la capacité à bien anticiper un événement ou les conséquences d'actions, et celle de résoudre des énigmes avec les outils dont nous disposons. Nous pourrions donc avancer que le jeu vidéo est un objet qui mobilise l'intelligence pratique³⁸ du joueur, sa capacité à mettre en lien de manière cohérente un ensemble d'éléments, dans l'instant, le court et le long terme. Autant de compétences qui ne sont pas sans nous rappeler celles mobilisées par les autres jeux, tels que les jeux de société ou les sports. Serait-ce alors simplement le fait de mobiliser ces compétences du jeu sur un support vidéo qui permet d'attribuer à un jeu la qualité de jeu vidéo ? Le serpent se mord ici la queue et nous retombons dans le problème initial, car nous devrions sur cette base accepter que le *Solitaire*, ou une reproduction du jeu *Qui veut gagner des millions ?*, soient pleinement considérés comme des jeux vidéo.

1.4 – Entre jeu et narration : un étonnement philosophique

³⁷ Nous précisons ici la dimension « nécessaire » des compétences attendues que nous mentionnons, car les jeux vidéo peuvent aussi faire appel, et même grandement encourager, d'autres genres de compétences pratiques qui relèvent de l'investissement intentionnel du joueur, et non de la nécessité pour progresser au sein du jeu. Nous avons, dans la note précédente, parlé de la dimension de gestion qui fonde la différence entre les jeux tactiques et des jeux de stratégie. Mais il existe même un autre genre de jeux, les jeux de gestion comme *Cities : Skylines* (Colossal Order, Paradox Interactive, 2017), qui ne s'occupent, comme leur nom l'indique, que de la dimension de la gestion. Les ennemis ou adversaires sont généralement absents de ces jeux, mais l'adversité, le conflit, se retrouvent dans le temps qui passe et dans ses aléas, simulés par la machine, qui nous mettent au défi (un pic pétrolier, un mécontentement social, un accident nucléaire, une épidémie, une population trop dense, etc.). L'absence d'adversaires concrets donne au jeu une accentuation sur la dimension créative, et l'élaboration esthétique d'une construction peut être un objectif que le joueur se fixe avec autant d'intérêt, si ce n'est plus, que l'élaboration utile et efficace. Bien que le jeu puisse encourager la création par les différents éléments du *gameplay* (voir note 42) qu'il propose, l'objectif créatif demeure un objectif libre reposant sur l'investissement volontaire du joueur, car il est impossible pour le jeu de faire reposer la progression sur une évaluation esthétique. Cette perspective d'investissement artistique de la part du joueur se retrouve aussi de manière importante dans les jeux de survie, ou les jeux *sandbox*, comme le jeu *Minecraft* (Mojang, 2011), où il est possible de construire divers éléments du jeu à partir des ressources que le joueur récolte. En réalité, de manière générale, la plupart des jeux vidéo peuvent être artistiquement investis par les joueurs, de diverses et multiples manières, sans pour autant qu'ils ne sortent de la perspective cohérente du jeu. C'est la question dont nous traitons dans la partie II de notre étude.

³⁸ Rappelons que pour les jeux en ligne, l'intelligence sociale peut être requise de manière nécessaire, qu'il s'agisse de jeux d'agilité en équipe qui nécessitent un sens du collectif, ou de jeux moins compétitifs qui demandent des capacités de communication, voir même un sens moral, rhétorique, et des talents politiques. Ne dit-on pas de quelqu'un de malhonnête, ou d'un homme politique véreux, qu'il ne joue pas le jeu ? Mais c'est une autre question.

Finalement, nous pouvons remarquer que lorsque nous essayons de définir ce qu'est le jeu vidéo, nous nous retrouvons tiraillés par des considérations semblant avoir du mal à être unifiées et cohérentes. D'une part, les *gamers* refuseraient certainement de considérer le *Solitaire* ou la *Dame de Pique* comme appartenant à la famille des jeux vidéo, mais admettraient peut-être que cela serait différent avec une interface graphique plus poussée³⁹ alors que de nombreux jeux textuels ont longtemps été, et sont encore, considérés comme des jeux vidéo : comme s'il fallait une sorte de récit, quelque chose de l'ordre de la narration, pour qu'un jeu sur ordinateur soit un jeu vidéo. D'autre part, personne ne nierait qu'un jeu comme *Tetris* est bien un jeu vidéo en dépit du fait qu'il ne génère presque aucun univers fictif, ni aucune narration, comme si finalement le propre du jeu vidéo était d'abord d'être un jeu. Mais dans ce cas pourquoi le *Solitaire* n'est-il pas un jeu vidéo ? Le jeu vidéo a visiblement l'air partagé entre deux tendances qui lui sont propres : sa dimension ludique et sa dimension narrative. Cependant les frontières entre ces deux dimensions semblent peu claires, et une définition de l'objet vidéoludique paraît avoir du mal à satisfaire les pratiques et les acceptations communes.

Peut-être ne regardons-nous tout simplement pas au bon endroit et que le jeu vidéo aurait plus de choses à nous raconter si nous cherchions davantage à le comprendre par le biais de sa pratique plutôt qu'en essayant de le saisir comme un objet conceptuel définissable. En effet, le jeu vidéo nous offre une multitude d'expériences dont nous arrivons à sentir qu'elles partagent quelque chose en commun que nous pouvons ranger sous le nom d'expérience vidéoludique. Celle-ci est proche de celle que nous pouvons avoir en lisant un livre ou en visionnant un film, dans le sens où nous sentons qu'elles partagent quelque chose. Néanmoins, elles diffèrent grandement sur d'autres aspects, et comprendre simplement le jeu vidéo comme du cinéma auquel nous aurions ajouté de l'interactivité, bien qu'il y ait quelque chose de cet ordre-là, manque de justesse par excès de simplicité. Lorsque nous mélangeons deux arômes, nous

³⁹ Nous pensons qu'il nous faut ici préciser ce point. Selon nous, quand bien même ces jeux développeraient de riches interfaces graphiques, permettant une mise en scène avec des personnages en train de jouer, des animations poussées, et une sorte de récit qui naîtrait de ces éléments, nous ne pensons pas que ces jeux pourraient pour autant être considérés comme des jeux vidéo. Si le jeu, en même temps que sa mise en scène, développait un système annexe, comme par exemple en mettant en place une simulation de carrière de joueur de *Dame de Pique*, la qualité de jeu vidéo serait éminemment reconnue. Cependant, nous sortirions ainsi des limites du jeu de *Dame de Pique*, et ce serait un jeu de carrière de joueur, comme un mode de jeu que nous pouvons trouver dans *FIFA* (*op. cit.*), au sein duquel nous pourrions jouer des parties de *Dame de Pique*. Dans *Assassin's Creed IV : Black Flag* (*op. cit.*), il est possible de jouer, dans les tavernes des différentes îles, à de vieux jeux traditionnels comme le *Jeu de Dames*, le *Fanorona* ou le *Jeu du Moulin*. Lorsque nous nous exécutons, au travers de notre avatar, à jouer à ces jeux, nous jouons bel et bien au jeu traditionnel en même temps que nous jouons à un jeu vidéo. Mais nous ne jouons pas à un jeu vidéo parce que nous jouons à un jeu traditionnel simulé par un moteur graphique, nous jouons à un jeu vidéo tant que nous sommes en train de jouer à *Black Flag*, c'est-à-dire tant que nous incarnons notre avatar, le pirate Edward Kenway, en train de jouer, non à un jeu vidéo, mais à un jeu traditionnel.

n'obtenons pas pour résultat une addition ou une superposition sensorielle de ces deux arômes, mais un seul et nouvel arôme qui est une complexe combinaison des deux précédents. Il en va ainsi des jeux vidéo.

Selon M. Triclot, ce que partagent au premier abord le livre, le cinéma et le jeu vidéo, est un état de retrait de la vie sociale ordinaire durant lequel nous pouvons vivre une expérience spécifique⁴⁰. Ce retrait semble bien être celui dont a besoin la fiction pour se déployer. Néanmoins, bien que la dimension fictionnelle soit primordiale, nous ne pouvons pas écarter simplement la notion de « jeu » sans passer à côté d'une dimension essentielle pour comprendre l'expérience vidéoludique. Pour nous demander quel est le genre d'expérience propre qui n'appartient qu'au jeu vidéo, nous devons chercher à comprendre comment le jeu et la fiction peuvent s'associer. Il convient donc dans un premier temps de poser un certain nombre de jalons sur le développement et la structure de la recherche académique dans le domaine des jeux vidéo, et d'observer que cette ambiguïté qui existe entre jeu et narration, lorsque nous essayons de définir l'objet vidéoludique, s'est traduite par un conflit philosophique.

2 – Une revue de la littérature

Dans son ouvrage *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, F. Barnabé nous apprend que l'intérêt porté à la recherche sur le jeu vidéo remonte aux années 1980⁴¹, avec le premier livre sur le *game design*⁴² publié en 1984 par Chris Crawford aux États-Unis⁴³. Comme nous l'avons mentionné dans notre introduction, la justification systématique du fait d'effectuer un travail de recherche dans le domaine des jeux vidéo a longtemps conduit les chercheurs à adopter des points de vue restreints, cherchant à faire démesurément valoir ce que nous pouvions tirer de « bon » dans le jeu vidéo, en piochant dans ce qui, à l'époque, était digne de valeur. Cette habitude a donné un poids bien trop considérable aux *serious games*⁴⁴ qui n'étaient pourtant, et ne sont

⁴⁰ M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo, op. cit.*, p.17.

⁴¹ F. BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels, op. cit.*, p.13.

⁴² Pour les jeux vidéo, nous appelons généralement *game design* l'ensemble des règles et mécanismes mis en place pour générer un *gameplay*. « *Game design* » pourrait être traduit par « conception ludique ». Les notions de *gameplay* et de *game design* sont très proches, et parfois confondues par les *gamers* ou les journalistes spécialisés. Cependant, parler de *game design*, c'est adopter le point de vue de celui qui crée le jeu vidéo par la programmation, alors que le *gameplay* prend le point de vue de l'expérience de celui qui y joue. Le *gameplay*, que nous pourrions traduire par le terme « jouabilité », fait donc référence à la liberté du joueur offerte et contenue par un ensemble de règles qui sont le *game design*, ou qui sont mises en place par lui. Un bon *game design* aura tendance à offrir un bon *gameplay*, tandis qu'un bon *gameplay* est souvent le signe d'un bon *game design*.

⁴³ CHRIS CROWFORD, *The art of computer game design : reflections of a master game designer*, Berkeley, McGraw-Hill, 1984.

⁴⁴ Les *serious games*, ou « jeux sérieux », forment une catégorie à part qui pour beaucoup, car plus que de ne pas être considérés comme des jeux vidéo, ces jeux ne sont parfois même pas pleinement

toujours, qu'une très petite minorité de la production vidéoludique. F. Barnabé nous apprend aussi que d'autre part, et de la même manière que pour la dimension pédagogique du jeu vidéo, sa part de récit a été surévaluée par volonté de légitimation ; car ainsi, le jeu vidéo pouvait être rapproché de la littérature et du cinéma qui, eux, bénéficiaient pleinement du statut d'art.

2.1 – Premier conflit historique : entre ludologues et narratologues

Même si de pertinentes observations pouvaient être faites grâce à ce rapprochement, quelque chose échappait à ces analyses. Ce qu'il est important de comprendre, c'est qu'en surévaluant ainsi le récit pour le rapprocher d'autres arts jugés plus nobles, négligeant par-là l'interactivité des jeux vidéo, ces chercheurs sont arrivés à deux apories. Tout d'abord, la réduction de l'étude du jeu vidéo au prisme du récit sans interactivité, grâce à des concepts convenant à la littérature et au cinéma, lui retirait sa dimension ludique, chose qui est absurde car le jeu vidéo est éminemment un jeu. Deuxièmement, puisqu'ils ont cherché à saisir le récit vidéoludique par des concepts propres à d'autres genres de fictions, celui-ci leur a globalement échappé, invalidant ainsi nombreuses de leurs analyses puisque ces concepts n'étaient pas en mesure de prendre correctement en charge ce qu'apportait de nouveau, dans la narration, l'interactivité du support vidéoludique. Il est certes important de voir en quoi le jeu vidéo, dans ce qu'il fournit, reprend des formes narratives déjà présentes en littérature et au cinéma, mais il est aussi nécessaire d'analyser selon quels aspects il les renouvelle.

F. Barnabé nous apprend que cette surévaluation du récit pris en tant que récit linéaire a suscité chez plusieurs chercheurs, que l'on nomme aujourd'hui les « ludologues »⁴⁵, une réaction inverse visant à nier au jeu vidéo toute capacité narrative, et à ne voir en lui qu'un objet ludique doté d'une interactivité qui lui est propre⁴⁶. *A posteriori*, les ludologues appelèrent leurs prédécesseurs, contre lesquels ils s'opposaient, les « narratologues »⁴⁷. Nous présenterons brièvement les positions de ces

considérés comme des jeux. En effet, leur objectif est l'utilité pédagogique (pour la théorie ou la pratique), communicationnelle, informative, voir même idéologique. Les *serious game* tendent à s'écarter du divertissement, tout en rendant l'apprentissage « plus ludique » grâce à l'interactivité et une histoire. Parmi les *serious games* peuvent compter les simulations comme la simulation militaire *ARMA* (Bohemia Interactive, 2001) ou celle de conduite d'avions de ligne, *Flight Simulator* (subLOGIC, 1982). Les jeux de ce dernier genre sont bel et bien considérés comme des jeux vidéo, mais cela tient à la manière dont les *gamers* les investissent ludiquement.

⁴⁵ Parmi les ludologues comptent Gonzalo FRASCA avec son article « Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology », dans l'ouvrage de Bernard PERRON et Mark J.P. WOLF, *The Video Game Theory Reader* (New York, Routledge, 2003, p. 221-235), mais aussi d'autres chercheurs comme Jesper JUUL, Markku ESKELINEN, etc.

⁴⁶ F. BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, op. cit., p.14-16.

⁴⁷ Parmi les narratologues comptent Marie FULLER et Henry JENKINS dans l'article « Nintendo® and New World Travel Writing », ou Greg M. SMITH dans « Computer Games Have Words, Too : Dialogue Conventions in Final Fantasy VII », etc.

deux « écoles », et nous essaierons de voir dans quelle mesure le conflit qui les oppose peut être dépassé.

2.2 – Limites de ces deux « écoles »

Pour les narratologues, comme nous l'avons dit, le jeu vidéo se caractérise par le fait qu'il est une nouvelle forme de récit, et les études tant littéraires que cinématographiques doivent permettre, par les outils qu'elles offrent, de comprendre sa narration. Les ludologues en revanche considèrent que la narration n'est pas une qualité propre au jeu vidéo, puisqu'il existe des jeux sans récit⁴⁸, mais que son essence réside dans l'interactivité qu'il propose. Dans ce conflit entre les narratologues et les ludologues, nous pouvons observer que la dimension ludique et la dimension narrative sont comprises comme étant antagonistes. F. Barnabé résume la position des ludologues par cette phrase : « Le joueur vit sa propre histoire au lieu de se la faire raconter : interactivité et narration sont donc posées comme incompatibles. »⁴⁹

Selon elle, les ludologues ont eu le mérite de faire valoir de nombreuses caractéristiques du médium vidéoludique qui échappaient aux analyses des narratologues : les notions d'interactivité et de *gameplay* sont remises au centre des analyses. Cependant, s'exprimant au sein d'une controverse, les positions des ludologues sont peu défendables sur le long terme de par leur radicalité, car nous ne pouvons pas affirmer que le jeu vidéo est incapable de véhiculer la moindre narration sans que nous échappe une importante facette de ce qu'il a à offrir.

2.2.1 – Des outils narratifs impropres au jeu vidéo ?

En effet, le premier argument dont ont usé les ludologues pour soutenir que le jeu vidéo était incapable de transmettre un récit par ses propres moyens consistait à décréter que, lorsque celui-ci transmettait un récit, ce n'était qu'en empruntant des outils narratifs qui ne lui sont pas propres, mais qui appartiennent en réalité à la littérature ou au cinéma, comme le dialogue ou la cinématique. Il est vrai que pour beaucoup de jeux dont la dimension narrative est importante⁵⁰, les dialogues *in game*⁵¹ et les cinématiques jouent

⁴⁸ *Tetris* (*op. cit.*).

⁴⁹ F. BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, *op. cit.*, p.14.

⁵⁰ Nous pourrions prendre pour exemple la série de jeux vidéo *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997), contenant de nombreuses cinématiques, ou encore *Fire Emblem* (Nintendo, 1990), composé de beaucoup de textes, parmi de très nombreux autres jeux.

⁵¹ « *In game* » (*IG*, « en jeu ») signifie ce qu'il se passe dans le jeu, dans la posture du joueur qui investit imaginativement et émotionnellement le jeu. La locution « *in game* » s'oppose, se différencie, se complète ou se confond avec celle de « *in real* » (*IRL*, « en réalité »). Par exemple, dans les jeux multijoueurs en ligne du genre *MMORPG*, lorsque nous parlons d'amitié, « *in real* » peut en un sens s'opposer à « *in game* », tout comme il peut se différencier sans s'opposer pour autant. Un ami *in game* peut s'opposer à un ami *in real* dans le sens où rien, à part le jeu qui offre la possibilité d'avoir une liste d'amis, ne constitue de réelle amitié : parler ainsi d'un « ami *in game* » ne signifie rien de

un rôle important dans le déroulement de l'histoire et le dessin des personnages dans leurs caractéristiques. Cela est d'autant plus vrai pour une époque où les moteurs graphiques étaient loin d'être aboutis comme ils le sont aujourd'hui⁵². Cependant, nier que le jeu vidéo puisse, par ses propres ressources, participer au récit et le faire avancer, c'est nier une évidente réalité.

Pour le démontrer nous pourrions, comme le fait F. Barnabé⁵³, présenter l'analyse⁵⁴ d'un jeu qui ne contient ni dialogue, ni texte, ni cinématique, mais qui pourtant raconte quelque chose grâce à la prise en charge des éléments narratifs par le *gameplay*. Mais sans aller jusqu'à étudier les cas extrêmes peu représentatifs, dans lesquels sont absents, hormis le *gameplay*, les différents outils de narration que le jeu vidéo est en mesure d'utiliser, nous pouvons voir que les éléments ludiques, même des jeux lefs plus scénarisés par des dialogues et des cinématiques, peuvent prendre en charge, sous une certaine forme, une partie de la narration. Battre un boss dans un *RPG*⁵⁵ alors que vous êtes à bout de ressources, et que le moindre petit facteur de malchance serait fatal, ou abattre votre ennemi juré d'une balle en pleine tête dans un

plus que d'avoir, dans le jeu, les coordonnées d'une personne afin d'accéder à un certain nombre d'informations et d'interactions (profil, situation en temps réel, possibilité de s'envoyer des messages) grâce à une liste de contacts. Ceci est un mode relationnel contraire à la relation d'amitié. En revanche, un ami *in game* peut aussi se différencier sans pour autant s'opposer avec un ami *in real*, au sens où c'est un ami rencontré dans le jeu et avec lequel il n'y a pas eu de contacts réels en dehors du cadre virtuel de médiation par la machine, ce qui n'est pas le cas d'un ami « *in real* » rencontré et connu hors du jeu, dans la vraie vie. Cependant cette différence ne nous dit rien de la vraie nature de la relation amicale qui peut être très réelle de par les sentiments amicaux respectifs. L'amitié *in game* se différencie ici avec l'amitié *in real* sans pour autant s'y opposer, car l'amitié *in game*, en ce sens, est une vraie amitié, et peut devenir une amitié *in real* si les personnes décident de se rencontrer dans « la vraie vie ». Dans le cas où nous parlons d'actions *in game*, la notion de « *in real* » se différencie de celle de « *in game* » tout en se trouvant en complémentarité avec elle ; *in game*, le joueur saute, court, se couche, regarde autour de lui, vise et tire avec son arme, tandis que *in real*, le joueur manipule la machine : les actions *in game* et les actions *in real* sont simultanées et se complètent sur deux plans différents. Enfin, lorsque nous faisons mention de sensations *in game*, la locution « *in game* » ne se différencie pas de celle de « *in real* », mais au contraire se confond totalement avec elle, puisque c'est bien le joueur qui ressent ces sensations « *in real* » ; dans ce cas-ci, « *in game* » signifie précisément « en tant que joueur qui joue », et se différencie plutôt de ce que ressentirait une personne qui regarde l'écran de quelqu'un qui joue. C'est en ce dernier sens qu'il faut ici comprendre notre utilisation de « *in game* », qui se différencie donc des dialogues durant les cinématiques.

⁵² En effet, les moteurs graphiques des jeux vidéo ne pouvaient fournir au départ que des formes pixelisées, puis sont venues ensuite des formes polygonales qui aujourd'hui nous semblent grossières. Petit à petit, les formes et détails de l'image se sont étayés, et il en est allé de même pour les mouvements, allant aujourd'hui jusqu'à représenter des visages très réalistes véhiculant de nombreuses expressions humaines lors des prises de parole ou des phases d'action des personnages. La cinématique n'occupe pas pour autant une place moins importante, car elle use de techniques cinématographiques très efficaces ; cependant, le récit peut davantage se reposer sur les capacités du moteur graphique, sans passer par des phases d'arrêt de jeu, ce qui était plus difficile avant.

⁵³ F. BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, op. cit., p.15.

⁵⁴ Voir Sébastien GENVO, sur le jeu *Passage* (Jason ROHRER, 2007), « L'art du game design : caractéristiques de l'expression vidéoludique », Colloque « E-formes 2 : les arts numériques au risque du jeu », Saint-Étienne, 2008. URL : <http://www.expressivegame.com/en/scientifiques/lart-du-game-design-caracteristiques-de-lexpression-vidéoludique> (01/04/2018).

⁵⁵ *Role Playing Game*, genre de jeux de plus en plus difficiles à définir, mais qui se caractérisent généralement par l'incarnation d'un avatar à la troisième personne, qui peut évoluer, débloquer des compétences, et qu'il est possible d'équiper de différents objets (armures, armes, reliques, etc.) de plus en plus puissants au fur et à mesure que progresse le héros.

FPS, ne sont pas des événements dénués de conséquences narratives. De la même façon, toute séquence ludique de combat (en temps réel ou en tour par tour) ou d'exploration (dans la liberté d'un monde ouvert ou dans les limites d'une séquence d'infiltration) met en scène une narration qui évolue grâce aux choix d'actions du joueur parmi un éventail d'actions possibles ou nécessaires. Sans ces séquences de narration prises en charge par le *gameplay*, quelque chose est perdu de cette narration et de l'expérience que nous en avons.

De la même façon que nous ne pouvons pas réduire la narration vidéoludique aux éléments relevant exclusivement du *gameplay*, puisque les cinématiques et les dialogues occupent une place importante dans le récit, aussi serait-il difficile d'énoncer comme il se doit l'histoire d'un jeu vidéo par les moyens exclusifs à la littérature ou au cinéma sans en tronquer une sémantique propre à l'expérience vidéoludique⁵⁶.

2.2.2 – Un temps différent des récits traditionnels ?

Un autre argument des ludologues ayant pour but de démontrer l'incapacité du jeu vidéo à véhiculer un récit repose sur le fait que dans celui-ci, le temps ne fonctionne pas de la même manière que dans les récits traditionnels. En effet, l'interactivité en temps réel avec l'univers fictionnel généré par le jeu vidéo oblige d'une part le joueur à avoir un certain rapport au présent, et laisse par ailleurs libre à la logique du joueur le déroulement de la narration : celle-ci n'est plus linéaire.

Cependant, cet argument consistant à dire que la narration dans le jeu vidéo n'est pas linéaire, mais qu'elle dépend de la logique du joueur, est un argument qui dès le départ n'arrive pas à ses fins, et déclare l'inverse de ce qu'il veut démontrer. Si certes le récit n'est plus linéaire, mais que son déroulement dépend de la façon dont le joueur va occuper son temps dans l'univers fictionnel, cela consiste d'emblée à affirmer qu'un récit est bel et bien véhiculé par le jeu vidéo.

D'autre part, tenter de réduire le temps de l'histoire au temps de l'énonciation, qui passe par l'interaction au présent du joueur, serait comme vouloir réduire le temps de l'histoire d'un film au temps présent de réception du spectateur, et ne pas distinguer ainsi deux plans pourtant bien distincts. Le temps de l'histoire, dans un jeu vidéo, ne se confond pas avec le temps du joueur dans la réalité, et il y a plusieurs preuves à cela.

Premièrement, l'univers d'un jeu vidéo peut prendre lieu dans un temps qui se veut reculé ou avancé par rapport à celui du joueur (préhistoire, Moyen-Âge, révolution

⁵⁶ Il existe de nombreuses adaptations réussies, de jeux vidéo en livres ou en films, ou de livres et de films directement en jeux vidéo. Cependant, nous constatons tout le temps qu'une expérience propre à chacun des médiums est perdue lors de ces transferts. Pour une étude pertinente d'une adaptation de jeu vidéo au cinéma, voir l'analyse de M. TRICLOT, dans *Philosophie des jeux vidéo* (op. cit., p.76-77), sur le film *Silent Hill* (Christophe GANS, 2006).

des intelligences artificielles, post-apocalypse, etc.), ou dans un temps autre que le sien (fantaisie, mythologie, etc.).

Deuxièmement, le jeu vidéo a recours à de nombreuses conventions, comme la littérature, le théâtre ou le cinéma, qui génèrent un décalage entre la temporalité de l'histoire et le temps de l'énonciation. Nous pensons là, par exemple, aux classiques ellipses temporelles (certainement aussi vieilles que les plus vieilles histoires), aux temps de chargement⁵⁷, ou aux moyens de transport instantanés⁵⁸ proposés par le *gameplay*.

Enfin troisièmement, les variations temporelles ne sont pas obligatoires pour qu'il y ait récit, mais il s'agit seulement d'un moyen comme un autre. En effet, nombreuses sont les œuvres cinématographiques dans lesquelles l'action se déroule en temps réel⁵⁹, si bien que le temps de l'énonciation et le temps de l'histoire sont en parfaite simultanéité. Il serait absurde et dogmatique de décréter que, de par cette simultanéité, ces œuvres sont incapables de véhiculer le moindre récit. Le temps qui avance, afin que les actions représentées soient liées causalement, est la seule chose qui soit nécessaire pour obtenir une histoire⁶⁰.

2.2.3 – Quelle instance énonciatrice dans le jeu vidéo ?

Un troisième argument des ludologues contre la narrativité vidéoludique est de pointer du doigt la difficulté d'identification de l'instance énonciatrice au sein du jeu vidéo ; l'idée étant que cette difficulté est un signe supplémentaire de l'impossibilité pour le jeu vidéo de véhiculer un récit, puisque la narration doit nécessairement être énoncée. En réalité, le jeu vidéo contient une énonciation, et encore une fois, s'il est difficile d'identifier l'instance énonciatrice, c'est bien qu'il y a une énonciation dont il faut trouver l'instance. Selon F. Barnabé, et nous partageons son analyse, cette énonciation n'est pas celle d'une instance énonciatrice : elle est plurielle, comparable aux différentes

⁵⁷ Afin d'alléger la mémoire de la machine, l'univers proposé par un jeu vidéo est souvent décomposé en plusieurs parties, que nous appelons *maps* (« cartes »). Ces *maps* peuvent se trouver dans une continuité spatiale, mais c'est loin d'être toujours le cas. Un jeu comme *Borderlands 2* (Gearbox Software, 2K Games, 2012) propose un univers de la taille d'une partie de planète, qui se décompose donc en plus d'une vingtaine de *maps*. Un temps de chargement est nécessaire lorsque nous passons d'une *map* à l'autre, et le jeu propose souvent un écran de chargement pour faire patienter le joueur, pouvant être accompagné de musique, de conseils textuels sur le jeu, voir même de mini-jeux d'agilité.

⁵⁸ Il s'agit de sortes de bonds dans l'espace, nécessaires pour se déplacer rapidement d'un endroit à un autre de l'univers fictif, qui par soucis de cohérence s'accompagnent souvent de bonds dans le temps. Ce mécanisme de jeu est souvent proposé pour les jeux à monde ouvert (ne comportant qu'une très grande *map*), qui nous laissent donc le choix de ne pas utiliser le déplacement rapide si nous souhaitons réaliser nous-même le trajet. Le déplacement rapide s'accompagne d'un temps de chargement pris en charge par le jeu (voir note précédente).

⁵⁹ *24 heures chrono* (Joel SURNOW et Robert COCHRAN, 2001), *Hyper tension* (Mark NEVELDINE et Brian TAYLOR, 2006), *Hardcore Henry* (Ilya NAISHULLER, 2016), etc.

⁶⁰ Dominic ARSENAULT, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Master en Histoire de l'art et Études cinématographiques, Université de Montréal, 2006, p.49.

voix d'un chœur, et une part de celle-ci est relayée au joueur qui y participe dans ses choix d'interactions⁶¹. Nous y reviendrons plus tard dans notre analyse⁶².

2.3 – Bilan des arguments ludologistes

Ainsi, il nous est possible de constater que la difficulté à laquelle nous avons été confrontés, entre une définition plutôt ludique ou plutôt fictionnelle de ce qui serait l'essence du jeu vidéo, se retrouve dans ce conflit qui opposait les ludologues aux narratologues au tournant du XXI^e siècle. Aucune des deux positions n'est tenable si nous voulons faire intellectuellement honneur à une analyse vidéoludique digne de ce nom. D'une part, les narratologues évacuent la dimension ludique du jeu vidéo pour se concentrer exclusivement sur le récit classiquement conçu, ce qui premièrement est inacceptable, et qui deuxièmement aboutit par cela même à des analyses faussées ne prenant pas en compte la particularité qu'apporte l'interaction à la narrativité dans les jeux vidéo ; et d'autre part, les ludologues, peut-être par réaction excessive et esprit de controverse, répondent dogmatiquement contre toute possibilité au jeu vidéo de transmettre un récit par ses propres moyens, au point d'avancer des arguments qui, dès leurs prémisses, s'écroulent sur eux-mêmes.

Tout compte fait, ces trois arguments ludologistes nous laissent constater que ce qui fait le plus obstacle au fait de reconnaître aux jeux vidéo une narration intrinsèque, c'est l'idée que le joueur influence la narration par son interactivité. En effet, nous avons vu que ces derniers arguaient en trois points qui sont les suivants : premièrement, toute histoire dans le jeu vidéo ne peut être prise en charge que par des outils appartenant à la littérature ou cinéma, mais il n'est en aucun cas possible qu'elle le soit par le *gameplay* ; deuxièmement, il ne peut y avoir de récit à cause de la temporalité de l'immédiateté instaurée par l'interactivité ; enfin troisièmement, sans une instance énonciatrice, aucun récit n'est possible.

Bien que nous ayons désamorcé ces trois arguments, il ne nous est pas pour autant possible d'adopter la position des narratologues qui se débarrassent du problème du lien entre le jeu et la fiction en ignorant tout simplement la dimension ludique et interactive du jeu vidéo. Nous avons vu que nous pouvions réfuter les deux derniers arguments sur la base de leur contradiction interne. Le deuxième argument, de par son dogmatisme, ne pose tout compte fait aucun problème propre au jeu vidéo, mais peut seulement interroger le rapport de convention, qui n'est pas des moindres, existant entre le temps réel et le temps vécu dans la fiction. Bien que le troisième argument se

⁶¹ F. BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, op. cit., p.16.

⁶² Voir 9.3.1.

contredise lui-même, sa réfutation n'écarte pas le questionnement qui perdure autour de l'énonciation vidéoludique. Enfin, pour ce qui est du premier argument, afin de le réfuter, nous n'avons fait que décréter par l'évidence de l'expérience que l'interactivité était bien porteuse d'un récit particulier, sans pour autant dénouer l'imbrication entre jeu et fiction.

3 – Une nouvelle approche de la narrativité

Dans son mémoire, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*⁶³, Dominic Arsenault tente de résoudre le conflit qui oppose les ludologues et les narratologues. Pour ce faire, il essaye de voir comment le jeu vidéo pourrait détenir une narrativité intrinsèque propre aux éléments du *gameplay*, que seuls de sérieux efforts de la part des concepteurs pourraient contrer. Selon lui, il est possible de concéder aux ludologues que le récit dans le jeu vidéo n'est pas fermé et linéaire, contrairement aux récits traditionnels, mais qu'il varie plus ou moins selon les choix d'action du joueur.

3.1 – Un double récit

Ainsi, puisque le jeu vidéo fait usage d'outils ayant appartenu à la littérature et au cinéma, comme les dialogues et les cinématiques qui ne nécessitent pas d'interactions avec le joueur, mais que ces outils ne sont pas les seuls à soutenir la narrativité vidéoludique (puisque'il semble intuitif que le *gameplay* le fait aussi), alors il faut, selon D. Arsenault, pour comprendre le récit du jeu vidéo, ramener l'ensemble des formes qu'il prend à deux types de récits⁶⁴, formant une double structure narrative, que nous pouvons nommer : « *récit enchâssé* » et « *récit vidéoludique* »⁶⁵. Le *récit enchâssé* consisterait dans le récit écrit par les développeurs, et qui ne pourrait être influencé qu'indirectement par le joueur, alors qu'en revanche le *récit vidéoludique* serait le résultat narratif des actions qu'il aurait directement réalisées.

Cependant, bien que cette méthode soit séduisante, et qu'elle puisse être un bon outil pour analyser de nombreux jeux vidéo, nous allons voir que le problème initial ne fait que se déplacer, qu'il reste finalement irrésolu, et que pour pouvoir le dénouer, pensons-nous, il nous faudra changer de point de vue.

⁶³ D. ARSENAULT, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, op. cit.

⁶⁴ *Ibid.*, p.72-73.

⁶⁵ À partir d'ici, lorsque l'appellation « *récit vidéoludique* » sera en italique, elle devra être entendue comme la notion introduite par D. ARSENAULT, c'est-à-dire comme le récit soutenu par le *gameplay*, propre à l'interaction vidéoludique, se complétant avec le « *récit enchâssé* » au sein du récit vidéoludique général (non-écrit en italique), autrement dit le récit global du jeu vidéo.

3.2 – Une distinction réelle ?

Ce qu'il faut comprendre, c'est que cette distinction entre ces deux types de récits reste une distinction théorique qui pour beaucoup de jeux s'applique parfaitement, surtout lorsque le *récit enchâssé* est très linéaire⁶⁶ et qu'il n'est pas, ou très peu, influencé par les actions du joueur, permettant ainsi une nette distinction entre les deux types de récits. Cependant, pour beaucoup d'autres jeux, cette distinction entre le *récit enchâssé* et le *récit vidéoludique* est peu pertinente, tant les concepteurs ont fait en sorte que le *récit enchâssé* dépende des moindres actions du joueur⁶⁷. Cette cohérence causale, entre les actions du joueur et les réactions narratives du jeu dans sa conception, rend difficile d'opérer une nette distinction entre le *récit enchâssé* et le *récit vidéoludique*. Pour comprendre cette différence, prenons exemple sur deux types de jeux : l'un qui est linéaire, *Super Mario Bros. Deluxe*⁶⁸, l'autre qui ne l'est pas, *Fable*.

Le premier jeu, *Super Mario Bros. Deluxe*, est un jeu de plateforme classique qui consiste à passer agilement une série de niveaux constitués d'obstacles variés. Tous les cinq niveaux, le joueur doit traverser un donjon⁶⁹ à la fin duquel il lui faut vaincre le boss. Dans ce jeu, nous incarnons Mario, un plombier italien, qui doit sauver la princesse Peach dont il est amoureux, mais qui s'est fait enlever par Bowser, un monstre dont l'allure nous fait tant penser à un dragon qu'à une tortue. À la fin de tous les niveaux, Mario réussit enfin à vaincre définitivement Bowser et à sauver Peach. Le *récit enchâssé* est globalement simple et toujours le même quoi que fasse le joueur. Quand l'histoire de *Super Mario Bros. Deluxe* varie, ce n'est que par le *récit vidéoludique*, c'est-à-dire par ce qu'aura effectué le joueur, au travers de Mario, dans les niveaux qu'il aura passés. Par exemple, le récit ne sera pas le même si Mario passe les niveaux en évitant les ennemis ou en les supprimant tous ; ou de la même manière, s'il bat Bowser en le jetant dans la lave ou à l'aide de boules de feu. Dans ce cas de figure, nous pouvons comprendre un ludologue qui soutiendrait que les actions de Mario ne racontent rien, qu'il ne s'agit au fond que des actions du joueur lui-même, et que le récit du jeu n'est finalement contenu que dans le *récit enchâssé* composé de petites cinématiques et de dialogues impropres au jeu vidéo.

3.2.1 – Le cas des interactions réciproques entre les deux espèces de récits

En revanche, si nous prenons pour exemple le jeu *Fable*, il devient dur de soutenir que les variations ne proviennent que de celles engendrées par le *récit vidéoludique* tant le

⁶⁶ *Super Mario* (op. cit.), *Crash Bandicoot* (op. cit.), *Call of Duty* (op. cit.), etc.

⁶⁷ *The Witcher* (op. cit.), *Fable* (Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, 2004), etc.

⁶⁸ *Super Mario Bros. Deluxe* (Nintendo, 1999) est un célèbre jeu de la série *Super Mario* (op. cit.) sorti sur la Game Boy Color (première console portable en couleur).

⁶⁹ Niveau particulièrement hostile.

récit enchâssé varie en fonction du premier. Ce jeu prend place dans un univers de fantaisie, et nous incarnons au départ un enfant dont le village a été massacré par un clan de brigands. Ce héros incarné va grandir et vieillir au fur et à mesure que l'histoire avance. Cependant, au-delà du fait que cette histoire, que nous pouvons clairement distinguer comme appartenant au *récit enchâssé*, varie énormément en fonction des choix que le *récit enchâssé* lui-même nous amènera à faire, l'univers généré par le jeu réagit tout entier à nos actions qui se trouvent en dehors de l'histoire principale plus ou moins linéaire. Nous nous expliquons.

Parmi les éléments de l'interface du jeu compte une jauge de moralité qui varie entre le bien et le mal. Cette jauge de moralité prend en compte énormément d'actions possibles : les choix dans des dialogues secondaires, les réactions face à des éléments extérieurs stimulateurs comme un PNJ⁷⁰ demandant de l'aide, des dégradations d'objets, des échanges commerciaux, des coups portés ou des meurtres commis, etc. Ces actions, comptabilisées par la jauge de moralité, ont des conséquences très variées dans l'univers, d'autant plus que cette jauge, pour déterminer les réactions du monde en fonction des actions du joueur, est combinée à une jauge de réputation, qui est encore un autre élément prenant en compte les exploits accomplis, et en fonction duquel l'univers va réagir. Ainsi, par exemple, lorsque le héros est amené à traverser un village, les passants peuvent se moquer de lui, l'invectiver, en avoir peur, appeler les gardes pour qu'ils l'attaquent, le prendre de haut, l'ignorer, le saluer, crier ses louanges, etc. De la même façon, certaines zones seront accessibles ou non, certains marchands accepteront ou refuseront de commercer avec le joueur, etc. Les conséquences, entre les actions du joueur et les réactions de l'univers mis en place par les développeurs, sont immédiates. Pour ce genre de jeux, nous ne pouvons pas dire que le joueur n'influence qu'indirectement le *récit enchâssé*, au contraire, il l'influence en permanence.

Il s'ajoute à cela un effet retour, et, au final, le jeu viendra lui aussi influencer le joueur dans le choix de ses actions. En effet, de toute évidence, les réactions du jeu vont elles aussi nécessairement déterminer en partie ce que va faire le joueur dans le jeu, dans le sens où si le joueur n'avait agi de telle manière, il n'aurait pas engendré telle conséquence, face à laquelle il n'aurait pas été forcé de réagir de telle ou telle manière. Ainsi, il n'y a pas que le *récit vidéoludique* qui influence le *récit enchâssé*, mais le *récit enchâssé* influence le *récit vidéoludique*, et les deux se retrouvent mêlés par des liens de causes et de conséquences qu'il serait absurde de vouloir absolument séparer pour rendre compte d'un récit global du jeu vidéo, qui tout compte fait, est unifié dans l'expérience.

⁷⁰ Personnage non-joueur.

3.2.2 – Le cas de scénarios exclusifs et distincts

De plus, pour pousser plus loin l'impossibilité de cette distinction, nous pouvons trouver d'autres jeux où elle perd encore plus son sens. *Fable* est un jeu dans lequel le *récit enchâssé* reste globalement cadré par un scénario peu changeant, car il n'y a réellement que deux choix cruciaux à faire dans l'histoire. Cela fait donc, par jeux de combinaisons, et sans compter les petits choix des quêtes annexes⁷¹, quatre scénarios possibles pour le joueur. En revanche, un jeu comme *The Witcher 2 : Assassins of Kings*⁷² propose jusqu'à quatre choix cruciaux différents⁷³, qui contrairement à *Fable*, auront des conséquences énormes sur toute la manière dont va se construire le scénario. Des pans entiers du monde du jeu resteront inconnus au joueur s'il ne relance pas de partie pour faire de différents choix, et les conséquences sur la fin de l'histoire sont tout aussi colossales⁷⁴. À ce moment-là, qu'en est-il alors du *récit enchâssé* actualisé par le *récit vidéoludique* du joueur ? Et quel est alors le statut de tout ce qui n'a pas été actualisé ? Le non-actualisé est-il toujours constitutif du *récit enchâssé* ? Affirmer cela sans plus de distinctions serait absurde.

Enfin, jusqu'ici, même avec les complications qui étaient engendrées par les constructions narratives des jeux *Fable* et *The Witcher 2*, nous pouvions toujours avancer timidement qu'il serait tout de même possible de classer certains éléments narratifs plutôt du côté du *récit enchâssé*, tandis que d'autres seraient plutôt de l'ordre du *récit vidéoludique*, tout en reconnaissant qu'un jeu de réponses complexe, rendant parfois difficile cette distinction, existe entre les deux genres de récits. Cependant, cette frontière entre *récit enchâssé* et *récit vidéoludique* en arrive à être complètement renversée par un autre genre de jeux : les jeux *sandbox*.

3.2.3 – Les jeux sans scénario préconçu (jeux *sandbox*)

En effet, ces jeux sont conçus de telle manière qu'il n'y a justement pas de scénarios préconçus, d'où leur nom de jeux « bac à sable ». L'histoire, c'est le joueur qui la construit avec les éléments que le *gameplay* lui propose. Ces jeux peuvent être joués en

⁷¹ Petites histoires, sous forme de missions, n'ayant aucune conséquence sur l'histoire principale.

⁷² *The Witcher 2 : Assassin's of Kings* (CD Projekt, 2011) est comme son nom l'indique le deuxième opus de la série *The Witcher* (*op. cit.*).

⁷³ Ce qui fait seize scénarios différents possibles.

⁷⁴ Il faut savoir que les histoires des trois opus de la série *The Witcher* se suivent, et qu'en début de partie des second et troisième opus, il nous est proposé de charger notre partie finie de l'opus précédent afin d'entamer une histoire cohérente avec les expériences précédentes, tant les tournures que prennent les événements sont importantes (victoire d'un royaume sur un autre, morts de personnages principaux, etc.). Si nous devons comptabiliser, par combinaison, le nombre de scénarios possibles sur les trois opus, et cela par basse estimation (sans considérer les choix sans grandes conséquences), nous obtiendrions plus de quatre mille chemins narratifs possibles.

ligne, auquel cas la dimension sociale vient occuper une importante partie de la narration, mais cela n'est pas forcément le cas. Si nous prenons par exemple le jeu *Mount & Blade*⁷⁵, tout le jeu se déroule en solo⁷⁶, dans une époque médiévale. Dans ce jeu, le principal intérêt, en plus des batailles et de leur dimension stratégique, se trouve dans la construction de l'histoire du personnage. Au départ, celui-ci commence au plus bas de l'échelle sociale, dans un lieu aléatoire de la carte, et qui, petit à petit, peut occuper des fonctions sociales plus importantes. Il s'agit souvent d'arriver à la place du gouverneur d'un royaume et de conquérir les autres royaumes, même si le jeu nous laisse tout à fait libre de nous contenter d'une vie de paysan si nous le souhaitons, le monde ne nous attend pas pour avancer. Pour arriver à évoluer, le jeu nous propose une multitude indénombrable de chemins empruntables, générés de manière procédurale⁷⁷, avec une constante évolution des histoires d'alliances, de trahisons, d'amitiés dans l'inimitié, tout cela couronné de fonctions politiques différentes, de relations familiales, d'influences de corps de métiers, etc. Les moddeurs⁷⁸ se sont rapidement emparés de *Mount & Blade*, et l'expérience de jeu y est aujourd'hui très riche. À chaque partie l'histoire est différente.

Pour ce genre de jeux, la distinction entre le *récit enchâssé* et le *récit vidéoludique* perd tout son sens. Comment parler de *récit enchâssé* lorsque la plupart des événements sont générés soit de manière aléatoire, soit en grande partie par les actions du joueur ? En réalité, il est impossible de conserver cette distinction, car les deux positions que nous pourrions adopter pour tenter de le faire aboutissent toutes les deux à des apories.

Premièrement nous pourrions accepter que les récits de ce genre de jeux soient entièrement vidéoludiques. Cependant, puisque ce ne sont pas les joueurs à eux seuls qui font le jeu, et que les développeurs ont bel et bien mis en place quelque chose qui permet le récit, un problème se pose car cela signifierait qu'une dimension importante de la mise en place du récit échappe à cette distinction binaire entre *récit enchâssé* et *récit vidéoludique*, la rendant par la même occasion caduque.

La deuxième tentative de conservation de cette distinction serait d'admettre qu'il existe bien un *récit enchâssé*, mais que celui-ci se construirait pendant le jeu, de par la dimension aléatoire et les actions laissées au joueur. Ainsi, tout ce que les développeurs ont prévu dans la programmation, de l'aléatoire sans les actions du joueur et de

⁷⁵ *Mount & Blade* (TaleWorlds Entertainment, Paradox Interactive, 2008) est un jeu *sanbox* indépendant, développé par un studio turc.

⁷⁶ Se jouant seul.

⁷⁷ Aléatoirement sur la base d'une procédure informatique programmée.

⁷⁸ Joueurs qui deviennent des développeurs et proposent aux autres joueurs de greffer de nouveaux contenus à un jeu afin d'enrichir l'expérience de jeu, ou la transformer complètement.

l'aléatoire dans les réactions du jeu face aux actions du joueur⁷⁹, ferait entièrement partie du *récit enchâssé*, et le *récit vidéoludique* se retrouverait contenu dans les simples limites des actions basiques du joueur, comme le fait de se déplacer vers telle direction, de donner tel coup d'épée à tel moment, puisque même les choix décisifs du joueur pour la construction de l'histoire ne le seraient que parce que le *récit enchâssé* le prévoit, de la proposition plus ou moins aléatoire d'un choix, à la réaction plus ou moins aléatoire du jeu face à ce choix. Cette position nous semble encore moins tenable que la première, car en plus d'être peu éclairante, elle aboutit au fait que nous pouvons même nous demander dans quelle mesure les descriptions des actions de l'avatar ne feraient-elles pas elles aussi partie du *récit enchâssé* puisque les animations ont également été programmées par les développeurs. Finalement, vu ainsi, le joueur ne se déplacerait pas, il ne donnerait pas de coup d'épée, il ne tuerait pas son ennemi, mais il ne ferait qu'appuyer sur des boutons, et le programme prendrait en charge le reste. En arriver à affirmer ceci serait encore plus absurde que ce à quoi aboutit la première position et témoignerait d'une réelle méconnaissance de l'expérience vidéoludique.

3.3 – L'échec du double récit

Par conséquent, bien qu'elle puisse être parlante pour des jeux comme *Super Mario Bros. Deluxe*, nous pouvons voir que la distinction qu'instaure D. Arsenault, entre le *récit vidéoludique* et *récit enchâssé*, touche rapidement à ses limites. Les développeurs peuvent prendre en compte les conséquences d'un tel nombre d'actions du joueur, dans leurs moindres détails, qu'il devient impossible de savoir si les variations que nous pouvons constater dans la narration des jeux vidéo dépendent clairement des choix d'actions du joueur dans les libertés qui lui sont laissées, ou si elles dépendent plutôt des conséquences que les développeurs ont mises en place dans le jeu comme des réactions en fonction des choix du joueur : le *récit enchâssé* et le *récit vidéoludique* s'influencent

⁷⁹ Ce que nous entendons par là, c'est que la génération procédurale d'un ensemble d'événements, de caractères de personnages qui évoluent, et de leurs réactions en relation avec leur caractère, donne à tout événement qui apparaît, à un moment « t », une dimension plus ou moins aléatoire. Les événements ne sont pas complètement aléatoires car ils doivent rester cohérents entre eux. Prenons un exemple parlant. Vous êtes le vassal d'un roi et vous êtes allié avec un autre vassal. Les relations que vous avez avec ce vassal ne sont pas pour autant très bonnes, car vous avez essayé de vous rapprocher de lui mais il se méfie de vous. Sa réaction, face à la tentative de rapprochement, a été générée aléatoirement en fonction du caractère de ce vassal, lui aussi généré aléatoirement. Puisque les relations entre vous sont tendues, il peut décider de vous trahir pour vous prendre vos terres. Cet événement sera lui aussi généré de manière aléatoire, encore en fonction du caractère du personnage généré aléatoirement, mais aussi en fonction de la situation qui est le résultat causal d'une série d'aléas. Enfin, s'il vous attaque, que vous gagnez, que vos troupes réussissent, sur une base plus ou moins aléatoire (car votre habileté entre aussi en jeu), à le capturer, et que vous décidez de le libérer, celui-ci pourra soit profiter de cette libération pour se venger, soit être reconnaissant envers vous, et ceci sera encore généré aléatoirement sur la base de ce que rendent possible la situation et le caractère du personnage.

trop mutuellement pour pouvoir être distingués, et dans l'expérience du jeu, les deux sont complètement confondus. Narrer le récit d'un jeu vidéo sans jouer est impossible. Un joueur ne pourrait pas nous raconter l'histoire d'un jeu vidéo comme il pourrait le faire d'un récit traditionnel, mais seulement nous raconter l'histoire, ou les histoires s'il a joué plusieurs parties, que lui-même a expérimenté, ceci tout en sachant que le mode de réception de celui à qui il raconte l'histoire sera très différent de celui par lequel lui-même l'a expérimenté.

Ainsi, notre premier problème de compréhension du jeu vidéo par le prisme propre au jeu ou par celui de la fiction ne semble *a priori* pas plus éclairci par cette distinction. En effet, décréter que pour comprendre le récit vidéoludique, il faille séparer le *récit enchâssé* du *récit vidéoludique*, peut dans un premier temps avoir l'air d'être une solution qui dépasse le conflit entre les narratologues et les ludologues, puisqu'elle accorde aux narratologues un crédit à leurs analyses par l'étude du *récit enchâssé*, tout en reconnaissant aux ludologues, par l'étude du *récit vidéoludique*, que quelque chose de l'ordre de ce qui est propre au jeu échappe à cette réduction opérée par les narratologues. Cependant, face aux ludologues qui ne reconnaissent aucune capacité aux jeux vidéo de véhiculer un récit par leurs propres moyens, autrement dit par ceux du jeu, introduire ainsi un *récit vidéoludique*, à côté du *récit enchâssé* qu'il compléterait, revient exactement à répondre de la même manière que nous l'avons fait contre le premier argument des ludologues, c'est-à-dire par l'évidence de l'expérience, et le problème de dénouement du lien entre jeu et fiction n'est que déplacé puisqu'il se retrouve au sein de la notion de *récit vidéoludique*. Le jeu et la fiction, tout comme le *récit enchâssé* et le *récit vidéoludique*, ne sont pas distinguables dans l'expérience de la pratique vidéoludique, mais forment au contraire une unité propre.

3.4 – Une nouvelle piste : le joueur

Cette distinction de D. Arsenault a cependant plusieurs mérites. Premièrement, elle a le mérite de vouloir dépasser le conflit entre la narratologie et la ludologie par la prise en compte de l'existence du joueur, et de son influence, dans l'analyse de la narration vidéoludique : le prisme du double récit cherche à situer la place du joueur au sein d'un système prédéfini par les développeurs, sans pour autant exagérer sa part de pouvoir⁸⁰. Deuxièmement, elle a aussi le mérite de nous signifier que le joueur, en jouant, participe à l'actualisation du récit, et qu'il prend donc par-là en charge une partie de l'énonciation. Cette observation est capitale, car il est ainsi possible de nous interroger sur la nature de la construction ludique et narrative d'un médium qui prendrait pour mode d'énonciation

⁸⁰ F. BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, op. cit., p.18.

l'action du joueur. Enfin, grâce à cette distinction, et paradoxalement lorsque nous essayons de l'appliquer aux jeux pour lesquels elle est la moins applicable, nous pouvons nous apercevoir que la réception de l'expérience vidéoludique découle d'un assemblage complexe et non forcément distincts de plusieurs conceptions : l'action du joueur *in real*⁸¹, l'action du joueur *in game*⁸², l'organisation de l'univers du jeu, dans son auto-gestion, dans sa manière d'accueillir les actions et les intentions du joueur, ainsi que d'y réagir.

Cette dernière observation nous indique vers où il faut diriger notre regard si nous voulons un début de réponse à notre interrogation précédente sur la nature de la construction d'un médium s'énonçant par l'action de son public ; début de réponse qui, dans le cadre plus large de notre premier questionnement sur l'imbrication entre jeu et fiction, semble ouvrir une brèche : celle d'un rapprochement par prise en compte de l'expérience du joueur lorsqu'il joue, et non seulement d'un éloignement par une mise à distance du jeu comme d'un objet. C'est la question que nous aborderons dans notre deuxième partie.

⁸¹ Ce qu'il fait avec ses contrôleurs.

⁸² Ce qu'il fait virtuellement, dans la fiction.

Partie II – Le jeu vidéo : une expérience plutôt qu'un objet

Nous avons donc vu dans notre précédente partie qu'il n'était pas possible d'avoir une bonne compréhension du jeu vidéo lorsque nous le placions, pour le définir, à distance de nous tel un objet éloigné. En effet, nous verrons dans cette partie que le jeu vidéo est d'abord à comprendre par l'expérience du joueur. En cela, nous pourrons nous rendre compte que la différence présupposée entre jeu et fiction était en fait infondée, car le jeu a toujours été partie prenante de la question de la fiction.

Ainsi, grâce aux recherches de Roger Caillois, nous verrons qu'il est possible de comprendre le jeu vidéo du point de vue de l'expérience du joueur. Nous tenterons d'appliquer le résultat de son travail au médium vidéoludique, tout en montrant comment le jeu vidéo chamboule la classification que l'auteur a dressée. Enfin, grâce à cette classification appliquée, nous pourrons constater que le jeu vidéo relève imminemment de la fiction.

4 – Une multiplicité d'approches pour un objet complexe

En réalité, l'opposition entre les narratologues et les ludologues n'est qu'une chimère, car opposer le récit et le jeu n'est possible qu'en théorie : dans la réalité de l'expérience, il n'est pas possible de les distinguer. D. Arsenault se rend bien compte qu'il est impossible d'étudier le jeu vidéo à la manière dont le font la narratologie et la ludologie, c'est-à-dire comme un objet dont le récit serait fermé et sans prise en compte du joueur. C'est pour cette raison qu'il a cherché à introduire l'influence que pouvait avoir celui-ci avec sa notion de *récit vidéoludique*, qui fonctionnerait avec le *récit enchâssé*, comme une double narration plus ou moins unifiée. Cependant, en mettant ainsi trop à distance le jeu vidéo, et en essayant de le saisir comme un objet formel, D. Arsenault se heurte à ce à quoi il voulait échapper, une inefficacité conceptuelle révélée par la confrontation à l'expérience vidéoludique.

Selon D. Arsenault, une histoire consiste en « une suite d'actions prises en charge par des acteurs »⁸³. Des définitions précises sont apportées aux termes « actions » et « acteurs ». L'action est ramenée à trois éléments fondamentaux : la temporalité, la causalité et le conflit. La causalité correspond à une suite d'événements se succédant de

⁸³ D. ARSENAULT, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, op. cit., p.16.

manière non-aléatoire, et dans le conflit résiderait la capacité de l'action à intéresser et à émouvoir, ce qui ne serait pas le cas pour des actions banales. Le conflit est l'obstacle dans l'histoire, le problème qui doit être surmonté d'une manière ou d'une autre. Dans la mesure où tous les jeux sont basés sur un conflit, et que le jeu, de par son interactivité, est soumis aux conditions de suite temporelle et causale, alors l'action d'un jeu et celle d'une histoire partagent les mêmes éléments fondamentaux. Ces points communs, selon notre auteur, expliquent pourquoi l'histoire et le jeu sont si prompts au métissage, et pourquoi les actions principales d'une histoire sont si aisément transposables dans un système ludique.

D. Arselnault met ici en lumière de précieux liens entre le jeu et la narration, qui expliquent en partie pourquoi les deux se prêtent si bien l'un à l'autre. Cependant, cette définition met encore trop à distance le jeu comme un objet éloigné de l'activité et de l'expérience du joueur, et rien ne nous est vraiment dit de l'investissement narratif que celui-ci peut avoir en tant qu'énonciateur de la narration.

Ce problème tient en partie à la manière dont sont abordées les *game studies*. En effet, malgré leurs oppositions, les ludologues et les narratologues ont un point en commun sur leur conception du jeu vidéo : ils appartiennent tous les deux au vaste champ des *game studies*. Ce champ de recherche désigne un ensemble de travaux consacrés à l'étude du jeu⁸⁴ en tant qu'objet culturel. Selon F. Barnabé, une telle conception des jeux vidéo était nécessaire pour mettre en place un champ d'études relativement autonome⁸⁵, car les *game studies* sont interdisciplinaires et font dialoguer de nombreuses études de différentes natures, comme par exemple l'économie, l'anthropologie, la psychologie, ou encore la littérature qui, elles, ne prennent pas pour objet premier le jeu vidéo. Cependant, elle rejoint le constat de M. Triclot quant au problème interne à ce genre d'approche du jeu.

4.1 – Le jeu vidéo comme expérience

En effet, dans son ouvrage *Philosophie des jeux vidéo*, M. Triclot remet en question cette manière d'appréhender conceptuellement l'œuvre vidéoludique. Le principal reproche qu'il formule aux *game studies* est leur tendance à mettre à distance leur objet, en le définissant sans prendre en compte l'expérience du joueur, comme s'il s'agissait d'un objet formel, fermé et immuable⁸⁶. Selon lui, il s'agirait d'une sorte d'approche

⁸⁴ Les *game studies* s'intéressent au jeu de façon générale, cependant, une grande majorité des publications est spécifiquement consacrée aux jeux vidéo.

⁸⁵ F. BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, op. cit., p.19.

⁸⁶ M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p.17-19.

interne qui reste externe : interne parce qu'elle prend le jeu vidéo comme objet premier, mais externe parce qu'elle considère le jeu vidéo comme un objet qu'il est possible de comprendre en se contentant de le placer à distance. Ainsi, le jeu n'est pas appréhendé comme une affaire d'expérience instrumentée, mais il est considéré comme « un système formel fondé sur des règles »⁸⁷.

Pour M. Triclot, le jeu vidéo engendre une forme d'expérience instrumentée qui se déploie dans une relation à l'écran, et le jeu prend naissance dans un intermédiaire, « à mi-chemin entre le joueur et la machine »⁸⁸. Le jeu vidéo n'est donc pas seulement un objet artistique qu'il est possible de mettre plus ou moins à distance de soi pour l'analyser, mais il désigne aussi un certain type de pratique, un certain état spécifique, « à la limite de l'hypnose et de l'hallucination »⁸⁹. Cette expérience propre est à la fois le produit du jeu vidéo mais aussi ce qui est le plus à même de le caractériser. Le jeu existe d'abord en tant qu'expérience plutôt qu'en tant qu'objet. Selon lui, l'industrie vidéoludique ne fait qu'exploiter cet effet du jeu vidéo, sans lequel elle n'aurait pas lieu d'être. Ce qui est innové à chaque fois, ce sont de nouvelles façons de jouer de l'écran, de nouveaux agencements d'expériences.

Puisque l'expérience du jeu vidéo est donc irréductible à la description du dispositif du jeu, décrire ce qui se passe à l'écran sans jouer, ou parler du système des règles du jeu sans jouer, comme s'il s'agissait d'un objet éloigné, ne suffit pas pour rendre compte de l'expérience spécifiquement vidéoludique. Au-delà des variations du récit dues à l'expérience du joueur, concevoir ainsi le jeu vidéo évacue aussi les différentes expériences possibles autres que celles du récit. Par exemple, cela ne permet pas de rendre compte du fait que chaque partie lancée puisse prendre une forme tout à fait singulière selon le type joueur qui la lance, ou selon son état d'esprit. La raison en est que l'expérience ne se trouve pas entièrement déposée et prédéfinie dans l'objet, la machine, le récit, les règles, ni même dans le *gameplay*, mais elle est le produit du joueur sur la base d'un jeu vidéo donné⁹⁰. Si nous oublions ce que le jeu vidéo nous livre

⁸⁷ Jesper JUUL, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005, p.6-7.

⁸⁸ M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo, op. cit.*, p.14.

⁸⁹ *Ibid.*

⁹⁰ Par conséquent, ces expériences de pratiques sont très variées. Cela s'explique tout d'abord par la diversité des contraintes opérées par les différents dispositifs techniques qui accueillent le jeu : téléphone, tablette, console, ordinateur, etc. Ensuite, le jeu lui-même, en dehors des considérations sur son support, peut être destiné à un certain type de pratique. Par exemple, le fait qu'un jeu soit en mode solo ou en mode multijoueur change complètement le rapport du joueur au jeu : en solo, l'action tourne autour de l'instance qu'incarne le joueur, et généralement le jeu s'arrête lorsque le joueur s'arrête de jouer, tandis qu'en multijoueur, au contraire, le joueur n'est qu'un acteur parmi d'autres dans un univers permanent qui ne l'attend pas pour avancer. À cela s'ajoute aussi simplement la diversité des actions et des points de vue que le joueur sera amené à faire et à prendre dans différents jeux spécifiques ; c'est sur cette base, nous l'avons vu, que l'industrie des jeux vidéo, non sans difficulté, décline les jeux en de nombreux genres.

comme expérience, autrement dit ce qu'il se passe lorsque nous jouons, et que nous nous cantonnons à décrire le jeu comme un objet et un ensemble de règles narratives, alors il ne reste plus grand chose qui puisse nous aider à comprendre ce qu'est spécifiquement le jeu vidéo⁹¹.

En se basant donc sur la différence des termes anglais *game* (le dispositif du jeu) et *play* (l'activité de jouer), M. Triclot se propose de compléter le vide des *game studies* en créant un nouveau champ d'investigation qui ne prendrait pas seulement en compte le jeu vidéo en tant que forme, mais aussi en tant qu'expérience : les *play studies*. En cela, les *play studies* englobent les *game studies*. Il en vient ainsi à formuler que « les joueurs font les jeux autant que les jeux font les joueurs. »⁹² Cette remarque est primordiale pour résoudre notre problème sur la nature de l'imbrication entre le jeu et la fiction dans le jeu vidéo, car plutôt que d'essayer d'observer de l'extérieur comment jeu et fiction peuvent s'associer, il s'agira de partir de l'expérience du jeu. Or, de ce point de vue-là, une étude très éclairante a été faite sur le jeu, avant même l'apparition du premier jeu vidéo.

4.2 – La synthèse de Caillois

C'est en 1958 que l'anthropologue R. Caillois publie pour la première fois son célèbre ouvrage *Les jeux et les hommes*⁹³. Ce que ce livre apporte principalement, c'est une méthode aiguisée de classification des jeux. Cependant, plutôt que de mettre à distance de soi les jeux afin de les étudier, toute l'originalité de R. Caillois a été de partir aussi de l'expérience du joueur afin de fonder cette classification. En procédant ainsi, il prend ses distances avec les méthodes classiques d'étude des jeux qui se fondaient sur les caractéristiques propres au jeu en tant qu'objet, c'est-à-dire les cartes, le stade, le plateau, les règles, le nombre de participants, etc⁹⁴. À l'instar de M. Triclot, le jeu n'est pas pour R. Caillois entièrement déposé dans le système ludique, mais se trouve dans un entre-deux, à mi-chemin entre le *play* du joueur et le *game* du dispositif matériel et normatif.

En effet, cette classification de R. Caillois a le mérite de maintenir une large conception de l'espace ludique, plus large que celles qui considèrent que le jeu peut se réduire à des règles ou à un dispositif. Rien ne nous interdit, avec celle-ci, de considérer

⁹¹ M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p.32.

⁹² *Ibid.*, p.22.

⁹³ Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958 (1967).

⁹⁴ « Pendant longtemps, l'étude des jeux n'a guère été que l'étude des jouets. L'attention s'est portée sur les instruments ou les accessoires des jeux, beaucoup plus que sur leur nature, leurs caractères, leurs lois, les instincts qu'ils supposent, le genre de satisfaction qu'ils procurent. », *ibid.*, p.123.

comme un jeu les cailloux que l'enfant imagine comme des personnages qu'il fait parler⁹⁵. Il nous est ainsi permis de repérer quelles sont les différentes zones d'expériences que les joueurs investissent lorsqu'ils jouent, de différencier les divers états ludiques dans lesquels ils se retrouvent, et les différents plaisirs qu'ils peuvent éprouver. Grâce à cette méthode, nous verrons qu'il n'est en fait pas nécessaire de dénouer une quelconque imbrication entre jeu et fiction.

4.2.1 – Une définition en six critères

Tout comme les *play studies* avec les *game studies*, même si R. Caillois prend à contre-pied les méthodes traditionnelles de classification des jeux, il ne rejette pas pour autant toute leur façon de faire. En effet, avant d'établir sa classification, celui-ci commence par définir ce qu'est un jeu en six points⁹⁶, points qui sont selon lui des conditions nécessaires pour qu'il y ait jeu : sans elles, l'esprit du jeu est perdu, et le jeu cesse ainsi d'être un jeu⁹⁷ (il s'agit de la « corruption des jeux »⁹⁸). Pour ce qui est du premier et du quatrième points, R. Caillois les retrouve chez Emmanuel Kant⁹⁹, tandis que les quatre autres sont directement repris de Johan Huizinga¹⁰⁰. Les six critères sont les suivants :

Premièrement, le jeu doit être une activité libre, dans le sens où nous ne devons pas y être forcés. Deuxièmement, il doit être une activité séparée, c'est-à-dire qu'il doit se dérouler dans un temps et dans un lieu qui lui appartiennent. Troisièmement, il doit être une activité incertaine, au sens où le résultat ne doit pas être connu à l'avance. Quatrièmement, le jeu doit être une activité improductive, autrement dit, il ne doit pas en résulter une œuvre ou générer de la richesse. Cinquièmement, il doit être une activité réglée, ayant ses propres règles et dans laquelle les lois de la vie ordinaire ne s'appliquent plus. Enfin, sixièmement, et il s'agit certainement du point qui retiendra le plus notre attention, le jeu doit être une activité fictive, autrement dit, en plus d'avoir ses propres règles, son propre lieu et son propre temps, le jeu doit générer une sorte de

⁹⁵ M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p.45-46.

⁹⁶ R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 42-43.

⁹⁷ Nous ne discuterons pas ces points de définition du jeu posés comme des conditions nécessaires, qui tout compte fait mériteraient de l'être dans une plus large étude sur les jeux et sur les thèses de R. CAILLOIS qui abordent la question de la corruption des jeux. Il faut déjà savoir que R. CAILLOIS ne pose pas ses critères comme rigides et univoques. Par exemple, la liberté se trouve d'abord dans la volonté libre de jouer, mais contenue en jeu dans l'espace des règles ; ou la fiction peut repousser les règles presque jusqu'à leur disparition. Mais pour ouvrir simplement des questionnements, peut-on vraiment dire qu'un footballeur professionnel ne joue pas sur le terrain de foot sous prétexte qu'il ait fait du jeu son métier ? De la même manière, si une personne a été forcée par la menace d'une autre personne à jouer à un jeu, et qu'à la question posée : « Qu'as-tu fait ? », cette deuxième personne répond : « J'ai joué. », peut-on vraiment lui dire qu'elle n'a pas vraiment joué parce qu'elle a été forcée, alors qu'elle-même affirme avoir joué malgré la contrainte ?

⁹⁸ R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p.101-122.

⁹⁹ Emmanuel KANT, *Réflexions sur l'éducation*, Vrin, Paris, 1776 (2000), p.147.

¹⁰⁰ J. HUIZINGA, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, op. cit.

réalité seconde, quelque chose de l'ordre de la fiction.

Ainsi, dans sa définition du jeu par ces conditions, R. Caillois pose la fiction comme immanente au jeu. Ce serait comme si, pourrions-nous dire, jeu et fiction étaient naturellement compatibles puisque dans le jeu, la fiction est déjà à l'appel. Dans ce cas-là, la question de dénouer une imbrication entre jeu et fiction, conçus comme deux choses distinctes, perdrait son sens. Cependant, nous allons voir qu'au-delà de la définition du jeu, c'est par le vécu du joueur que le mariage de ces deux notions est d'autant plus opérant.

4.2.2 – Six catégories fondamentales d'impulsions

Pour établir sa classification, R. Caillois part d'un ensemble de caractéristiques subjectives propres aux vécus des joueurs et à leurs engagements dans le jeu. Il est ainsi amené à établir « quatre impulsions essentielles et irréductibles »¹⁰¹ propres aux activités ludiques. Ces catégories fondamentales sont nommées *agôn* (la compétition), *alea* (le hasard), *mimicry* (le simulacre) et *ilinx* (le vertige)¹⁰².

Pour exemplifier des jeux dont les impulsions tendraient principalement vers l'*agôn*, R. Caillois nous cite le football, les billes ou le jeu d'échecs. Il s'agit de jeux où une égalité des chances est artificiellement créée, afin de démarquer, parmi les protagonistes, lequel a le plus de mérite sur la base de leurs capacités respectives (adresse, rapidité, force, endurance, mémoire, ingéniosité, etc.). Dans la catégorie des jeux dont l'impulsion relève surtout de l'*alea*, sont rangés le jeu de la roulette, le jeu de dés ou le jeu de la loterie. L'*alea* est à l'opposé total de l'*agôn*, car elle se caractérise par la passivité du joueur : ce ne sont pas les capacités des protagonistes qui permettent de les démarquer mais l'égalité face au destin. Comptent parmi les jeux dont l'impulsion majeure est la *mimicry*, le fait de jouer aux pirates ou aux brigands, mais aussi le fait de jouer Hamlet ou Néron. Il s'agit d'imiter et de provoquer de l'illusion, de la fiction, de jouer en simulant, en faisant semblant, en faisant « comme si ». Parmi les jeux dont l'impulsion principale est l'*ilinx*, R. Caillois nous parle du ski, des *voladores* mexicains, ou de l'enfant qui joue à tourner sur lui-même. Il s'agit de jeux dans lesquels l'état recherché est la perte de la lucidité, il s'agit de se plonger dans un état au bord de la panique et du vertige, dans lequel seulement le corps répond tandis que l'esprit est déjà perdu¹⁰³. L'*ilinx* est à l'opposé de la *mimicry*, puisque là où l'une recherche une stabilité consciente, l'autre cherche à perdre cette conscience, mais toutes les deux ont en

¹⁰¹ R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p.50.

¹⁰² *Ibid.*, p.47-75.

¹⁰³ « [...] les jeux de vertige et le frisson voluptueux [...]. Éprouver du plaisir à la panique [...]. », *ibid.*, p.23.

commun une espèce de sortie de soi.

Ces impulsions sont donc conçues comme deux couples d'impulsions symétriques. Autrement dit, elles sont à la fois complémentaires et opposées. *Agôn* et *alea* fonctionnent ensemble car elles se marient bien : un peu de hasard, justement distribué, peut ajouter un peu plus de défi à la compétition, et inversement, un peu de prise en compte du savoir-faire du joueur peut pimenter un jeu de hasard. Cependant, un jeu qui ne serait que pure *alea* ne laisserait aucune place à l'*agôn*, de la même manière qu'un jeu qui veut être pur *agôn* ne doit laisser aucune place à l'*alea*. *Mimicry* et *ilinx* fonctionnent pareillement : des solutions à différentes doses peuvent exister entre les deux, mais trop de vertige ne laisse aucune place à la simulation, et inversement, de la pure simulation, toute contrôlée, ne laisse pas de place au vertige.

À ces deux axes principaux, R. Caillois en ajoute un troisième, que l'on pourrait concevoir comme une sorte de profondeur, une stratification supplémentaire sur laquelle se retrouvent tous les jeux, non seulement fondée sur une impulsion des joueurs, mais aussi sur une façon de se prêter au jeu. Ces deux pôles ajoutés sont nommés *ludus* et *paidia*. La *paidia* fait référence à l'activité libre et turbulente, à l'épanouissement d'une fantaisie espiègle et insouciant, tandis que la seconde composante, *ludus*, relève de l'esprit de calcul, de l'activité réglée et disciplinée, contrainte à l'arbitraire et à la convention. Du côté de la *paidia*, nous pourrions imaginer pouvoir ranger la pratique du *pogo*¹⁰⁴ durant les concerts de punk rock, ou l'improvisation théâtrale, tandis que des jeux comme le tennis ou les échecs seraient plutôt du côté du *ludus*.

4.2.3 – Application au football

Ainsi ces quatre ou six impulsions ne sont pas à concevoir comme des catégories étanches, mais plutôt comme des polarités que l'on pourrait représenter par un plan à trois dimensions, composé d'un axe des abscisses horizontal *agôn-alea*, d'un axe des ordonnées vertical *mimicry-ilinx*, et d'un axe de profondeur *ludus-paidia*. Cette méthode de classification a le mérite de ne pas écarter un ensemble d'éléments propres au jeu sous prétexte que tels ou tels éléments du jeu ne répondent pas à des critères objectifs, matériels ou normatifs. Tous les jeux peuvent tâcher d'y trouver leur place selon

¹⁰⁴ Généralement qualifié de danse, il s'agit dans la pratique du *pogo* de faire un peu n'importe quoi dans un cercle délimité par les participants lors d'un concert : se percuter, sautiller, faire des grimaces, faire semblant de se battre, etc. Le climat y est d'apparence agressif, mais dans le fond bon enfant. De par les dangers suscités par cette pratique, les conventions veulent que si un participant tombe à terre, les autres doivent s'assurer de le relever et de vérifier qu'il n'est pas blessé. Les mouvements des danseurs sont rythmés par la musique, et il y a dans la pratique du *pogo* quelque chose comme la recherche d'un état de transe par l'imitation de la transgression sociale. Ce qui serait d'ordinaire jugé inacceptable ou ridicule ne l'est plus dans cet espace conventionnel de turbulence, de chamaille et de confusion.

différentes associations possibles¹⁰⁵.

En effet, bien que R. Caillois exemplifie ses impulsions catégorielles par des jeux particuliers dans lesquels nous retrouvons telle impulsion plus qu'une autre, en réalité, nous pourrions en trouver d'autres pour chacun des jeux cités. Par exemple, nous pouvons retrouver dans le football – que nous avons cité pour exemplifier l'impulsion de l'*agôn* qui y est prédominante – des impulsions d'*alea*, de *mimicry* et d'*ilinx*, à plus ou moins faible degré : *alea* de par le fait du lieu où se déroule le match de foot, de par la qualité du terrain, du temps qu'il fait, et parce que du point de vue du joueur, celui-ci n'a pas pleine prise sur l'ensemble de ses coéquipiers et de ses adversaires ; *mimicry* car jouer au foot peut aussi vouloir dire se donner en spectacle en exécutant une figure autorisée par les règles plutôt qu'un geste simple, ou devenir le héros d'un match ; et enfin *ilinx* car durant l'action, l'état propre à cette impulsion peut s'emparer du joueur qui, à bout de souffle, dans un mélange de panique et de vertige plus ou moins contrôlé – alors qu'il se retrouve face au gardien et à plusieurs défenseurs, et qu'il aurait dû rationnellement faire la passe à son coéquipier mais qu'il est déjà trop tard pour revenir en arrière parce qu'il s'est engagé – fait céder l'esprit méthodique à l'instinct du corps et de l'audace, pour permettre l'avènement du beau geste, de l'intrépide et magique action, qui fera finir la course du ballon au fond des filets, sans que personne, ni-même l'auteur de l'action en question, n'ait eut vraiment le temps de comprendre ce qu'il vient tout juste de se passer ; seul le ralenti repassé avec différents angles de vue pourra éclaircir notre stupéfaction, et nous permettre de nous délecter de tout le génie et de toute la beauté du moment passé. Quant à l'axe *ludus-paidia*, le football trouve sa place dans un entre-deux puisqu'il est officiellement normé par des règles de jeu et des conventions spatiales, mais qu'il laisse aux équipes une liberté de formation, et aux joueurs une liberté de mouvement dans laquelle ils peuvent se donner en spectacle. Un football de rue, dont les buts seraient matérialisés par des vestes mises en bouchon sur le sol, tendrait plus vers la *paidia* qu'un football de stade officiel¹⁰⁶. Le jeu d'échecs se trouverait en revanche complètement du côté du *ludus* et de l'*agôn*, l'*alea* et l'*ilinx* étant quasiment nul(s) ; en revanche, nous pouvons légèrement retrouver l'impulsion de *mimicry* puisque le jeu est censé représenter une bataille.

¹⁰⁵ « Les attitudes élémentaires qui commandent aux jeux – compétition, chance, simulacre, vertige – ne se rencontrent pas toujours isolément. À maintes reprises, on a pu constater qu'elles étaient aptes à composer leurs séductions. De nombreux jeux reposent même sur leur capacité de s'associer. », R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p.145.

¹⁰⁶ Il est même admis, par une certaine coutume de football de rue, que toucher le ballon avec la main est toléré lorsque cela s'accompagne d'un beau geste. Le jeu vidéo *FIFA Street* (Electronic Arts, 2005) reprend ce phénomène.

4.2.4 – Les relations entre ces différents couples d'impulsions

Bien que tous les jeux puissent trouver leur place au sein de cet espace de classification dans lequel peuvent s'entremêler ces différentes tendances catégorielles, R. Caillois nous indique néanmoins qu'il existe entre ces impulsions des sortes d'affinités et d'antagonismes naturels¹⁰⁷. Autrement dit, certaines impulsions ne peuvent pas s'associer ensemble et toutes ne s'associent pas aussi bien les unes avec les autres. Parmi toutes ces associations possibles, certaines sont très fécondes, tandis que d'autres sont impossibles.

Nous l'avons vu, les impulsions des couples *agôn* et *alea*, ainsi que *mimicry* et *ilinx*, fonctionnent ensemble comme des opposés qui se complètent, et leurs associations sont ainsi particulièrement fécondes. *Agôn* et *alea* partagent souvent le fait de faire ressortir un gagnant parmi les protagonistes sur la base d'une égalité de départ, tandis que les impulsions de *mimicry* et d'*ilinx* instaurent deux manières de sortir de soi, l'une par le masque de l'imitation d'un autre, l'autre par l'oubli de soi dans le vertige.

Agôn et *alea* tendent naturellement vers le pôle du *ludus*, des univers réglés, car sans conventions fortes, il est impossible de faire ressortir un gagnant sur une base d'égalité de départ. À l'inverse, *mimicry* et *ilinx* ont une affinité particulière avec le pôle déréglé de la *paidia*, car la liberté qu'elle offre est ce qui permet cette association de vertige et de simulation : des règles trop strictes ne laisseraient aucune place au vertige ou aux talents d'un comédien. Cependant la *mimicry* réussit à se rapprocher du *ludus* au travers d'activités comme les représentations théâtrales, ou les jeux de construction (lego, kapla, etc.). L'*ilinx* en revanche tend beaucoup plus du côté de la *paidia*, même si le *ludus*, nécessaire à la création d'un espace hors de l'espace ordinaire, ne peut être totalement évacué.

Par ailleurs, les couples *agôn* et *mimicry*, ainsi que *alea* et *ilinx*, bien qu'étant moins féconds que les couples précédents, sont tout de même viables. Comme nous l'avons vu avec l'exemple du football, la compétition laisse facilement la place, certes à dose réduite et tant que cela n'empiète pas sur l'objectif de victoire, au fait de se donner en spectacle par accomplissement du beau geste. De plus, même sans chercher à se donner en spectacle, un très bon joueur dans un jeu se donne naturellement à contempler tant son savoir-faire est admirable, et le spectateur se reconnaît dans le héros-athlète comme il se reconnaîtrait dans un héros de roman. Quant au second couple, il est connu que ces « drogués », dit-on, aux jeux de hasard, recherchent cette adrénaline, cette sensation forte, ce vertige qui s'empare du joueur avant que ne tombe la sentence du destin, qui sera ensuite sublimée par l'extase d'une chance favorable, ou anéantie par le

¹⁰⁷ R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p.75-91.

désespoir de la mauvaise fortune.

En revanche, selon R. Caillois, il existerait des couples d'impulsions interdites. Le premier couple interdit serait la combinaison de l'*agôn* avec l'*ilinx*, la raison étant que la compétition nécessite une maîtrise de soi allant à l'encontre de l'exposition volontaire à la panique¹⁰⁸. Nous retrouvons ici l'impossibilité de rapprochement entre l'*ilinx* et le *ludus*, le *ludus* étant nécessaire à l'*agôn*. La seconde combinaison impossible serait celle de l'*alea* et de la *mimicry*, car le hasard n'aurait pas grand-chose à voir avec le fait de jouer un rôle¹⁰⁹. Or, selon nous, ces impossibilités de combinaisons d'impulsions n'en sont pas.

4.3 – Des associations non pas interdites, mais difficiles

Même si R. Caillois semble vouloir dire qu'il existerait des associations interdites, il ne l'affirme pas fermement et constamment, et nous pouvons constater par certains de ses exemples qu'il ne cherche pas non plus à rendre ces zones de sa classification rigides et étanches à tout éventuel nouvel assemblage. L'idée principale de R. Caillois est justement de prendre le point de vue de celui qui participe au jeu afin de ne pas écarter certains jeux pour des raisons peu fondées.

Ainsi, pour rester dans la perspective première de R. Caillois, nous préférons interpréter les impossibilités d'associations comme des difficultés plutôt que comme des interdictions absolues. Ainsi, nous verrons, conformément aux *play studies*, que la façon particulière de jouer est une dimension dont la prise en compte est indispensable.

4.3.1 – Association « impossible » (1) : *ludus*, *ilinx*, *alea*

Par exemple, bien qu'une grande difficulté soit pointée du doigt entre l'association du *ludus* et de l'*ilinx*, R. Caillois nous laisse penser à un exemple parfait de cette association lorsqu'il nous parle des jeux des fêtes foraines qui ont dû attendre l'ère de l'industrie et de la mécanisation pour apparaître réellement¹¹⁰. Les jeux dont parle R. Caillois sans les citer, mais que nous devinons, sont les machines comme la grande roue, les montagnes russes, et autres attractions à vertige. Cependant, ce que nous pouvons aussi trouver dans ces fêtes foraines, ce sont les jeux de rapidité, comme ce jeu consistant à frapper avec un marteau en mousse sur des têtes en plastique qui sortent de trous en tirant la langue, ou encore des jeux d'agilité à la manière des boules que l'on doit faire entrer dans un seau (que l'animateur de stand éloigne et surélève de plus en

¹⁰⁸ « Il est clair, en premier lieu, que le vertige ne saurait se trouver associé avec la compétition réglée sans la dénaturer aussitôt. », *ibid.*, p.147.

¹⁰⁹ *Ibid.*, p.65.

¹¹⁰ *Ibid.*, p.73-74.

plus afin d'augmenter la difficulté) sans qu'elles n'en ressortent pour gagner un prix. Nous pourrions croire, à la lecture, que R. Caillois parle aussi de ces jeux lorsqu'il écrit : « Ils viennent de pousser des hurlements d'effroi, ils ont eu le souffle coupé [...]. » L'impulsion d'*ilinx* est indéniablement présente dans ces jeux alors qu'ils sont pourtant réglés : le jeu s'accélère, la difficulté augmente, le corps suit tandis que l'esprit est perdu.

Selon R. Caillois, l'*agôn* et *ludus* ne s'associeraient pas avec l'*ilinx* parce qu'il s'agit de résister à la panique et au vertige plutôt que de les rechercher : « [Le *ludus*] est alors école de maîtrise de soi, effort difficile pour conserver le sang-froid ou l'équilibre. Loin de se composer avec l'*ilinx*, il procure comme dans l'alpinisme et la haute voltige, la discipline propre à en neutraliser les dangereux effets. »¹¹¹ Mais le fait qu'il faille trouver une résistance à l'*ilinx* est la preuve même qu'une association de ces impulsions est, de fait, présente et donc possible. Résister au vertige signifie bien que nous composons avec. De la même façon que la *mimicry* compose avec l'*ilinx*, elle est obligée de lui résister un minimum, sans quoi le vertige prend le dessus sur toute stabilité, comme le dit R. Caillois ; mais cela ne signifie pas pour autant que *mimicry* et *ilinx* ne composent pas ensemble.

De plus, R. Caillois semble lui-même affirmer, dans son introduction, que résister au vertige, alors que nous nous y confrontons volontairement, ne signifie pas que nous ne composons pas avec puisqu'il est en train de nous introduire à la définition même de l'*ilinx* : « Il faut considérer en outre les jeux de vertige et le frisson voluptueux qui s'empare du joueur à l'énoncé du rien-ne-va-plus fatal. Cette annonce met fin à la discrétion de son libre arbitre [...]. Éprouver du plaisir à la panique, s'y exposer de plein gré pour tenter de ne pas y succomber, avoir devant les yeux l'image de la perte, la savoir inévitable et ne se ménager d'issue que la possibilité d'affecter l'indifférence, c'est, comme le dit Platon pour un autre pari, un beau danger qui vaut la peine d'être couru. »¹¹²

Lorsqu'il décrit l'*ilinx*, R. Caillois écrit lui-même que certains jeux dans lesquels se retrouvent *agôn* et *ludus* composent avec l'*ilinx*, et se met en garde lui-même quant à une éventuelle rigidité : « Il serait téméraire de tirer des conclusions trop précises au sujet de cette curieuse et cruelle répartition des rôles. Celle-ci n'est pas caractéristique d'une sorte de jeux : elle se retrouve dans la boxe, le catch, les combats de gladiateurs. L'essentiel ici réside dans la poursuite de ce désarroi spécifique, de cette panique momentanée que définit le terme de vertige des indubitables caractères de jeux qui s'y trouvent associés [...]. » Bien qu'ici R. Caillois fasse référence au spectateur, le vertige

¹¹¹ *Ibid.*, p.83.

¹¹² *Ibid.*, p.23.

n'est pas absent chez le joueur, comme nous avons pu le voir au travers de notre précédent exemple sur le football.

Nous comprenons d'ailleurs bien comment *l'ilinx* peut composer avec *l'agôn*, car la manière dont il compose avec lui est semblable à celle avec laquelle il compose avec *l'alea*. Nous l'avons vu, *alea* et *agôn* partagent en commun une certaine volonté de vaincre, la première par la chance, la seconde par la confrontation. Si *l'ilinx* se marie si bien avec *l'alea*, si le vertige se saisit de nous juste avant la sentence du destin, c'est parce qu'est sous-jacente cette volonté de vaincre, cet objectif mis à mal au moment même où la fortune tranche. Ainsi, la panique qui s'empare de nous, ce « rien-ne-va-plus » qui nous fait virevolter, est un « rien-ne-va-plus » dans un moment crucial, une panique qui prend naissance à cause d'un enjeu majeur et immédiat de notre objectif, celui de la victoire. C'est pour ces mêmes raisons que le joueur de football, qui tente sa chance inespérée et laisse parler l'instinct corporel qui sommeille, là où la conscience calculatrice a déjà lâché prise, est parcouru par cette impulsion d'*ilinx* qu'il laisse s'exprimer, mais qu'il doit tout de même garder sous contrôle. Il s'agit bien là d'un moment de composition entre *agôn*, *ilinx* et *ludus*.

4.3.2 – Association « impossible » (2) : *mimicry*, *alea*

Enfin, pour ce qui est de la *mimicry* et de *l'alea*, nous pourrions *a priori* adhérer à l'idée de R. Caillois selon laquelle il serait impossible de trouver un jeu réputé de pure *alea* qui puisse s'associer à de la *mimicry*. Quand bien même nous pourrions imaginer des joueurs de dés se donner en spectacle, un tel exemple serait peu convaincant puisque ce n'est pas, de fait, une activité répandue. Néanmoins, à défaut d'y trouver un intérêt, cela prouve que ces impulsions ne sont pas absolument incompatibles. D'ailleurs, les « jeux à gratter », que nous pouvons aujourd'hui acheter chez notre buraliste, tombent réellement sous l'impulsion de *l'alea* alors qu'ils sont mis en scène sur papier¹¹³. Il s'agit là de jeux très répandus aujourd'hui.

Mais si cet exemple n'est pas convaincant compte tenu de la *mimicry* qui y est faible, nous pourrions trouver d'autres exemples de jeux répandus où *alea* et *mimicry* se retrouvent associées, comme par exemple le jeu du poker où il s'agit de bluffer, de faire croire aux autres joueurs que nous sommes en possession d'un jeu que nous n'avons pas en réalité. Et si là encore on nous rétorquerait que l'exemple du poker fonctionne parce que la *mimicry* ne compose pas vraiment avec *l'alea* mais avec *l'agôn*, nous pouvons aussi simplement parler du théâtre d'improvisation, où *l'agôn* est absente¹¹⁴, mais dans

¹¹³ Voir le jeu à gratter *Dédé*, mettant en scène un cochon s'appelant Dédé qui nous invite à gratter des dés dessinés sur le papier.

¹¹⁴ En réalité, nous pourrions retrouver ici une certaine dimension d'*agôn*, mais la rivalité se trouverait

lequel le comédien doit jouer un personnage en cohérence avec ce que font ses camarades de scène, sur qui il a peu de prise. Nous pourrions aussi faire mention des jeux de rôle sur table, dans lesquels il s'agit de jouer une histoire, à travers des personnages que l'on incarne, et dont les enjeux et réussites se résolvent en grande partie par des jets de dés, même si toutefois l'ingéniosité des joueurs peut faire pencher la fortune. Nous doutons qu'à la suite de tous ces exemples, nous puissions encore dire que l'*alea* n'ait pas grand-chose à voir avec la *mimicry*, et qu'il y ait en cela une incompatibilité de composition entre les deux.

4.3.3 – Retour aux vécus des différents joueurs

Finalement, nous soutenons qu'il n'y a pas d'incompatibilités entre toutes ces impulsions. R. Caillois a senti que la tendance forte d'une impulsion peut en réduire une autre, que l'absence de l'une peut permettre l'épanouissement totale de l'autre, mais selon nous, il n'y a pas d'interdiction absolue d'associations, et elles peuvent toutes composer entre elles. Il est important de rappeler que de nombreux jeux que nous citons, pour prouver qu'il y a compatibilité là où R. Caillois pouvait penser qu'il n'y en avait pas, sont des jeux qui se sont développés après qu'il a écrit son livre, et que différentes formes de jeux se sont énormément développées depuis les années 1950.

Ce que nous pouvons cependant remarquer, c'est que ces impulsions trouvent une place plus ou moins importante selon les systèmes de règles et les objectifs que proposent les différents jeux, mais que la façon de jouer du joueur détermine aussi beaucoup la nature du jeu en question. Nous revenons ici à notre idée des *play Studies* selon laquelle, comme le dit M. Triclot, les joueurs font les jeux autant que les jeux font les joueurs. Ce que nous voulons dire, c'est qu'un même jeu peut être vécu au même moment sur des impulsions différentes chez deux joueurs, ou chez un même joueur à des moments différents.

Peut-être que la plupart des joueurs jouent au football pour la compétition, mais peut-être aussi qu'un certain nombre y jouent surtout pour les sensations de vertige que peut leur procurer le jeu lors de certaines actions. Peut-être que beaucoup de joueurs jouent au poker pour confronter avec d'autres leurs capacités à calculer et à prendre de bonnes prises de risques, mais d'autres y jouent surtout pour l'adrénaline que cela leur procure, tandis que d'autres encore y trouvent la plus grande satisfaction dans le fait d'illusionner leurs adversaires, ou d'avoir eux-mêmes été illusionnés : être battu en toute beauté, au poker ou ailleurs, peut faire naître, à la place de l'amertume de la défaite, un

contre l'incohérence et la non-adhésion du public, la victoire étant la cohérence de la scène improvisée, et le fait que le public se soit prêté au jeu.

soulagement profond, à la fois de l'ordre d'un sentiment d'apprentissage dans le fait d'accepter et de comprendre la supériorité de l'adversaire, de l'ordre d'une satisfaction esthétique d'avoir été témoin et acteur de ce bel affrontement, et enfin d'une sage résilience au juste dénouement de l'action. Un même joueur peut donc ainsi jouer à un même jeu de différentes façons, et dans la recherche de différentes satisfactions. Les impulsions ludiques de R. Caillois ne s'interdisent pas de composer entre-elles « dans les jeux » entre les joueurs, mais elles ne s'interdisent pas non-plus de composer entre elles dans la manière qu'a de jouer un seul joueur dans un même jeu, car celui-ci peut investir le jeu par plusieurs de ces impulsions à la fois. Les impulsions ne s'opposent donc pas, tout dépend de l'espace qu'investit le joueur lorsqu'il joue.

5 – Jeu et fiction, une frontière illusoire

Ainsi, il nous est désormais possible de mieux comprendre pourquoi il n'est finalement pas nécessaire, pour dépasser le conflit entre les narratologues et les ludologues, de dénouer dans le jeu vidéo ce qui relèverait d'une part du jeu, et d'autre part de la fiction. L'analyse de R. Caillois nous permet de constater qu'il existe depuis toujours un mariage fort entre ces deux notions, et qu'elles s'appellent l'une et l'autre. S'il faut concevoir la fiction propre au jeu, premièrement comme une sorte de réalité seconde, réglée par des conventions non-ordinaires, ayant ainsi son propre système d'espace, de temps et de causalité, mais deuxièmement aussi et surtout comme un investissement fictionnel du joueur, c'est-à-dire une impulsion de *mimicry* permise par le fait que tout jeu suppose cette acceptation temporaire d'un univers clos et conventionnel, alors certes, la notion de jeu porte déjà en elle de la fiction, mais peut-être aussi que le jeu n'est peut-être plus que l'affaire des jeux comme nous l'entendions, et que la fiction porte aussi en elle quelque chose du jeu.

En effet, si l'impulsion de *mimicry* consiste, comme nous le dit R. Caillois¹¹⁵, d'une part à faire croire que nous sommes autre chose que nous-même, à illusionner et à feindre, mais aussi d'autre part à se faire croire à soi-même que nous puissions être autre chose que nous-même, ou que ce que nous percevons est autre chose que ce que nous percevons vraiment, alors certes, l'activité du comédien, comme l'usage de la langue l'indique, est un jeu au sens où il fait croire aux spectateurs qu'il est un personnage – et qu'il doit aussi, dans une certaine mesure, pour que cela soit réussi se faire croire à lui-même qu'il est ce personnage – mais qu'en est-il alors de l'investissement du spectateur d'un film, d'une pièce de théâtre, ou d'un lecteur de roman ? Le spectateur ne se laisse-t-

¹¹⁵ R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p.61-67.

il pas illusionner par le semblant d'action qui s'opère sous ses yeux ? Le lecteur, par l'imagination, ne se laisse-t-il par emporter par cet univers second que les mots font naître ? Ne se prêtent-ils pas aussi au jeu en ne récusant pas de prime abord les dispositifs du simulacre ? Et qu'en est-il alors de l'auteur d'un roman, ou du réalisateur de films, qui met en place un ensemble d'enchaînements de faits, par l'image ou par le langage, pour créer l'illusion de la fiction ? N'y a-t-il pas quelque chose qui relève aussi du jeu, impulsé de *mimicry*, qui parcourt ces arts et anime le savoir-faire de ces artistes ? Bien qu'il faudrait plus sérieusement étudier ces rapports, c'est ce que nous pensons.

Mais qu'en est-il alors de la compréhension de ce mariage au sein des jeux vidéo ? Nous pouvons commencer par montrer que le jeu vidéo ne déjoue pas la classification de R. Caillois, qu'il est possible de vérifier la présence de toutes les impulsions ludiques, mais qu'en revanche, les jeux vidéo mettent à mal la représentation de ces impulsions comme un espace à trois dimensions polarisées. Nous verrons aussi qu'il est nécessaire, pour comprendre comment opère la fiction et la narration dans les jeux vidéo, de prendre avant quelques précautions, non vraiment vis-à-vis des genres de jeux qui préparent un investissement fictionnel du joueur et se positionnent plus que d'autres jeux sur le mode de la *mimicry*, mais surtout vis-à-vis des différentes attitudes et investissements des joueurs eux-mêmes.

5.1 – Application des impulsions aux jeux vidéo

Vérifions tout d'abord que les quatre impulsions fondamentales se retrouvent dans les jeux vidéo. Pour cela, nous essaierons de trouver, pour chacune de ces impulsions, des jeux, ou des catégories de jeux, qui y tendent tout particulièrement, mais aussi de voir quelles sont les différentes formes que peuvent prendre ces impulsions. Nous verrons enfin qu'il est souvent possible de retrouver toutes les impulsions dans un même jeu vidéo.

5.1.1 – *Agôn, alea, mimicry et ilinx*

Commençons par l'*agôn*. Il s'agit d'une des impulsions que le jeu vidéo vérifie le mieux, et de l'une qui se retrouve le plus dans le corpus vidéoludique. Cependant, quelque chose de nouveau est introduit par la machine. En effet, la puissance de calcul d'un ordinateur permet de développer une intelligence artificielle qui apparaît comme un réel adversaire. La dimension de compétition prend son sens, non contre d'autres joueurs, mais contre la machine qui cherchera à faire perdre le joueur, à gagner contre lui : c'est le fameux moment du *game over*¹¹⁶. Le joueur joue contre le jeu vidéo lui-même qui se

¹¹⁶ Il faut savoir que depuis plusieurs années, des jeux de plus en plus nombreux, dont on pourrait dire

trouve comme habité par une volonté destructrice dirigée contre lui. Il existe certes des jeux traditionnels dans lesquels nous jouons contre le jeu, et qui ne sont pas des jeux vidéo, comme le *Solitaire*, le *Docteur Maboul*¹¹⁷ ou le *Mikado*¹¹⁸. Est-ce à dire que le jeu vidéo n'invente rien ? Bien sûr que non, car aucun de ces jeux ne parvient à pousser l'expérience de jeu contre le jeu autant que ne le fait le jeu vidéo, dans la difficulté, l'immersion, et les différentes compétences qu'il mobilise (agilité, rapidité, calcul, anticipation, gestion, etc.). Parmi les jeux que nous pourrions citer pour illustrer cette forte dimension d'*agôn* contre la machine comptent *Tetris*, la série des *Total War*¹¹⁹, ou celle des *Dark Souls*¹²⁰. La dimension compétitive entre joueurs se retrouve bien entendue aussi dans les jeux vidéo multi-joueurs, comme *Counter-Strike*¹²¹, *For Honor*¹²² ou *League of Legends*¹²³.

Quant à l'*alea*, il s'agit certainement de l'impulsion la moins présente dans les jeux vidéo. À notre connaissance, aucun jeu vidéo ne comporte un tel hasard au point que la dimension compétitive en serait presque effacée. Cela s'explique, selon nous, car comme le dit R. Caillois¹²⁴, l'*alea* repose sur une décision qui ne dépend pas du joueur, de ce sur quoi il n'a aucune prise. Or cette passivité est, tout compte fait, peu compatible

qu'ils exploitent la dimension d'*agôn*, sont dépourvus de réels *game over*, car la mort de l'avatar, ou l'échec de l'objectif, sont intégrés à la narration. Nous pensons à des jeux comme le scénario coopératif de *Portal 2* (Valve, 2011) où les robots que nous incarnons sont reconstruits si nous les détruisons, ou comme *State of Decay* (Undead Labs, 2013) où l'histoire continue après la mort du personnage que nous incarnons en nous en faisant réincarner un autre.

¹¹⁷ *Docteur Maboul* est un jeu de société. Il s'agit d'opérer un patient, lui retirer ses organes, avec une pincette métallique. Ces organes se trouvent dans des trous entourés d'un bord qu'il ne faut pas toucher. Si nous touchons les bords avec la pincette, un circuit électrique se déclenche et un bruit d'alarme se fait entendre comme un fracas indiquant le mauvais geste, mettant ainsi fin au tour du joueur. Certes, les joueurs jouent les uns contre les autres, mais pendant leur tour, ils jouent contre le système du jeu. Nous pourrions très bien imaginer ce jeu se jouer seul.

¹¹⁸ Célèbre jeu d'adresse, il s'agit de retirer, une à une, sans faire bouger les autres, un ensemble de longues et fines baguettes, après les avoir laissées tomber de façon à ce qu'elles s'enchevêtrent.

¹¹⁹ *Total War* (*op. cit.*), voir note 36.

¹²⁰ *Dark Souls* (FromSoftware, Namco Bandai, 2011) est une série de jeux vidéo du genre *RPG hack and slash* (en français, « taille et tranche »). Nous y incarnons un guerrier, dans un monde de ténèbres, et nous devons tuer de terribles monstres pour avancer dans l'histoire. Les *Dark Souls* sont très réputés pour leur difficulté. Le jeu est punitif, l'intelligence artificielle en combat est poussée à son paroxysme, et la moindre erreur peut être fatale. Même si comme dans tous les autres *RPG*, il est possible de faire évoluer les statistiques de son personnage grâce à de l'expérience acquise durant les combats, et d'améliorer son équipement, au fur et à mesure, les *Dark Souls* se distinguent en ce que, même lorsque notre avatar est très avancé, tous les ennemis demeurent redoutables. L'avènement d'une toute puissance est totalement absente, et l'accent du jeu est entièrement mis sur ce que nous appelons le *skill* (l'habileté, le pur savoir-faire de l'instant).

¹²¹ *Counter-Strike* (Valve, 2000) est un célèbre jeu de tir compétitif à la première personne, faisant s'affronter sur un terrain (une sorte d'arène) des terroristes devant poser une bombe, et des forces antiterroristes qui doivent empêcher qu'elle n'explose, soit en empêchant qu'elle soit posée, soit en la désamorçant une fois qu'elle est posée.

¹²² *For Honor* (Ubisoft, 2017) est un jeu compétitif de combat médiéval à la troisième personne, faisant batailler d'historiques et mythiques guerriers parmi trois clans : les samouraïs, les vikings et les chevaliers. Les joueurs choisissent leur avatar avant la partie et peuvent s'affronter en groupe ou en duel.

¹²³ *League of Legends* (*op. cit.*), voir note 33.

¹²⁴ R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p.56.

avec un médium supposant une forte participation du joueur. Il existe certes des jeux où le hasard est fortement présent, comme la série des *Mario Party*¹²⁵, ou le jeu *Mario Kart : Double Dash !!*¹²⁶, mais la dimension compétitive conserve le dessus, et le meilleur joueur finit généralement toujours par l'emporter sur le long terme. De plus, l'*alea* dans le jeu vidéo relève souvent plus de l'aléatoire que du pur hasard : le jeu auto-détermine aléatoirement un certain nombre d'éléments de manière construite, cohérente, sur la base d'une détermination donnée en avancement perpétuel. C'est ce que nous avons pu voir avec notre précédente analyse du jeu *Mount & Blade*. L'aléatoire se retrouve de trop de façons différentes pour que nous puissions toutes les citer ici, mais parmi les notions les plus connues, nous pouvons mentionner le fameux « coup critique »¹²⁷, le système de *loot*¹²⁸, ou le *matchmaking*¹²⁹.

En revanche, pour ce qui est de la *mimicry*, nous pensons qu'il s'agit de l'impulsion par excellence des jeux vidéo. Selon nous, la raison est simple : le récit vidéoludique n'étant pas linéaire, mais discontinu, puisqu'il est conséquemment énoncé par l'action du joueur, tous les jeux vidéo, aussi simples soient-ils, sont constitués d'un univers fictif, ou virtuel dira-t-on, qui se pose comme une base fictionnelle au sein de laquelle le joueur pourra actualiser des parts de récits dans l'ordre qu'il souhaite, ou simplement agir dans un certain objectif. Cela dit, même pour un jeu comme *Tetris* qui semble dénué de récit – encore qu'il serait possible d'en voir un¹³⁰ – l'investissement par la *mimicry* n'est pas évacué car il possède tout de même, aussi basique qu'il soit, son

¹²⁵ *Mario Party* (Nintendo, 1998) est une série de jeux vidéo familiaux, qui classiquement, fait se rencontrer différents personnages (de jeux prenant place dans un univers dont le héros est Mario) autour d'un jeu s'inspirant du jeu de l'oie, ponctué par des phases de mini-jeux tumultueux durant lesquels s'affrontent les joueurs. Dans ces mini-jeux, le sort s'acharne contre les joueurs de manière aléatoire, bien qu'il s'acharne davantage sur le joueur en tête du classement dans le mini-jeu en question, comme pour le mettre au défi et donner une chance aux autres.

¹²⁶ *Mario Kart : Double Dash !!* (Nintendo, 2003) est un jeu qui, comme *Mario Party*, réunit plusieurs personnages du monde de Mario, mais cette fois autour de démentielles courses de karting. Une part importante de la réussite, dans ce jeu, tient de la bonne maîtrise de son véhicule, cependant une part non considérable de l'action est laissée à l'aléatoire. Lorsque les joueurs conduisent, ils peuvent saisir des caisses qui leur offrira, aléatoirement, un objet qu'ils pourront utiliser. Il peut s'agir d'objets qui augmentent la vitesse du véhicule, le rendent invincible, ou autre amélioration pour soi, mais peuvent aussi être tirés des objets agressifs à utiliser sur les adversaires pour les ralentir, les déstabiliser ou les faire sortir de la piste. Un objet tout particulièrement sournois (la fameuse « carapace bleue ») permet aux derniers joueurs de la course, de déstabiliser grandement celui qui est en tête, sans que celui-ci ne puisse faire grand-chose pour éviter cela.

¹²⁷ Présent dans toute sorte de jeux où nous sommes amenés à infliger des dommages à l'adversaire, ou à en recevoir de lui, le coup critique est un coup particulièrement puissant qui survient aléatoirement sur la base d'une probabilité qu'il est souvent possible d'optimiser de différentes manières. Dans les *RPG*, la classe des assassins, ou des voleurs, est souvent la classe maîtresse de ces coups dévastateurs.

¹²⁸ Le *loot* (ou le *drop*), comme sa traduction l'indique, peut désigner d'une part le butin que l'on ramasse après avoir battu un adversaire ou ouvert un coffre (très présent dans les *RPG*), mais aussi le système d'apparition plus ou moins aléatoire de ce butin.

¹²⁹ Le *matchmaking* est le système de mise en relation des joueurs en ligne dans une même instance. Celui-ci peut se faire sur la base de critères d'expérience du jeu, mais peut aussi être volontairement aléatoire.

¹³⁰ Voir : F. BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, op. cit., p.17, où les polygones de *Tetris* sont comparés à des personnages.

propre espace virtuel, fictif, faisant illusion, au sein duquel l'action du joueur peut être prise en compte. Cela nous amène à une deuxième manière qu'a le jeu d'être investi par la *mimicry*, c'est-à-dire en faisant illusion par l'action : il existe une distanciation entre l'action *in real* et l'action *in game*. Le joueur a l'impression de faire autre chose que ce qu'il fait vraiment, aucun jeu vidéo n'échappe à cela¹³¹. Nous pourrions mentionner, parmi les jeux qui exploitent le plus cette impulsion de *mimicry*, des jeux comme *Heavy Rain*¹³², pour leur puissance scénaristique, mais aussi des jeux comme *Abzû*, dans lesquels la *mimicry* ne se révèle que très peu par le scénario, mais davantage par l'univers graphique, musical, poétique et esthétique.

Enfin, la dimension d'*ilinx* se retrouve elle aussi de manière importante dans les jeux vidéo, et de différentes manières. De la même manière qu'elle compose avec l'*agôn* et l'*alea* dans les jeux traditionnels, nous la retrouvons dans ainsi associée dans les jeux vidéo. Plus la difficulté est grande, plus les risques et les enjeux sont importants, plus l'*ilinx*, ce moment de panique et de vertige, se fait sentir. Nous pouvons retrouver ce phénomène dans les jeux de tir ou de combat, mais aussi dans les tous premiers jeux d'arcade comme *Tetris*, où la rapidité d'apparition et de chute des cubes augmente jusqu'à nous en faire perdre l'esprit. L'*ilinx* peut aussi se retrouver sous une forme plus pure, sans être autant reliée à l'*agôn* ou à l'*alea*, dans les jeux où sont présentes les sensations fortes de la haute voltige ; comme par exemple le jeu *Just Cause 3*¹³³, où nous incarnons une espèce de Rambo sous méga-stéroïdes, qui peut se déplacer à très grande vitesse grâce à un grappin et une tenue *wingsuit*¹³⁴, pouvant ainsi se poser sur des avions en plein vol, ou aller d'hélicoptères en hélicoptères.

5.1.2 – Les quatre impulsions réunies

Ainsi, bien qu'ayant davantage d'affinités avec la *mimicry*, l'*agôn* et l'*ilinx* qu'avec l'*alea*, les jeux vidéo valident l'ensemble des impulsions de R. Caillois. D'ailleurs, énormément de jeux vidéo réunissent ces quatre impulsions fondamentales en même temps, comme par exemple le jeu *Borderlands 2*¹³⁵, pouvant être fortement investi par la *mimicry*, de par le riche et vaste univers qu'il propose, mais aussi de par le scénario et les personnages recherchés ; par l'*agôn*, car il s'agit d'un jeu de tir, dans lequel le joueur aura à terrasser de nombreux ennemis, et où la difficulté n'est pas des moindres ;

¹³¹ Voir plus loin 5.2.4.

¹³² *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) est un jeu hyper scénarisé, racontant une histoire correspondant à un *thriller*, aux choix multiples dont les conséquences sont importantes sur le scénario, qui comporte donc de très nombreux embranchements scénaristiques.

¹³³ *Just Cause 3* (Avalanche Studios, Square Enix, 2015).

¹³⁴ Combinaison ailée permettant de réduire la vitesse de chute verticale et de la transformer en vitesse horizontale afin de pouvoir planer.

¹³⁵ *Borderlands 2* (*op. cit.*), voir note 57.

fortement aussi par l'*ilinx*, de par la difficulté et le fait qu'il est souvent possible d'être encerclé par les ennemis ; et aussi, dans une certaine mesure, par l'*alea*, puisqu'il y a la possibilité d'infliger des coups critiques aux ennemis, car une vaste structure de *loot* y est en place – sur les ennemis, dans les coffres à loterie, et également dans les magasins d'équipements divers au sein desquels les objets proposés apparaissent aléatoirement toutes les quinze minutes – mais aussi et surtout dans le système de certains boucliers qui, sur une base de probabilité, lorsque nous perdons de la vie, peuvent se régénérer immédiatement ou infliger de lourds dégâts aux ennemis autour de nous.

Aussi faut-il ajouter que, dans ce jeu, le joueur aura davantage l'occasion d'investir une impulsion plutôt qu'une autre en fonction de la classe de personnage qu'il choisira de jouer au début du jeu, et les capacités qu'il devra mobiliser ne seront pas non-plus les mêmes. Si le joueur décide d'incarner l'assassin tireur d'élite – de faible constitution mais pouvant causer de lourds dégâts s'il est rapide et précis – il devra alors mobiliser la précision, la rapidité et la furtivité, et son jeu investira davantage l'impulsion de l'*agôn* ; tandis qu'au contraire, s'il choisit de jouer la classe du sadique – qui est une sorte de berserker se battant principalement au corps à corps, multipliant les dégâts qu'il inflige en fonction des dégâts qu'il subit, et dont la capacité spéciale est d'entrer dans une furie destructrice – alors le joueur devra savoir s'exposer au danger, faire preuve d'audace et de témérité, et il investira bien plus le jeu sous le mode de l'*ilinx*.

5.2 – Apports des jeux vidéo à la classification de Caillois

Mais alors, si les jeux vidéo investissent toutes les impulsions de R. Caillois, en quoi innovent-ils ? Comme le dit M. Triclot¹³⁶, sur le rapport qu'il peut y avoir entre les jeux vidéo et les impulsions fondamentales de R. Caillois, il faut tenir deux thèses à la fois. D'une part, les jeux vidéo valident la classification de R. Caillois car nous pouvons les ranger parmi les catégories qu'elle met en place. Ceci est ce que nous venons de voir.

Cependant, d'autre part, les jeux vidéo inventent quelque chose au sein de cette classification, car ils investissent des zones que les jeux traditionnels n'investissent pas, n'investissent pas de la même manière, ou n'investissent pas aussi bien : « Les catégories de Caillois restent pertinentes, elles ne sont pas prises en défaut par les jeux vidéo ; en revanche, ces derniers excèdent les zones d'expérience investies par les jeux traditionnels. »¹³⁷ Selon M. Triclot, les jeux vidéo « bousculent des règles de la syntaxe de Caillois. Ils transgressent les associations habituelles des jeux traditionnels sur deux

¹³⁶ M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p.49.

¹³⁷ *Ibid.*

points essentiels, qui correspondent à deux innovations ludiques monumentales [...]. »¹³⁸ Ces deux nouveaux champs qu'investissent, ou qu'ouvrent, les jeux vidéo sont selon notre auteur, d'une part, celui de l'association *agôn-ilinx-ludus*, et d'autre part, celui de l'association *mimicry-ludus*.

5.2.1 – Renversement des trois axes de Caillois

En effet, il y a quelque chose de très juste à dire cela. Cependant, il faut selon nous aller plus loin que ce constat, et dire que pour le cas des jeux vidéo, bien que les quatre impulsions de R. Caillois soient vérifiées, ceux-là renversent totalement la représentation polarisée d'un espace à trois dimensions, sur les trois axes *agôn-alea*, *ilinx-mimicry*, et *ludus-paidia*, pour être capable de toutes les unir, et ouvrir le champ de toutes les associations possibles, à savoir : *agôn-alea-ilinx-mimicry-ludus-paidia*. Cette union ne se fait cependant pas de manière anarchique, mais s'opère sur une échelle d'au moins¹³⁹ deux niveaux. Le premier niveau est la nouvelle association *mimicry-ludus*, rendue possible par l'ordinateur et à laquelle M. Triclot fait référence. Celle-ci ouvre ainsi la possibilité à d'autres associations se trouvant dans un second niveau, permettant ainsi, du point de vue des deux niveaux pris ensemble, des compositions qui n'étaient pas possibles auparavant, notamment celle de l'*agôn-ilinx-alea* que nous livre M. Triclot, mais aussi, et par conséquent, celle d'une association toute particulière entre *ludus* et *paidia*.

Ce n'est donc plus comme un espace en trois dimensions qu'il faudrait se représenter une classification pour les jeux vidéo, mais davantage comme des jauges, une pour chacune des impulsions, conçues comme des inclinations ludiques plus ou moins indépendantes. Pour comprendre cela, il faut saisir en quoi consiste exactement l'ouverture *mimicry-ludus* que relève M. Triclot, et mettre en lumière le lien qu'elle maintient avec l'autre association qu'il mentionne, *agôn-ilinx-ludus*, et déduire de cette compréhension ce que cela permet entre *paidia* et *ludus*. Nous nous expliquons.

5.2.2 – Particularités de la liberté du joueur dans le jeu vidéo

De prime abord, sur l'axe *ludus-paidia*, il est simplement évident de ranger les jeux vidéo bien plus du côté du *ludus* que de celui de la *paidia*. Quand bien même certains jeux comme *Minecraft*¹⁴⁰, de par les libertés offertes au joueur, se retrouveront plus

¹³⁸ *Ibid.*, p.52.

¹³⁹ Nous précisons « au moins » car il arrive à de nombreux jeux vidéo d'user de mise en abîme du joueur (voir note 39). Par exemple, dans le jeu *Bully* (Take-Two Interactive, Rockstar Games, 2008), il est possible de jouer à des jeux vidéo d'arcade sur des bornes d'arcade. Dans ce cas, nous pouvons imaginer que notre schéma se dédouble, impliquant ainsi quatre niveaux.

¹⁴⁰ *Minecraft* (*op. cit.*) est un jeu survie *sandbox*, dont l'univers est entièrement constitué de cubes

proches de la *paidia* que ne le sont d'autres jeux plus réglés et moins libres comme *Super Mario Bros. Deluxe*, il s'agit d'une liberté profondément normée. En effet, même s'il est indispensable de prendre en compte le joueur pour une juste analyse, parce que le jeu vidéo est comme à mi-chemin entre le joueur et la machine, pour les mêmes raisons, le jeu vidéo ne serait rien sans le dispositif qui lui permet d'exister. De manière générale, nous pouvons soutenir que les jeux vidéo tendent d'abord vers le *ludus*, car il s'agit de jeux dont les espaces virtuels sont générés à l'écran par de puissantes machines à calculer. Tout y est réglé par un programme, jusqu'au moindre pixel. De la même manière, les actions possibles du joueur *in game* sont réglées d'une certaine manière par rapport aux possibilités de mouvements du joueur *in real* sur ses contrôleurs : les mouvements réalisés sur les contrôleurs sont retranscrits sous forme de lignes de code intégrées au programme pour permettre le mouvement et l'action à l'écran, dans le monde virtuel.

Pris ensemble, les contrôleurs, l'écran, et les limites de l'univers généré (quelle que soit la nature de ces limites), peuvent être dans une certaine mesure comparé à un plateau de jeu de société, comme par exemple le *Risk*¹⁴¹, avec ses pions, ses cartes, ses dés, et ses règles du jeu. Mais il y a là une différence notable qui s'opère lorsque nous passons des dispositifs des jeux traditionnels aux dispositifs des jeux vidéo, au-delà de la simple question de la complexité de ces dispositifs. Cette particularité touche à la manière dont sont soutenues les règles. Dans les jeux traditionnels, les règles sont soutenues par la volonté des joueurs de jouer au jeu dans le respect des règles de ce jeu, tandis que dans les jeux vidéo, la transgression de nombreuses règles n'est tout simplement pas possible.

Par exemple, au football, les joueurs ne jouent pas avec les mains car autrement, ce ne serait plus du football. Certes, lors des compétitions, et des matchs en club, un arbitre est chargé d'interrompre le jeu si une faute est commise. Cependant, si nous faisons un match entre amis, ou entre collègues de travail, comme de nombreuses personnes le font, nous n'avons souvent pas l'idée d'instaurer un arbitre, et nous comptons bien plus souvent sur la bonne volonté et le fair-play des participants. Dans un jeu vidéo de foot, bien qu'il soit possible de tacler de manière inconvenable un adversaire, ou de le bousculer (auquel cas le programme du jeu fera siffler l'arbitre

d'éléments différents, qu'il est possible de récolter pour construire des bâtiments ou des objets, créer de nouveaux éléments, etc. Une petite histoire est imbriquée dans le jeu, mais elle est très secondaire et le joueur n'est pas obligé de chercher à l'actualiser.

¹⁴¹ Le *Risk* est un jeu de société de guerre et de conquête du monde pouvant être joué à plusieurs joueurs (de deux à six). Le plateau représente une carte du monde divisée en continents, eux-mêmes divisés en territoires à conquérir. Les pions représentent les armées, et les combats se jouent avec des lancés de dés d'attaque et de dés de défense.

virtuel pour accorder un coup franc), le jeu ne permet pas de transgresser les règles comme nous pourrions imaginer les transgresser dans un vrai match de foot. Il n'est pas possible par exemple de toucher volontairement le ballon avec la main, de provoquer un joueur de l'équipe adverse derrière le dos de l'arbitre, de donner des coups dans la mêlée d'un tir de corner, etc. Il en est de même pour la simulation d'un jeu d'échecs sur ordinateur. Essayez de déplacer un pion d'une manière qui n'est pas permise par les règles du jeu, et le pion sera automatiquement remis par l'ordinateur sur la case où il se trouvait.

Dans un jeu vidéo, comme par exemple un jeu de guerre, il n'est pas possible, à moins d'utiliser des programmes de triche (ou parfois des codes de triche prévus par le jeu afin d'amuser le joueur), de décider de devenir immortel et de ne plus subir de dégâts par les balles des tirs ennemis. Les balles ennemies nous endommagent, notre vie limitée baisse jusqu'à ce qu'elle atteigne le point zéro correspondant à la mort du personnage que nous incarnons, et c'est le *game over*, la victoire du jeu, la défaite du joueur : il faut retenter sa chance.

L'infraction ouverte aux règles du jeu n'est donc pas permise dans les jeux vidéo, parce que la simulation ne la prévoit tout simplement pas. Beaucoup de ce qui, dans les jeux traditionnels, était maintenu par les joueurs, se retrouve dans les jeux vidéo maintenu par la machine, la simulation, le monde virtuel ; au profit, donc, d'une certaine décharge du côté du joueur. Ce dernier point est essentiel à comprendre pour la suite de notre raisonnement.

5.2.3 – Composition *mimicry-ludus*

Cet espace virtuel, prenant en charge les règles du jeu, est, comme nous l'avons dit, éminemment situé du côté du pôle du *ludus*. Selon M. Triclot, et nous sommes profondément du même avis, le jeu vidéo réussit à innover quelque part où aucun autre jeu n'avait encore réussi à innover aussi bien ; ce lieu étant, comme nous l'avons mentionné, une zone de composition entre *mimicry* et *ludus*. En effet, R. Caillois soutenait déjà que la *mimicry* composait mieux avec la *paidia* qu'avec le *ludus*¹⁴², et il ne trouvait guère meilleur exemple de jeu, du côté de l'association *mimicry-ludus*, que le théâtre et les arts du spectacle en général, ou les jeux de construction (lego, kapla, etc.).

Il est possible de trouver de nombreux échos de comparaisons entre les jeux vidéo et ces deux genres de jeux que sont le jeu du théâtre et le jeu de construction. Premièrement, le jeu du joueur de jeux vidéo se rapproche du jeu du comédien, au

¹⁴² R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p.152.

théâtre ou au cinéma, parce que les jeux vidéo mettent également en scène, la plupart du temps, des univers qui font illusion de par leur cohérence très poussée, et qu'ils sont investis, comme nous l'avons montré pour un certain nombre de jeux, par des scénarios bien construits au sein desquels nous incarnons un personnage. Le deuxième rapprochement avec les jeux de construction se fait parce qu'il est possible, dans les jeux vidéo, de par l'action laissée au joueur, de construire différents pans de cet univers, comme, nous l'avons vu, le scénario lui-même, notre avatar, son équipement, des bâtiments, etc.

Sur cette composition *mimicry-ludus*, les jeux vidéo pourraient aussi être rapprochés de près des jeux de rôle sur table, dont nous avons parlé plus haut, puisqu'il est question d'incarner des personnages par le jeu d'improvisation et l'imagination, et que la résolution des combats, et autres aléas imaginables, se fait numériquement, sur la base de calculs et de jets de dés ; ou dans la même veine, les jeux de figurines, ou les *wargames*¹⁴³, qui sont des simulations de batailles – sans incarnation de personnage par l'improvisation cette fois – dont les résolutions se font aussi sur la base de calculs et de jets de dés.

Nous ne pouvons en effet nous empêcher de penser, bien qu'il s'agisse de plaisirs et d'appréhensions qui diffèrent certainement en de nombreux points, que les jeux de constructions sont comme les ancêtres des jeux vidéo *sandbox* à l'image de *Minecraft*, les jeux de rôle, ancêtres des jeux vidéo *RPG* comme *The Witcher*¹⁴⁴, et les jeux de figurines, ou les *wargames*, ceux des jeux tactiques et stratégiques, comme *Age of Empires*¹⁴⁵. À défaut de pouvoir dire que ces premiers sont les ancêtres de ces derniers, nous pouvons au moins décréter que ces derniers se sont fortement inspirés de ces premiers, et qu'ils ont réussi à accomplir, de manière spectaculaire, et grâce au dispositif de la machine et de l'écran, ce que ces premiers accomplissaient par la convention et par de laborieux dispositifs de calculs effectués par les joueurs.

5.2.4 – Quelle est l'impulsion la plus caractéristique des jeux vidéo ?

Le jeu vidéo, comme le dit M. Triclot¹⁴⁶, contredit de manière flagrante ce que R. Caillois supposait sur l'infructuosité de la composition entre *mimicry* et *ludus*, de par les univers simulés et leurs différents éléments générés par la machine et le calcul. Nous avons mentionné plus haut que l'*agôn* était l'une des impulsions de R. Caillois que le jeu vidéo vérifiait le mieux, mais que, selon nous, la *mimicry* était l'impulsion par

¹⁴³ Jeux de guerre.

¹⁴⁴ Voir note 141.

¹⁴⁵ Voir note 36.

¹⁴⁶ M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p.55.

excellence des jeux vidéo. En réalité, nous pourrions presque dire qu'*agôn* et *mimicry* se trouvent à égalité dans les impulsions les plus à même de caractériser les jeux vidéo dans la manière dont ils sont très majoritairement construits pour accueillir l'investissement des joueurs. Cependant, ce qui nous fait dire que la *mimicry* est l'impulsion par excellence des jeux vidéo est le fait qu'il est possible de trouver de nombreux jeux vidéo qui ne permettent pas, dans leur construction, que les joueurs les investissent par l'*agôn*¹⁴⁷, tandis qu'absolument aucun jeu, même ceux étant le plus fortement orientés sur le mode l'*agôn*, n'échappe à la *mimicry*, au « faire monde » par illusion.

En effet, nous l'avons vu plus haut pour des jeux comme *Tetris*, mais nous pourrions aussi aborder la question des jeux vidéo compétitifs musicaux comme le jeu *osu!*¹⁴⁸ qui, même s'ils ne générèrent pas autant l'illusion d'un espace virtuel en deux dimensions que ne le font les jeux vidéo puzzle comme *Tetris*, sont conçus pour être investis sous le mode de la *mimicry* en deux points. Premièrement un jeu comme *osu!* est un minimum mis en scène par un fond d'écran et des animations en tout genre, dans le menu, ou lorsque nous réussissons à passer un niveau. Quelque chose de l'espace virtuel par illusion est généré à l'écran, mais cela reste très faible. Cependant, même si ce « faire monde » par illusion d'un espace fictif est moins convaincant que dans *Tetris*, *osu!* réussit à faire illusion d'une autre manière, par une distance entre l'action *in real* et l'action *in game*, que nous avons mentionnée plus haut.

Ces deux manières, propres aux jeux vidéo, de faire illusion – d'une part par la création d'un univers fictif explorable, d'autre part par le fait de donner l'impression au joueur de faire autre chose que ce qu'il fait vraiment – ne se repoussent pas l'une et l'autre, mais au contraire, se marient parfaitement, de manière indiscernable, dans la plupart des jeux vidéo. Lorsque, dans un jeu comme *The Witcher*, nous avons l'impression d'esquiver une attaque d'un ennemi en faisant une roulade sur le côté, nous ne faisons en réalité qu'appuyer sur des boutons et déplacer une souris ou un *joystick*¹⁴⁹.

¹⁴⁷ Nous pensons à des jeux comme *Abzû* (*op. cit.*), et de nombreux autres, dans lesquels le fait de perdre est impossible car l'adversité est complètement absente. Nous ne jouons pas contre le jeu, mais le jeu nous prend comme par la main pour nous faire visiter son monde, nous raconter son histoire, et nous faire vivre une expérience poétique et esthétique. Les quelques énigmes à résoudre n'en sont pas vraiment tant toutes les solutions sont mises sous nos yeux : elles sont en réalité des prétextes pour explorer les tableaux peints par le jeu.

¹⁴⁸ *osu!* (Dean « peppy » Herbert, 2007) est un jeu vidéo musical compétitif sur ordinateur, très difficile, qui requiert une agilité extrême et un sens du rythme hors du commun. Il s'agit de cliquer sur les bonnes touches, et de faire les bons mouvements de souris, au bon endroit et au bon moment sur l'écran, tout cela à grande vitesse. Une musique dynamique rythme nos actions et le jeu est conçu de telle sorte que, si nous nous trompons, une dissonance se fait entendre, ou une note saute, comme si nous étions l'auteur de la musique : si nous n'interagissons pas du tout, la musique s'arrête et nous perdons la partie.

¹⁴⁹ Le *joystick* analogique est un périphérique d'entrée directionnel pouvant effectuer des rotations de 360°, présent sur les manettes de consoles et d'ordinateur, qui se manie avec le pouce. Il existe des

Néanmoins, l'action de l'avatar et cette impression de faire autre chose que ce que nous faisons vraiment est permise par l'univers fictif généré ; de plus, la manière dont l'action *in game* est animée, mais aussi en tant qu'elle est une action actualisée dans le récit vidéoludique, celle-ci fait partie intégrante de l'univers du jeu actualisé par le joueur.

Cependant dans *osu!*, l'illusion de l'action n'est pas créée par l'illusion d'un univers fictif puisque, à défaut de dire qu'il est inexistant, celui-ci est très faible. Ce qui génère l'illusion dans *osu!*, c'est la musique. Le jeu est conçu de telle manière que le joueur a l'impression d'être l'auteur de la musique qu'il entend pendant qu'il joue. En réalité, il y a bien dans ces jeux vidéo des univers fictifs qui sont créés sur la base d'une composition *mimicry-ludus*, mais plutôt que de faire principalement appel, pour prendre vie, à notre sens visuel, c'est-à-dire par génération d'un espace, ceux-là s'adressent davantage, par génération de sons, à notre audition.

5.2.5 – Un transfert de la charge des règles du jeu

Revenons désormais sur l'autre zone qu'investissent les jeux vidéo selon M. Triclot, celle de l'association *agôn-ilinx-ludus*. Comme nous l'avons vu, R. Caillois soutenait qu'il existait au moins, s'il ne s'agissait pas d'incompatibilités totales, des tendances répulsives entre d'une part l'*agôn* qui tendrait vers le *ludus*, et d'autre part l'*ilinx* qui tendrait davantage vers la *paidia*, opposée au couple *agôn-ludus*. Avec l'exemple du football, nous avons pu remarquer qu'*agôn*, *ilinx* et *ludus*, pouvaient composer ensemble, avec des moments d'*ilinx* où l'esprit de calcul du *ludus*, et la lucidité de l'*agôn*, s'effaçaient sans disparaître non plus totalement, et que R. Caillois faisait finalement lui-même plusieurs fois allusion à ces moments.

Selon nous, M. Triclot a néanmoins raison de noter que quelque chose de nouveau apparaît du point de vue de l'association entre *agôn*, *ilinx* et *ludus*. Cette nouvelle chose tient de la nature du rapport que ces impulsions entretiennent entre elles dans les jeux vidéo. Nous venons de le dire, au foot, les moments d'*ilinx* apparaissent momentanément, ils se doivent de rester contrôlés. Bien que les joueurs puissent investir le football de différentes manières, selon les raisons pour lesquelles ils jouent, nous ne nous aventurons pas trop loin en disant que le but du jeu reste quand même de gagner. De ce point de vue, nous pourrions donc dire que le moment où le joueur va trop loin dans l'*ilinx* – et oublie, tout compte fait, tout investissement par l'*agôn* et le *ludus* – se trouve être le moment de la faute involontaire, lorsque pris dans son brusque élan de panique et de vertige, il bouscule ou tacle un adversaire, ou touche instinctivement le

joystick sous forme de manches directionnels, imitant les vrais *joysticks* qui servent à contrôler certains avions ou certains hélicoptères, utilisés pour les jeux de simulation de vols.

ballon de la main pour le garder en sa possession.

Comme nous le fait remarquer M. Triclot¹⁵⁰, dans les jeux d'arcade, comme par exemple *Tetris*, la recherche de la compétition et du vertige sont prises en même temps. L'objectif de ce genre de jeux est, pour la plupart du temps, de repousser au maximum le moment inéluctable du *game over*, qui finira tôt ou tard par arriver. Il s'agit d'atteindre le *high score* dans un classement, c'est-à-dire le score le plus élevé possible. Ces jeux mettent donc à la fois le joueur en compétition contre la machine, mais aussi entre eux par comparaison du score atteint. L'accélération graduelle de la vitesse du jeu, soit par niveau, soit dans le temps, est ce qui rend le jeu de plus en plus difficile, jusqu'à l'inévitable *game over* où il nous devient impossible de soutenir plus longtemps une telle cadence. Cependant, entre-temps, le joueur aura été parcouru par l'impulsion d'*ilinx* de laquelle il aura tiré du plaisir, car cette panique et ce vertige l'auront plongé dans cet état de concentration intense semi-consciente, lorsque le corps continue par instinct de réaliser les bons gestes, alors que l'esprit de calcul ne comprend plus ce qu'il se passe depuis un bon moment. L'*ilinx* et l'*agôn* sont toutes deux recherchées en même temps, de manière forte, dans l'investissement du joueur et dans la conception de ce genre de jeux vidéo, et cela pourtant dans le paradigme de *ludus* de la machine qui calcule.

Cependant, nous soutenons qu'il y a là quelque chose à comprendre de profondément lié aux jeux vidéo, qu'il faut immédiatement mettre en lien avec la seconde zone d'investissement que mentionne M. Triclot, celle de l'association *mimicry-ludus*. Tout comme il le dit lui-même : « Tout se passe comme si le jeu vidéo [...] avait réussi à reprendre et à mettre en coupe réglée cette zone de l'expérience, prolongeant non pas tant l'expérience du sport en elle-même, mais l'expérience du sport à l'écran. »¹⁵¹ Quelque chose en rapport avec le *ludus* permis par la machine, fait qu'*ilinx* et *agôn* arrivent à se marier particulièrement bien en comparaison avec les jeux traditionnels. Selon nous, cette ouverture des mariages des impulsions, lorsque nous passons sur les jeux vidéo, est rendue possible grâce à une caractéristique que nous avons mentionnée plus haut comme étant cruciale à comprendre, qui est celle du transfert de la charge des règles qui maintiennent les éléments du jeu – du joueur à la machine – rendant possible son investissement par certaines impulsions. Selon nous, ce lieu de destination de cette charge se trouve être comme une première strate dans laquelle sont associés *mimicry* et *ludus*.

¹⁵⁰ M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p.53.

¹⁵¹ *Ibid.*

5.2.6 – Complémentarité des impulsions

Tout d'abord, dans la définition que livre en six points R. Caillois, avant qu'il n'aborde la question des impulsions fondamentales, celui-ci nous dit déjà que tout jeu peut avoir ses propres limites de temps et d'espace, qu'il est soumis à des conventions qui suspendent les lois ordinaires, et qu'il est donc accompagné d'une réalité seconde, et qu'il génère donc ainsi quelque chose de fictif. R. Caillois écrit au départ que : « [...] les jeux ne sont pas réglés et fictifs. Ils sont plutôt ou réglés ou fictifs. »¹⁵² Nous observons déjà qu'il anticipe ici une association qu'il pense peu fructueuse entre *mimicry* et *ludus*. Cependant, il laisse entendre à un autre moment un lien fort qui existe entre les associations *agôn-alea* et l'impulsion de *mimicry*. Voici les mots de R. Caillois : « L'*agôn* et l'*alea* [...] obéissent tous deux à une même loi : la création artificielle entre les joueurs des conditions d'égalité pure que la réalité refuse aux hommes. Car rien dans la vie n'est clair, sinon précisément que tout y est trouble au départ, les chances comme les mérites. Le jeu, *agôn* ou *alea*, est donc une tentative pour substituer, à la confusion normale de l'existence courante, des situations parfaites. [...] De l'une ou de l'autre façon, on s'évade du monde en le faisant autre. On peut aussi s'évader en se faisant autre. C'est à quoi répond la *mimicry*. »¹⁵³ Ainsi, *agôn* et *alea* s'évadent en faisant le monde autre. Jouer par l'impulsion de la *mimicry*, c'est s'évader en se faisant autre, mais c'est aussi « faire monde » en faisant autre le monde. Pour un enfant, le tranquille salon familial devient une jungle hostile aux multiples dangers.

Dans le jeu vidéo, nous soutenons que c'est dans une première strate d'association *mimicry-ludus* que se retrouve cette caractéristique commune à l'*agôn*, à l'*alea* et à la *mimicry*, qui est, tout particulièrement dans le jeu vidéo, non seulement de faire autre le monde, mais de « faire monde », grâce au calcul de la machine qui soutient à la fois un système de règles, mais aussi combiné de manière cohérente avec cela, un temps et un espace virtuels dans lesquels peut prendre vie, dans un entremêlement fluide de sensations et d'actions, notre imagination. Cette association entre *mimicry* et *ludus* a en plus, nous l'avons souligné, la caractéristique de ne plus être prise en charge par le joueur, mais par la machine.

Pour les jeux de compétition ou de hasard, nous l'avons vu, le jeu vidéo ne laisse pas la place à la transgression clandestine, à moins d'utiliser des logiciels de triche pouvant être très lourdement sanctionnés par les modérateurs de jeux vidéo multi-joueurs en ligne¹⁵⁴. Il n'est pas possible, dans un jeu vidéo de football, de toucher

¹⁵² R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p.41.

¹⁵³ *Ibid.*, p.60.

¹⁵⁴ Il existe de nombreux cas de bannissements à vie de jeux vidéo en ligne, avec des systèmes de détection d'identité de la personne qui joue.

volontairement le ballon avec la main, ou de provoquer un autre joueur derrière le dos de l'arbitre ; tout comme il n'est pas possible dans une simulation de jeu d'échecs de déplacer un pion d'une manière non-autorisée par les règles, lors d'une absence temporaire de l'adversaire, ou d'un moment d'inattention de sa part : le calcul de la machine ne le permet pas.

De la même manière, pour les jeux investis de la *mimicry*, comme l'enfant jouant dans son salon, le jeu offre aux sens du joueur, principalement à la vue à et l'ouïe¹⁵⁵, ce qu'il avait avant à soutenir par son imagination. La densité de la végétation, les cris des fauves qui s'approchent de plus en plus, que l'enfant s'imaginait en jouant, sont générés à l'écran et dans les enceintes de manière indestructible, à moins de fermer le jeu ou d'éteindre la machine. Si lors d'une improvisation d'une troupe de comédiens, l'un des comédiens établit, par le jeu, qu'en face de lui se trouve un mur infranchissable, il est toujours possible pour les autres comédiens de ne pas jouer le jeu, et de rompre cette convention en franchissant le mur, ceci tout en restant dans la fiction. Dans le jargon des comédiens d'improvisation, faire cela s'appelle « dire non » ; et bien qu'il s'agisse, dans les règles de l'improvisation théâtrale, d'un interdit, de fait, il est possible pour un comédien de rompre cette règle en refusant la proposition de son camarade, et en franchissant, par nous ne savons quels moyens dans la fiction, le mur supposément infranchissable. Plus drastiquement, il est aussi possible qu'un comédien sorte du jeu, et commente négativement la proposition de son camarade, la refusant totalement à sa propre imagination. Dans les jeux vidéo, ceci n'est pas possible. Lorsque le mur infranchissable apparaît devant des joueurs qui jouent ensemble en coopération, celui-ci se trouve devant eux, palpable au sein de l'univers fictif, et il n'est pas possible de le traverser, à moins qu'un *glitch*¹⁵⁶ apparaisse.

5.2.7 – Deux strates d'investissement

Ainsi, dans les jeux vidéo, l'univers fictif généré prend en charge un ensemble d'éléments qui permettent aux jeux d'être investis par la *mimicry*, grâce à l'illusion générée par l'image et le son, et par l'*agôn* et l'*alea*, grâce au *ludus* de la machine calculante qui maintient les règles du jeu. Selon nous, le fait que ces éléments devaient être pris en charge par le joueur, avant l'apparition des jeux vidéo, est ce qui limitait le mariage de certaines impulsions. Nous pensons qu'avec cette première strate que met en place le jeu vidéo – par un investissement inédit de l'association *mimicry-ludus* – est

¹⁵⁵ Sont intégrées dans les manettes, mais aussi dans certaines souris, des vibrations faisant donc appel à notre sens du toucher.

¹⁵⁶ Dysfonctionnement informatique, pouvant être d'origine électrique ou électronique, se répercutant sur le programme sous forme d'un *bug* pouvant être exploité. Cette exploitation est considérée comme de la triche, et peut-être sanctionnée dans les jeux multi-joueurs en ligne.

permise par allègement du joueur – c'est-à-dire par une sorte de décharge du maintien de nombreux éléments qui devaient être maintenus, dans les jeux traditionnels, par le joueur – une seconde strate d'investissement du joueur qui compose avec la première. Cette composition des deux strates est ce qui, selon nous, permet l'ouverture de nouvelles zones d'investissements, propres aux jeux vidéo, qui étaient impossibles auparavant.¹⁵⁷ Nous nous expliquons.

En effet, la première strate *mimicry-ludus* est celle de la génération de l'univers fictif qui fait illusion grâce à l'écran, aux sons, et à la possibilité, et seulement dans un premier temps à la possibilité, d'actions du joueur par l'intermédiaire des contrôleurs. Il s'agit donc d'une strate d'émergence du monde fictif, d'un investissement premier du joueur avec l'illusion que lui génère la machine, par ce qu'elle lui donne à voir, à entendre, et par la manière dont elle réagit aux contrôleurs. Cette strate entretient donc un rapport avec la réalité puisqu'il s'agit de comprendre l'émergence d'un univers virtuel dans notre univers réel, et donc en partant nécessairement de ce-dernier. Il s'agit d'une strate au sein de laquelle le joueur n'est pas encore vraiment joueur, mais presque seulement spectateur, puisque son investissement se fait sur le mode de la réception. Il réceptionne les éléments qui lui font croire au monde fictif, et il réceptionne aussi les réactions qu'a le monde en fonction de ses propres actions sur les contrôleurs, et qui lui font croire qu'il agit dans ce monde. Nous sommes ici davantage placés dans une sphère d'observation et d'appréhension du *game* plutôt que dans le *play*.

La seconde strate dont nous parlons est celle de l'investissement au sein du monde fictif généré par le calcul. Cette strate est celle que le joueur pourra investir à sa guise, en suivant ce que le jeu lui propose, ou en le détournant. Le joueur s'accomplit ici en tant que joueur. Quoi qu'il en soit, cette seconde strate nécessite de sa part une phase de prise en main du jeu afin qu'il puisse s'y sentir à l'aise et s'imprégner de l'ensemble des règles qui règnent au sein de ce nouveau monde. Ce deuxième niveau n'est pas déconnecté du monde réel, puisque le joueur qui agit fait partie du monde, mais il ne trouve cette connexion que par l'intermédiaire de celle de la première strate qui génère d'abord l'illusion. Nous sommes ici en plein dans la sphère du *play* qui investit celle du *game*.

Nous ne devons cependant pas tomber, par ce que nous avançons sur ces deux strates, dans une objectivation trop rigide, au risque de commettre la même erreur que nous pointions du doigt dans la décomposition entre *récit enchâssé* et *récit*

¹⁵⁷ Une étude exhaustive des différents niveaux de conscience du joueur qui joue aux jeux vidéo ne peut pas être entreprise au sein de notre étude qui se doit d'être limitée. Nous renvoyons ici le lecteur, curieux d'en savoir plus, à l'ouvrage d'Elsa BOYER, *Le Conflit des Perceptions*, *op. cit.*, qui réalise une réelle étude phénoménologique de la perception et de l'état vidéoludique, en s'appuyant sur les philosophes Edmund HUSSERL, Jacques DERRIDA et Bernard STIEGLER.

vidéoludique. L'expérience n'est pas décomposée mais unifiée : tout se passe en même temps. Il n'y a pas, dans le temps, d'abord un investissement au niveau de la première strate, puis un investissement au niveau de la seconde strate. Il s'agit d'un ordre logique, et une fois que le joueur aura pris ses aises à l'intérieur de la première strate, c'est-à-dire au niveau de la seconde strate, les deux niveaux opèrent en même temps. Les strates composent ensemble. Le joueur est sans cesse plongé dans un état qui se trouve entre celui du joueur actif et celui d'un spectateur qui réceptionne tout en anticipant. Il agit suite à ce qu'il perçoit, et perçoit ce en quoi il agit dans la fiction. Il s'agit d'une posture propre à l'état vidéoludique. Nous sommes comme au cinéma, devant un écran, mais nous restons dans un état actif de concentration vis-à-vis de cet écran, plutôt que dans une posture réceptive.

Ainsi, à ce second niveau, le joueur sera donc libre de s'adonner à ce qu'il souhaite, dans les limites des libertés qui lui sont offertes, et donc d'investir le jeu par les impulsions qui le meuvent, mais toujours sur le mode de l'impulsion première de la *mimicry*, plus ou moins développée, due à la première strate de composition *mimicry-ludus*. Nous allons, dans un premier temps, voir comment se libère l'*ilinx* et la *paidia*, là où elles étaient, avant, davantage contenues par les autres impulsions. Nous verrons ensuite en quoi cela démultiplie les possibilités d'associations, et comment est définitivement remis en question, pour les jeux vidéo, le modèle de représentation de la classification de R. Caillois comme un espace à trois axes polarisés. Commençons donc par observer les impulsions que libère la prise en charge de nombreux éléments par la première strate *mimicry-ludus*.

5.2.7.1 – *Mimicry-ludus*, une ouverte de libertés

La zone d'investissement inédite *agôn-ilinx-ludus* que mentionne M. Triclot fait selon nous partie de ce que permet cet allègement du joueur. Ce qui permet de libérer fortement l'investissement du joueur par l'*ilinx*, dans les jeux vidéo, est le fait que les éléments permettant l'*agôn* soient maintenus par le *ludus* de l'ordinateur. Il ne s'agit bien évidemment pas de sombrer entièrement dans le vertige et la panique, car plus aucune place ne serait laissée à la compétition, et nous pourrions même nous demander s'il s'agit encore de jeu. Dans l'absolu, le phénomène de trop grand débordement de l'*ilinx* au football amenant à la faute involontaire par oubli de l'*agôn*, peut être comparé à un phénomène bien connu des *gamers* appelé « *rage* », pouvant aller du simple « *rage quit* », consistant à arrêter de jouer en quittant la partie en cours, au phénomène de « *hard rage* » qui peut malheureusement mettre fin au jeu pour une durée indéterminée

si, dans un excès de tension et de colère, le contrôleur, l'ordinateur ou la console pâtiennent du défolement du joueur. Cependant, le jeu vidéo a cette capacité de maintenir en haleine le joueur, et de lui faire vivre d'intenses moments de débordements, qu'il s'agisse des jeux d'arcade comme nous l'avons vu, mais aussi des jeux de tir, des jeux de combat, de stratégie en temps réel, de course, toute sorte de jeux qui ont trait à l'axe *agôn-alea*, car si nous voulions être tout à fait justes, compte tenu de ce que nous avons précédemment soutenu, il s'agirait d'un investissement du champ *agôn-alea-ilinx / ludus-mimicry*.

Cet allègement permet aussi la compatibilité de nouvelles associations entre *ilinx* et *mimicry*. En effet, nous nous souvenons que pour R. Caillois, *mimicry* et *ilinx* étaient conçues comme deux pôles d'un même axe, autrement dit comme deux impulsions qui se complètent mais se repoussent, la raison étant que le vertige de l'*ilinx* trop intense ne peut laisser aucune place à la stabilité nécessaire à une identité autre, propre à la *mimicry*. Cependant, grâce à la prise en charge des éléments de fiction dans l'univers généré par la machine, la charge de l'imagination du joueur est allégée, et l'investissement par l'*ilinx* libéré. Des phénomènes et des émotions propres aux jeux vidéo surviennent lorsque le joueur, investi dans et par l'histoire, se retrouve débordé lors d'une situation critique. Le mariage entre *mimicry* et *ilinx* se retrouve fortement investi, et cela correspondrait à un mariage *ilinx / mimicry-ludus*.

5.2.7.2 – *Ludus-paidia*, une combinaison inédite

La chose la plus surprenante – car *a priori* du point de vue de R. Caillois complètement impossible – que nous pouvons observer dans les nouvelles compositions que rendent possibles les jeux vidéo, est celle du *ludus* et de la *paidia*. En effet, le joueur n'est en rien obligé, au sein de l'univers fictif et réglé généré par le jeu, de suivre ce que le jeu lui propose de faire. Le joueur peut complètement détourner le jeu de sa vocation « normale », comme par exemple en essayant de faire mourir son personnage de manières plus spectaculaires les unes que les autres, ou en faisant simplement n'importe quoi, comme faire tourner le plus vite possible son personnage sur lui-même.

Le jeu vidéo *Grand Theft Auto*¹⁵⁸ est bien connu pour ce genre de détournements sous le mode de la *paidia*, par lequel le joueur, se défoulant, tuera de diverses manières tout ce qui pourrait se présenter sur son passage, fera exploser tous les véhicules qu'il pourra croiser, ou essaiera de générer la plus grande succession possible d'explosions en disséminant toute sorte d'explosifs au sein d'un amas, qu'il aura lui-même mis en place, de véhicules motorisés. Il s'agit certes d'un détournement du jeu par le joueur, mais le

¹⁵⁸ *Grand Theft Auto* (*op. cit.*), voir note 50.

jeu, par l'instauration de nombreux codes de triches allant de l'utilitaire au burlesque – comme des codes permettant au joueur d'être invincible, d'avoir des munitions à l'infini, de faire voler les voitures, de décupler la taille des têtes des différents personnages, etc. – prend éminemment en compte cet investissement possible du joueur sur le mode de la *paidia*.

Cependant, pour certains jeux, il ne s'agit même pas d'un détournement. Pour citer un exemple particulièrement parlant, dans le jeu *Goat Simulator*¹⁵⁹, qui à la base partait d'une blague de développeurs qui voulaient tester un nouveau moteur graphique, nous incarnons une chèvre surpuissante et invincible qui est lâchée au milieu d'une ville, avec ses habitants, son centre-ville, ses chantiers, sa banlieue résidentielle, etc. Le but du jeu n'est autre que de tout détruire, objets et être vivants, et de mettre le monde fictif ordonné sens dessus dessous. Toujours sur le ton de l'espièglerie, le jeu comptabilisera par des points le nombre de destructions réalisées, score n'ayant aucun sens puisqu'aucune difficulté ne survient, et qu'il n'existe donc aucun intérêt à comparer les scores des joueurs, si ce n'est celui de savoir quels sont les joueurs qui se sont lassés le moins rapidement de la *paidia* que propose le jeu.

5.2.7.3 – Six impulsions réunies

Ainsi, nous pouvons désormais le voir, un champ de toutes les associations est possible. Notre étude ne nous permet pas ici de réaliser un vaste catalogue de toutes ces associations selon les différents investissements des joueurs, d'autant plus qu'il est à se demander si un tel projet serait seulement possible compte tenu qu'il y existe, pour une seule et même impulsion, différentes intensités et différents styles d'investissement des joueurs. Cependant nous aimerions simplement illustrer ici par un exemple comment, dans une certaine façon de jouer, nous pouvons retrouver une combinaison *agôn-alea-ilinx-mimicry-ludus-paidia*.

Reprenons donc l'exemple de l'expression de la *paidia* dans le jeu *Grand Theft Auto : San Andreas*¹⁶⁰. Admettons que le joueur décide donc d'investir le jeu sous le mode de cette impulsion, en tuant et détruisant tout ce qui se trouvera sur son passage. Ce genre d'attitude est puni par le jeu par un système de recherche des forces de police cherchant à vous arrêter ou à vous éliminer, allant graduellement d'un indice de recherche à six indices de recherche, représentés par les fameuses étoiles de *GTA*¹⁶¹. À la première étoile la police n'ouvre pas le feu mais cherche seulement à vous arrêter, à la seconde elle ouvre le feu, à la troisième sont envoyés de nombreux policiers lourdement

¹⁵⁹ *Goat Simulator* (Coffee Stain Studios, 2014).

¹⁶⁰ *Grand Theft Auto : San Andreas* (Take-Two Interactive, Rockstar Games, 2005).

¹⁶¹ *Grand Theft Auto*.

armés, protégés par des gilets pare-balles et soutenus par leurs hélicoptères, à la quatrième les forces spéciales d'intervention de la *SWAT*¹⁶², à la cinquième le *FBI*¹⁶³, et enfin, à la sixième et dernière sont envoyées forces armées, équipées de chars de combat et d'avions de chasse. Nous avons donc ici une escalade de la violence et de la difficulté comparable à celle des jeux d'arcade, et il s'agit, en plus de mettre le monde sens dessus dessous, de savoir se défendre habilement contre les forces du jeu qui se dressent contre nous, sans se laisser déborder par le vertige et la panique que nous procure ce chaos que nous semons, et le danger auquel nous nous exposons.

Nous retrouvons donc, sous ce mode de la *paidia*, les impulsions de l'*agôn*, mais aussi de l'*ilinx*. S'ajoute à cela une dimension d'*alea*, car des éléments restent aléatoires, comme par exemple le fait qu'un ennemi réussisse ou non son tir, ou le lieu d'apparition des forces de police sur la carte. Toutes ces impulsions se retrouvent dans un monde réglé par la machine – donc avec une forte dimension de *ludus* – que le joueur doit un minimum investir par la *mimicry* dans une étape première, afin qu'il soit seulement possible pour lui, dans une seconde étape, d'investir autrement cet univers. Nous avons donc là une combinaison du genre *agôn-alea-ilinx-paidia / mimicry-ludus*.

Nous voyons bien qu'il s'agit dans tout cela de relations complexes qu'il nous serait impossible de toutes dénouer ici. Par exemple, l'*agôn* et l'*alea* sont permises par le *ludus* de la première strate, mais elle est aussi maintenue parce que le joueur n'oublie pas son objectif de survie : il s'agit d'une règle à laquelle il ne déroge pas. Les règles que la *paidia* met ici en branle sont autres, et correspondent davantage aux règles en lien avec les objectifs proposés par la construction narrative du jeu, relevant donc des règles la *mimicry* au sein de l'univers produit.

De plus, comme nous l'avons dit, il ne faudrait pas que nous tombions dans l'erreur de vouloir trop décomposer l'expérience par une objectivation trop rigide, qui dans le moment de l'expérience, est une expérience unifiée. Nous soutenons donc qu'il est possible, grâce à l'expérience vidéoludique, de retrouver une combinaison de toutes les catégories de R. Caillois, à présence considérable, *agôn-alea-ilinx-mimicry-ludus-paidia*. Si le jeu vidéo n'est pas l'aboutissement suprême de la fiction, en dépit du fait que certains auteurs l'aient défendu¹⁶⁴, il semble en tout cas, du point de vue des catégories de R. Caillois, être une forme d'accomplissement du jeu dans ses potentialités. Ceci remet donc en question la représentation que nous pouvions avoir de sa classification comme un espace à trois axes polarisés, et il semblerait plus judicieux, pour situer les jeux vidéo dans la classification de R. Caillois, d'établir une sorte de

¹⁶² *Special Weapons And Tactics*.

¹⁶³ *Federal Bureau of Investigation*.

¹⁶⁴ Françoise LAVOCAT, *Fait et fiction, Pour une frontière*, éditions du Seuil, Paris, 2016.

barème par impulsion, à la manière dont le fait M. Triclot dans l'une de ces dernières études dans laquelle sont notées, par de nombreuses personnes, les différentes impulsions de R. Caillois dans plusieurs jeux vidéo, en fonction de leur intensité¹⁶⁵.

5.3 – Dédoubllement de la *mimicry*

Afin de préciser certains processus, nous aimerions désormais aborder un dernier point sur l'investissement par la *mimicry*. Selon nous, l'impulsion de *mimicry* peut être comme « doublée » – ou du moins « prolongée » de manière plus ou moins forte, selon la manière de jouer du joueur – au niveau de la seconde strate. Nous allons voir que ce phénomène nous permet de retrouver par un autre bout – exclusivement du point de vue de l'intérieur du monde généré, en écartant donc la dimension du mouvement de la première strate qui, de par son émergence, s'impose en allant de l'extérieur réel vers l'intérieur fictif – une représentation de la classification de R. Caillois comme un espace à trois dimensions polarisées, avec des impulsions qui se repoussent et se complètent.

5.3.1 – La *mimicry* investie sur les deux strates

En ce qui concerne la *mimicry*, nous pouvons donc ajouter une chose en plus. Avec le premier niveau *mimicry-ludus* que génère le jeu vidéo par son univers fictif, aussi pauvre qu'il puisse être dans certains jeux, tout jeu vidéo est un minimum investi par le joueur sur le mode de la *mimicry*. Nous l'avons souligné plusieurs fois, le jeu vidéo illusionne, d'une part par son « faire monde », et d'autre part par le « faire *in game* » du joueur.

Cependant, malgré ce premier niveau d'investissement de *mimicry*, celui-ci peut être doublé par un second investissement du joueur, qui se trouve aussi sur le mode de la *mimicry*, mais au niveau de notre seconde strate, c'est-à-dire à l'intérieur même de l'univers généré. Cela relève de la volonté du joueur, mais une quantité indénombrable de jeux vidéo anticipent, dans la manière dont ils sont conçus, ce genre d'investissement fortement fictif et narratif de la part du joueur.

Pour exemplifier notre propos, nous pourrions mentionner ici la différence qu'il peut exister entre un joueur de *GTA* qui passera tous les dialogues et cinématiques, et un autre joueur qui se délectera de toutes les instances scénarisées, et qui, dans sa manière de jouer, investira narrativement le jeu, c'est-à-dire, par exemple, en respectant le code de la route lorsqu'il conduira un véhicule dans la ville, ou en n'agissant tout simplement

¹⁶⁵ M. TRICLOT, *Jeu, calcul, jeu vidéo : ce que le calcul fait au jeu*, Université de Bourgogne Franche-Comté, FEMTO-ST, 2018.

pas d'une manière qui rappellerait trop à son observation, ou à celle d'un observateur extérieur, qu'il se trouve dans un jeu vidéo (sauter partout, courir face à un mur, etc.). Il s'agit là d'une sorte de prolongement de l'illusion, et le jeu, dans toute sa construction fictive et narrative – dans ses dialogues, dans ses cinématiques, dans la manière dont peuvent réagir les personnages en fonction des comportements du joueur, etc. – anticipe et nourrit cet investissement par le joueur. Ce n'est pas un hasard si nous pouvons aujourd'hui observer des communautés de joueurs se réunir autour du jeu de rôle dans les jeux vidéo, autrement dit, autour du jeu d'improvisation théâtrale. Il s'agit d'un investissement si intense dans la *mimicry* qu'il relève du jeu du comédien dans les mondes virtuels générés par les jeux vidéo.

Sans aller cependant jusqu'à jouer aux jeux de rôle dans les jeux vidéo, ce doublement de l'investissement par la *mimicry* est une tendance réelle de très nombreux joueurs ; en témoignent les vidéos sur internet. Dans le cas de ce doublement d'investissement, nous observons de nouvelles règles apparaître au sein de l'univers fictif, des règles que les joueurs s'imposent à eux-mêmes, et qui dépassent celles maintenues par le jeu vidéo. Il s'agit de règles de cohérence de la fiction qu'ils vivent et à laquelle ils participent par l'énonciation. Les joueurs incarnent leur personnage au-delà du nécessaire, c'est-à-dire au-delà de ce que demande le jeu pour remplir les objectifs proposés. Nous avons donc là affaire à une sorte de dédoublement du couple *mimicry-ludus*, avec un couple qui se retrouve sur chacune des deux strates. La première étant donc investie, comme nous l'avons vu, sur le mode de la réception, se rapprochant donc en plusieurs points de la situation du spectateur ; et la seconde au sein de laquelle le joueur est pleinement acteur, s'apparentant grandement à la situation du comédien. Nous rappelons une fois de plus que ces strates sont à comprendre ensemble, car l'expérience est unifiée, et le joueur est sans cesse positionné dans cet entre-deux, entre spectateur et comédien. Bien entendu, nous voyons bien que tous les jeux vidéo ne permettent pas ce genre d'investissement. Il sera plus difficile pour le joueur de trouver comment incarner une entité personnifiée dans un jeu vidéo comme *Tetris*, car le jeu ne le prévoit absolument pas dans sa construction¹⁶⁶.

5.3.2 – *Mimicry* en seconde strate : spécificité vidéoludique

Ces investissements plus ou moins forts, au niveau de la seconde strate, sur le mode de la *mimicry*, peuvent composer avec d'autres impulsions comme celle de la composition *agôn-alea*, mais aussi avec *l'ilinx*. Nous l'avions mentionné au début de notre étude,

¹⁶⁶ Il est en réalité toujours possible pour le joueur d'investir un jeu comme *Tetris* en le détournant sous le mode de la *mimicry*. Celui-ci peut s'imaginer être un architecte devant construire des bâtiments ou des objets (châteaux, tours, bateaux, voitures, etc.) avec les polygones qui apparaissent en haut de l'écran.

lorsque nous avons abordé la question de la narration soutenue par le *gameplay*. Tuer son ennemi juré d'une balle dans la tête ne revient pas à tuer un adversaire de fin de jeu de manière quelconque pour simplement remplir un objectif. Nous nous retrouvons donc avec des associations que nous pourrions schématiser par ce genre de formulation, *x* étant l'impulsion avec laquelle compose la *mimicry* de la seconde strate : « *x-mimicry-ludus / mimicry-ludus* ».

Cependant le second investissement par la *mimicry-ludus*, peut être mis à mal, non pas tant par le couple d'impulsion *agôn-alea*, mais par l'impulsion d'*ilinx* qui peut en surgir. En effet, les règles de ce prolongement de l'investissement par la *mimicry* ne sont plus soutenues par la machine, mais grâce à l'incarnation par l'imagination du joueur. Par conséquent nous nous retrouvons dans la situation où trop d'*ilinx* peut mettre en branle le maintien de règles chez le joueur, avec un axe polarisé *ilinx-mimicry*.

De la même manière, le couple d'investissement *mimicry-ludus* conçu en ce sens au niveau de la seconde strate, ne pourra pas composer fortement avec la *paidia*. Dans notre exemple de la *paidia* de *GTA*, le joueur pourrait imaginer, pour rester dans un investissement sous le mode de la *mimicry*, que son personnage est atteint d'une sorte de folie, mais dans ce cas, il ne pourrait pas faire usage des codes de triche. D'une part, cela limiterait énormément son assomption dans la *paidia*, et d'autre part, quand bien même il le ferait, une part de *ludus*, de l'investissement *mimicry-ludus* de la seconde strate, serait perdue, et la folie incarnée du personnage serait comparable à une transe, ou à un *pogo* qui maintient certaines règles tout en tendant fortement vers la *paidia*. Nous avons donc ici affaire à un axe polarisé *ludus-paidia*.

Ainsi, puisque l'axe *agôn-alea* était resté intact, l'*alea* ayant du mal à s'imposer fortement dans les jeux vidéo, nous pouvons retrouver au niveau de la seconde strate, c'est-à-dire au sein de l'univers fictif généré, de son espace et de la liberté d'action qu'il nous offre, une représentation des impulsions ludiques fondamentales telles que R. Caillois nous la décrivait, c'est-à-dire comme un espace sur trois axes polarisés par des couples d'impulsions qui se repoussent et se complètent : *agôn-alea*, *ilinx-mimicry*, et *ludus-paidia*.

Au vu de notre interrogation première, nous comprenons désormais pourquoi nous refuserions d'accorder le statut de « jeu vidéo » à des jeux comme le *Solitaire*, la *Dame de Pique*, ou à une simulation du jeu d'échecs. Bien qu'ayant une interface graphique qui « fasse monde », en quelque sorte, ces jeux n'innovent pas dans l'expérience que peut en avoir le joueur grâce à cet univers simulé, si ce n'est dans le fait qu'il puisse jouer contre une intelligence artificielle prise en charge par la machine.

L'expérience, avec le jeu traditionnel ou avec sa reproduction à l'écran, reste globalement la même. Cela explique aussi pourquoi les jeux textuels comme *Zork*, même s'ils sont des « cas limites » aujourd'hui, ont été considérés comme des jeux vidéo, car ils faisaient naître une expérience nouvelle, un investissement narratif nouveau de la part du joueur, possibles grâce à l'ordinateur¹⁶⁷.

6 – Fiction et jeu vidéoludique : bilan et perspectives

Ainsi, nous avons pu voir que le conflit entre narratologues et ludologues n'était qu'une chimère, et qu'il n'était finalement pas nécessaire de dénouer une quelconque imbrication entre jeu et fiction puisqu'il s'agit de notions qui s'appellent l'une et l'autre. Cette observation nous a permis de ne plus concevoir l'interactivité comme la négation de la narrativité, mais de comprendre que sa présence apporte une complexité et une richesse, se mariant harmonieusement avec les autres véhicules narratifs déjà connus. Nous avons vu, en ne cherchant pas seulement à objectiver le jeu vidéo, mais en le considérant aussi comme une expérience investie par le joueur, que la classification théorisée par R. Caillois s'avérait être très éclairante à de nombreux égards, et que nous pouvions considérer la *mimicry* comme étant l'impulsion par excellence du jeu vidéo, de par le rapport d'illusion qu'entretient l'univers fictif interactif avec le joueur. Nous pensons que cet état de fait peut en partie expliquer pourquoi les jeux vidéo sont souvent, parfois trop simplement, conçus comme « une suite du cinéma », avec de l'interaction en plus.

Cette dimension de *mimicry* peut être prolongée en fonction de la manière dont le joueur jouera au jeu. Certains jeux attendent, de différentes manières, ce type d'investissement du joueur¹⁶⁸. Mais beaucoup de joueurs prolongent aussi cette impulsion de *mimicry*, dans leur investissement, en dépassant l'investissement minimum requis par le jeu vidéo.

Cependant, tous les joueurs n'investissent pas ainsi les jeux vidéo. Tout comme nous l'avons vu pour les jeux traditionnels, un seul et même jeu vidéo peut être investi de différentes manières. En ne cherchant que la confrontation contre les forces du jeu,

¹⁶⁷ Il s'agit de cas limites de jeux vidéo car l'expérience reste très proche de celle des livres-jeux, ou « livres dont vous êtes le héros », ayant la caractéristique d'être des histoires interactives dont le déroulement s'opère en fonction des choix du joueur. Cependant, le passage sur la machine a permis, en plus de fluidifier le rapport entre le choix et la conséquence, de complexifier d'une manière très importante l'ensemble des possibilités et la multiplicité des petits choix. L'expérience en est donc drastiquement changée.

¹⁶⁸ Nous pensons à tous les jeux dont les choix dans les dialogues sont essentiels et peuvent permettre d'éviter un *game over*, comme *The Witcher* (*op. cit.*), ou encore à ces jeux où les personnages non-joueurs rappellent sans cesse au joueur son comportement anormal lorsque celui-ci en adopte un, comme dans la plupart des jeux très scénarisés.

l'optimisation efficace de son avatar, et en ne prêtant aucune attention ni aux cinématiques, ni aux dialogues, ni aux décors, le joueur investira principalement le jeu vidéo sous le mode de l'*agôn*, bien qu'il ne puisse d'abord échapper à un investissement minimum par la *mimicry*, afin de pouvoir déployer son savoir-faire dans le monde fictif. Nous pouvons imaginer aussi, de la même manière, un joueur principalement motivé par l'impulsion d'*ilinx*, cherchant le vertige à tout prix, quoi que cela coûte à la dimension fictive ou compétitive. Nous pourrions même imaginer, et cela en réalité existe, un joueur cherchant surtout à investir les jeux vidéo par l'impulsion de l'*alea*, curieux d'observer ce que les méthodes procédurales de calculs informatiques peuvent donner¹⁶⁹. Finalement, cette réflexion rejoint les conclusions de D. Arsenault¹⁷⁰ sur la nécessité de prendre en compte l'action du joueur dans le récit.

De la même manière que nous avons affirmé que l'on pourrait presque dire que l'œuvre vidéoludique n'existe pas en dehors de son actualisation par le joueur, nous pourrions aussi décréter que le récit vidéoludique n'existe que potentiellement tant qu'il n'est pas investi par celui-ci. Cette remarque est considérable car cela signifie que le récit vidéoludique ne peut exister que si le joueur souhaite qu'il existe. Puisque le joueur est énonciateur d'une partie du récit, celui-ci doit désirer l'énoncer, et l'investir, pour que le récit ait lieu, car s'il ne lui porte au contraire aucun intérêt, ou qu'il cherche à le contrecarrer, le récit ne sortira pas de sa simple potentialité. Dans la pratique, cela peut prendre plusieurs formes. Par exemple, comme nous l'avons mentionné, le joueur peut sauter les cinématiques, ne pas prêter attention aux dialogues, ou effectuer des actions qui n'ont aucune cohérence avec l'histoire du personnage, comme par exemple vouloir tuer tous les autres personnages non-joueur, ou chercher à se tuer par la plus longue chute possible dans le jeu. En d'autres termes, si le joueur n'incarne pas son personnage un minimum, le récit échoue.

Finalement, puisque le joueur a un pouvoir sur l'existence même du récit vidéoludique, et que la narrativité d'un jeu vidéo semble dépendre du mode sur lequel le joueur le reçoit, il faut considérer comme narratifs, sous peine d'être réducteur, tous les jeux susceptibles d'être reçus par les joueurs sur le mode narratif. Il nous faut donc redéfinir ce qu'est le récit propre au jeu vidéo afin de mieux appréhender ses différentes méthodes et ses différentes formes.

¹⁶⁹ Dans un jeu comme *Age of Empires* (*op. cit.*), il est possible de créer des simulations de batailles en disposant plusieurs unités dans chaque camp, sans pour autant participer à la bataille. Il s'agit de « lâcher les fauves dans l'arène », et de voir qui l'emporte. Dans un jeu comme *Minecraft* (*op. cit.*), l'ordinateur génère le monde au fur et à mesure que le joueur avance vers l'horizon (le monde étant en théorie infini, c'est la mémoire vive de l'ordinateur qui finira par être saturée) : certains joueurs s'amuse donc à explorer les paysages que peut générer la machine.

¹⁷⁰ D. ARSENAULT, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, *op. cit.*, p.96-100.

Nous aimerions, pour achever notre étude, comprendre comment peut opérer la fiction en tant que moteur de l'expérience vidéoludique. Nous souhaiterions pour cela commencer par présenter comment peut s'installer la fiction dans la construction du jeu, mais aussi dans l'expérience du joueur, pour laquelle nous devons principalement nous cantonner à celle qui investit le jeu vidéo par l'impulsion de la *mimicry*, autrement dit, par l'investissement et l'immersion fictionnels. Cependant, nous l'avons vu, la *mimicry* peut composer avec les autres impulsions nécessaires à de nombreux objectifs dans le jeu. Nous chercherons donc aussi à entrevoir, sans pouvoir être exhaustifs, quels peuvent être les vécus vidéoludiques des joueurs lorsque les autres impulsions sont mêlées et vécues au travers de l'impulsion de *mimicry*. La question du plaisir et des émotions que le joueur éprouve grâce au phénomène de fiction interactive retiendra particulièrement notre attention.

En cela, bien que l'expérience du jeu vidéo soit propre à elle-même, encore qu'il faudrait certainement en distinguer plusieurs, nous pensons qu'elle s'inscrit dans la grande histoire de la fiction, dont les plus anciennes théorisations en notre possession aujourd'hui remontent à l'antiquité grecque. Nous ferons le choix, dans la prochaine partie, d'éclairer l'expérience de la fiction vidéoludique en la faisant dialoguer avec les concepts de la *Poétique* d'Aristote, traitant à l'époque de l'art dramatique, notamment de l'art tragique. Étant un auteur mobilisé aujourd'hui dans le renouveau des théories de la fiction, nous pensons qu'il peut être intéressant de revenir à lui et à l'exploitation de la *Poétique*, comme pour frotter deux matières, proches par le thème mais éloignées par le temps, et observer ce qu'il en ressort. Nous verrons que ce choix, bien qu'il soit loin d'être le seul possible, convient en de nombreux points pour analyser le jeu vidéo dans le cadre de notre étude, notamment parce qu'Aristote effectue, tout au long de son ouvrage, un mouvement de va-et-vient entre la construction réglementée de la fiction et l'effet recherché chez le spectateur, sur lequel se fondent ces règles ; mouvement qui n'est pas sans nous rappeler l'initiative des *play studies*.

Partie III – Poétique vidéoludique

Comme nous venons de le souligner, le principal propos d'Aristote, dans la *Poétique*, est de rendre compte de l'art tragique, de ses origines, des parties dont il est composé et de leur hiérarchie, de sa finalité et des règles qui permettent de l'atteindre correctement. Par ailleurs, les questions tournant autour de la *mimèsis*, et donc indirectement de son lien avec la fiction, y sont très rapidement abordées, et Aristote élabore à plusieurs reprises des comparaisons avec les autres arts mimétiques.

L'objectif de cette étude est somme toute très modeste. Une étude sérieuse, et en profondeur, de la *Poétique* à elle seule pourrait prendre plusieurs ouvrages et dépasserait largement le cadre de nos compétences. Il s'agira davantage ici de comparer la forme de fiction très contemporaine que sont les jeux vidéo, faisant usage des outils technologiques les plus récents, avec la plus ancienne théorisation de la fiction dont nous héritons. Nous espérons que le résultat de notre travail nous permettra d'obtenir quelques hypothèses sérieuses et éclairantes sur la manière dont il faut comprendre l'opération de la fiction dans le jeu vidéo.

Sans prétendre à l'exhaustivité, nous nous attarderons principalement sur la manière dont les notions de *mimèsis* et de *katharsis* peuvent être opérantes pour comprendre la fiction vidéoludique. Nous effectuerons plusieurs allers-retours entre le propos aristotélicien et l'objet (ou plutôt la pratique) vidéoludique : ceci en appliquant d'une part au jeu vidéo la méthode d'analyse et de comparaison en œuvre dans la *Poétique*, et d'autre part en nous demandant ce que le propos d'Aristote nous apprend des jeux vidéo, mais aussi ce que ces derniers mettent en lumière au sujet des thèses aristotéliciennes.

Nous commencerons par dépeindre très rapidement le contexte culturel – relatif à la fiction et la manière de s'y rapporter – dans lequel a été écrite la *Poétique*. Il s'agira pour nous de faire réellement, et sans anachronisme, entrer en relation les concepts de la *Poétique*, de manière féconde, avec nos nouvelles formes de fictions et ce qu'elles impliquent d'inédit. Nous entreprendrons, en divers endroits, une comparaison avec la manière dont nous « consommons » les fictions aujourd'hui.

7 – Contexte historique

Au ^ve siècle avant J.-C., la Grèce connaît une ébullition dans le développement de

multiples arts mimétiques, notamment dans l'art dramatique et l'art pictural. Au théâtre, nous pouvons par exemple assister à l'apparition du drame réaliste d'Euripide¹⁷¹, ou encore à la création des coulisses pour faire naître l'illusion d'un espace conventionnel autre que l'espace réel. En peinture apparaissent les premières formes de la perspective linéaire, l'invention du dégradé par Apollodore d'Athènes¹⁷² (permettant d'incorporer aux images les ombres et la lumière), la peinture naturaliste de Zeuxis¹⁷³, ou encore le psychologisme expressif de Parrhasios¹⁷⁴. Tout ces artistes, rappelons-le, sont contemporains de Socrate et de Platon¹⁷⁵. Ce cadre du développement des techniques mimétiques explique la virulence de certaines thèses philosophiques à l'égard de ces changements nouveaux¹⁷⁶.

Nous datons l'écriture de la *Poétique* par Aristote¹⁷⁷ vers -335. À cette époque, en Grèce Antique, le rapport qui est entretenu avec la fiction, ainsi que les moyens techniques qui mis en œuvre, sont très différents d'aujourd'hui. À Athènes, les représentations de tragédies et de comédies ont principalement lieu lors de fêtes religieuses dans le cadre de concours¹⁷⁸. L'organisation de ces fêtes est menée par les archontes d'Athènes qui attribuent aux poètes, dont ils ont accepté les pièces, trois acteurs, un maître de chœur et un flûtiste. Les acteurs, qui sont souvent des esclaves ou des affranchis, sont vêtus ordinairement ou en costumes, mais ils portent surtout de grands masques, symbolisant le caractère de leur personnage, afin d'être mieux vus et reconnus par leur vaste public. Leur voix doit porter afin qu'elle soit entendue. La mise en scène et les décors viennent d'apparaître, et les acteurs jouent l'action en temps réel, c'est-à-dire qu'il ne s'agit pas de narrer sur scène des actions passées, mais d'incarner des personnages qui portent, par leur jeu, une action feinte. La musique et les danses participent au spectacle. Le chœur mis à disposition, et distinct des acteurs, a pour fonction de guider le public, soit en rapportant des actions passées non jouées, soit en réagissant aux événements joués¹⁷⁹. Les dispositifs d'éclairage scénique font très majoritairement usage de la lumière du Soleil (à part pour quelques rares exceptions), que les représentations aient lieu en intérieur ou en extérieur, il s'agit de se placer d'une certaine manière par rapport à lui¹⁸⁰.

¹⁷¹ EURIPIDE, 480-406 av. J.-C.

¹⁷² APOLLODORE d'Athènes, fin du v^e avant J.-C.

¹⁷³ ZEUXIS, 464- 398 av. J.-C, grand rival de PARRHASIOS, continuateur des travaux d'APOLLODORE.

¹⁷⁴ PARRHASIOS, v^e-iv^e siècle avant J.-C, grand rival de ZEUXIS.

¹⁷⁵ SOCRATE, 470-399 av. J.-C., PLATON, 428-348 av. J.-C.

¹⁷⁶ Jean-Marie SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, Paris, 1999, p.33-34.

¹⁷⁷ ARISTOTE, 384-322 av. J.-C.

¹⁷⁸ ARISTOTE, *Poétique*, trad. Michel MAGNIEN, Le Livre de Poche, Paris, 1990, p.158.

¹⁷⁹ Paul DEMONT et Anne LEBEAU, *Introduction au théâtre grec antique*, Le Livre de Poche, Paris, 1996.

¹⁸⁰ Christine RICHIER, *Le temps des flammes : Une histoire de l'éclairage scénique avant la lampe à incandescence*, Éditions AS, Paris, 2011, p.37-39.

Afin d'éclairer le texte aristotélicien, nous devons parler du rapport entretenu à l'époque avec la lecture. Entre le VI^e et le V^e siècle av. J.-C., la lecture joue surtout un rôle dans le fonctionnement de la démocratie athénienne. Il s'agit de lectures publiques rendant compte des délibérations et des décisions prises par les dirigeants, et de lectures d'inscriptions officielles ou privées. La population est largement alphabétisée, ceci étant aussi valable pour les couches inférieures de la société grecque. Le livre a pour principale fonction la conservation de textes, et il est donc surtout au service d'une culture orale. Cependant, dès le début du V^e siècle, nous voyons apparaître le livre destiné à la lecture, notamment la lecture épique et les œuvres en vers, qui se distinguent ainsi du livre ayant pour seul but la conservation. Il s'agit de lectures sociales dans lesquelles un homme lit pour plusieurs hommes et plusieurs femmes qui écoutent. La lecture à voix haute est la pratique la plus répandue, néanmoins, il existe de nombreuses traces qui montrent que la lecture silencieuse et solitaire n'est pas pour autant inexistante. Par exemple, il est d'usage de pratiquer la lecture récréative lors de voyages. Il s'agit cependant d'une pratique réservée aux classes aisées, qui peuvent avoir des collections de livres, soit à titre professionnel, soit à titre privé¹⁸¹.

En ce qui concerne l'art dramatique, qu'il s'agisse des comédies ou des tragédies, nous supposons que les textes ne sont pas destinés à être lus comme cela peut être le cas dans notre culture littéraire et théâtrale, mais seulement à être joués. Les lectures de textes destinés à être joués avaient certainement lieu dans des contextes restreints et très définis ; par exemple, lorsque les poètes présentaient leurs pièces aux archontes afin qu'ils acceptent leur candidature aux concours, ou lorsque les acteurs devaient apprendre leur texte pour le jouer sur scène. De même, probablement que quelques intéressés, ou quelques amis de l'auteur, peuvent aussi avoir accès au texte écrit. Nous ne développerons pas davantage les questions traitant du contexte de parution de la *Poétique*, et nous renvoyons ceux qui souhaiteraient en savoir plus à ce sujet aux quelques ouvrages annotés¹⁸².

Nous commencerons, dans un premier temps, par présenter de manière large et générale le propos que tient Aristote dans la *Poétique* afin que le lecteur puisse avoir avec lui quelques jalons interprétatifs, et ne pas se méprendre sur un texte difficile. Le principal ouvrage dont nous nous sommes servis pour cette étude est la *Poétique* traduite et commentée par Roselyne Dupont-Roc et Jean Lallot¹⁸³, et nous nous aiderons aussi du livre *Pourquoi la fiction ?*, de Jean-Marie Schaeffer. Ce dernier se disant lui-

¹⁸¹ Guglielmo CAVALLO et Roger CHARTIER, *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Éditions Points, Paris, 2001.

¹⁸² Voir les trois notes précédentes.

¹⁸³ ARISTOTE, *Poétique*, trad. Roselyne DUPONT-ROC et Jean LALLOT, Éditions du Seuil, Paris, 1980.

même explicitement aristotélicien en ce qui concerne sa conception de la *mimèsis* fictionnelle, ses réflexions éclairent en de nombreux points les propos d'Aristote à la lumière des théories actuelles de la fiction :

« La question [de la fiction et de ses origines] avait déjà été abordée par Aristote dans la *Poétique*. Depuis, nous avons certes fait quelques progrès dans la connaissance [...]. Mais sur l'essentiel, ces nouveaux savoirs confirment ses hypothèses et corroborent le cadre général de son analyse. La manière dont j'aborderai [...] la question des fonctions de la fiction sera donc aussi un (timide) hommage à celui qui, plus que tout autre, a su donner à cette pratique humaine éminemment plaisante et profitable toute la place qu'elle mérite. »¹⁸⁴

8 – *Mimèsis* : quelle définition ?

Nulle part dans l'ouvrage de la *Poétique*, le terme *mimèsis* n'est défini par Aristote. Néanmoins, selon R. Dupont-Roc et J. Lallot¹⁸⁵, il nous serait possible de saisir ce terme par son ascendance linguistique. En effet, le terme *mimèsis*, et ceux qui lui sont liés, s'apparentent à tout ce qui touche à la représentation, au sens théâtral du mot. Selon Platon, maître d'Aristote, *mimèsis* s'oppose à *diègèsis*. La *mimèsis* donne selon lui l'impression au lecteur, par l'utilisation du discours direct, que le texte et le déroulement de l'action ne sont pas menés par l'auteur, mais par les personnages. À l'inverse, la *diègèsis* emploie le discours indirect et nous pouvons y voir la narration par l'auteur ou le narrateur (comme dans l'épopée). Ainsi, Platon rapproche beaucoup *mimèsis* de son origine théâtrale¹⁸⁶.

Aristote cependant ne différencie pas la narration et le discours direct en terme de *mimèsis* et de *diègèsis*. Pour lui, les deux sont mimétiques et leur opposition se fait sur le mode de la représentation¹⁸⁷. Ainsi, comme nous l'indiquent R. Dupont-Roc et J. Lallot, ce qu'Aristote nomme *mimèsis* déborde le champ restreint de l'œuvre dialoguée pour recouvrir ce que Platon appelait *diègèsis*. Il nous est néanmoins possible, en étudiant les différentes assertions, de cerner ce qu'Aristote qualifie de *mimèsis*.

8.1 – Une représentation de l'action humaine

Dans la *Poétique* d'Aristote, quelle que soit la nature de la *mimèsis* (orchestique,

¹⁸⁴ J.-M. SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p.18 ; voir aussi p.57-58.

¹⁸⁵ ARISTOTE, *Poétique*, trad. R. DUPONT-ROC et J. LALLOT, op. cit., p.18.

¹⁸⁶ « Or, n'ont-ils [les poètes] pas recours soit à un récit simple, soit à un récit issu d'une imitation, soit encore à une forme mixte ? », PLATON, *République*, livre III, 392d-393a, trad. Georges LEROUX, GF Flammarion, Paris, 2004, p.175.

¹⁸⁷ ARISTOTE, *Poétique*, 48a19.

picturale ou poétique), il semblerait que celle-ci n'a pas d'autre objet de représentation que l'humain¹⁸⁸. Il s'agit toujours d'hommes (il n'y a que pour l'art pictural que le terme *mimèsis* pourrait s'élargir au-delà de la représentation de l'être humain d'après Aristote¹⁸⁹), et presque toujours d'hommes comme supports d'action¹⁹⁰. Nous verrons que même dans le livre VIII de la *Politique*, la musique n'est présentée comme *mimèsis* qu'en tant qu'elle représente des actions, des caractères ou des affections d'êtres humains¹⁹¹.

À cela s'ajoute un axiome qui domine la *Poétique* : l'histoire, qui est la représentation de l'action, est ce qui prime dans la tragédie ; et les caractères des personnages qui s'y attachent de près comme des supports de l'action n'occupent que la seconde place¹⁹². Nous pourrions par ailleurs nous demander si cette subordination du caractère à l'action n'aurait pas pour simple cause le fait que l'objet de la *mimèsis* soit l'homme en tant que sujet éthique, c'est-à-dire l'homme étant la propre source de son action. Cette thèse reste cependant fragile car d'une part, il n'y a pas d'actions sans acteurs, ni de vraisemblance dans l'action sans une élaboration méticuleuse des caractères¹⁹³, et d'autre part, il semble impossible de définir un caractère sans passer par les actions qui soutiennent ce caractère, et inversement, des actions qui ne soient pas soutenues par un caractère.

8.2 – Une création référentielle

Deuxièmement, la *mimèsis* dont traite principalement Aristote est poétique. Il s'agit d'une *mimèsis* inventive, et non pas créatrice *ex nihilo*. Elle est une production sur la base d'un matériau donné : elle prend pour modèle l'homme doué de caractère, capable d'actions et en proie aux passions lorsqu'il est situé au sein d'un enchaînement d'événements. Le poète ne doit donc pas, comme l'historien, décalquer l'objet qu'il prend pour modèle, en effet son travail ne consiste pas à sceller la connaissance du particulier contingent. Il lui est possible de puiser dans les histoires transmises, mais sa production mimétique s'en distingue par la composition. Cette composition, qui est un agencement de faits, est hautement soumise à la règle du nécessaire et du vraisemblable : celle-ci pose son impératif à tous les éléments représentatifs (enchaînement causal, caractères des personnages, etc.). Pour fonctionner, l'histoire du poète doit être construite sur une

¹⁸⁸ *Ibid.*, 47a27, 50a11.

¹⁸⁹ *Ibid.*, 47a18.

¹⁹⁰ *Ibid.*, 50a16.

¹⁹¹ ARISTOTE, *Politique*, 1339b20-1342a21.

¹⁹² ARISTOTE, *Poétique*, 50a20-39.

¹⁹³ Il est à noter qu'au chapitre 24 est accordée à Homère une supériorité représentative grâce à sa capacité à produire d'excellentes représentations de caractères, et non pas d'excellentes représentations d'actions (*Ibid.*, 59b12).

rationalité générale, de l'ordre du possible et du nécessaire. L'imitation *mimétique* opère par notre capacité à nous représenter le réel, dont elle fait un autre usage.

Tout art mimétique a une fonction, une finalité, qui lui est propre¹⁹⁴. *Mimèsis* désigne donc – pour reprendre les termes de R. Dupont-Roc et J. Lallot – ce mouvement qui, « partant d'objets préexistants, aboutit à un artefact poétique, et l'art poétique est l'art de ce passage »¹⁹⁵. Ainsi, le modèle n'est jamais complètement évacué, c'est la raison pour laquelle il n'y a pas de création au sens fort du mot. La copie (la représentation) pour être réussie, doit, selon Aristote, répondre aux règles de l'art telles qu'il les définit. Quoi qu'il compose, le poète est donc celui qui construit son histoire à partir d'un modèle, d'une matière première qu'il façonne, comme d'une forme dont il épurerait les traits. Au sens étymologique, son travail est un travail de fiction¹⁹⁶.

8.3 – Un acte d'épuration

Troisièmement, en plus de considérer l'épopée comme mimétique, Aristote s'éloigne par l'autre côté des origines théâtrales du terme *mimèsis* en considérant comme étranger à l'art poétique – et en un sens étranger à la *mimèsis* tout court – ce qui est le plus spécifique au théâtre : son spectacle (*opsis*). Pour expliquer ce point, R. Dupont-Roc et J. Lallot soutiennent qu'il s'agit d'une logique théorique aristotélicienne pouvant être définie en terme d'épuration. Nous y reviendrons plus tard dans notre exposé¹⁹⁷. Le poète, en tant qu'il pratique son art, représente au moyen du langage. Par conséquent, tout ce qui s'y ajoute est écarté de l'art proprement poétique : le spectacle est donc principalement cédé au metteur en scène¹⁹⁸, de même que le texte est épuré de la réalisation vocale, celle-ci étant laissée aux acteurs¹⁹⁹.

Aussi, Aristote affirme que le poète doit d'abord être poète d'histoires plutôt que de vers²⁰⁰, et pose ainsi la primauté de la syntaxe mimétique par rapport à celle de la grammaire dont les règles sont mises au second plan. La syntaxe mimétique est bien sûr celle de l'épuration, régie par la règle générale du nécessaire ou du vraisemblable. Selon R. Dupont-Roc et J. Lallot, c'est la raison pour laquelle la poésie lyrique, centrée sur la personne particulière et contingente du poète, n'apparaît jamais dans la *Poétique* : excluant la distanciation propre à la fiction, elle n'est pas considérée comme

¹⁹⁴ *Ibid.*, 47a9.

¹⁹⁵ *Ibid.*, trad. R. DUPONT-ROC et J. LALLOT, *op. cit.*, p.20.

¹⁹⁶ En latin *factio*, venant de *fungo*, signifiant « façonner, forger, imaginer, feindre ».

¹⁹⁷ Voir 9.5.3.

¹⁹⁸ ARISTOTE, *Poétique*, 53b7.

¹⁹⁹ *Ibid.*, 56b8, 62a4-13.

²⁰⁰ *Ibid.*, 51b27.

mimétique²⁰¹.

8.4 – Imitation, leurre, mensonge et fiction

Le lecteur doit donc retenir ces trois points principaux en ce qui concerne le propos d'Aristote dans la *Poétique*. L'objet principal de la *mimèsis* – du moins en ce qui concerne la *mimèsis* théâtrale et l'épopée – est la représentation, ou l'imitation²⁰², d'actions humaines formant ainsi une histoire, élément principal de la tragédie. Il s'agit cependant d'inventivité, autrement dit il ne s'agit ni de création pure *ex nihilo*, ni d'imitation pure du réel contingent : le poète part d'un matériau donné (la réalité), dégage une histoire, un enchaînement causal de faits qui fonctionne. En cela il peut s'inspirer d'histoires d'hommes ayant réellement existé. Enfin, pour que cette histoire fonctionne, et qu'elle relève de l'art mimétique, le poète doit avoir su effectuer, à partir du modèle, un acte d'épuration. Celui-ci consiste à dégager ou à imiter les formes du possible, du nécessaire et du vraisemblable, dans l'enchaînement causal. En cela, le poète lyrique narratif par des vers ses expériences réelles, n'atteint pas le statut d'art mimétique.

8.4.1 – Vrai pour de faux !

En affirmant cela, Aristote souligne un point fort constitutif du fonctionnement de la fiction. En effet, comme le dit J.-M. Schaeffer dans son ouvrage *Pourquoi la fiction ?*, la fiction relève de « la feintise ludique partagée »²⁰³ par « modélisation mimétique »²⁰⁴. La fiction – qui est une représentation, autrement dit une modélisation virtuelle²⁰⁵, autant pour celui qui la conçoit que pour celui la perçoit – imite en feignant ; mais pour être une fiction, celle-ci doit s'annoncer en tant que feintise²⁰⁶. Selon J.-M. Schaeffer, la fiction pour pouvoir être une fiction, doit tromper tout en annonçant qu'elle trompe. Ce paradoxe n'est qu'apparent. Ce qu'elle trompe par l'imitation n'est pas notre instance consciente vérificationnelle – laquelle permet d'établir la réalité d'une perception ou la vérité d'un propos – mais une sphère pré-attentionnelle de notre capacité à modéliser sur laquelle notre conscience n'a pas d'emprise (puisque'il s'agit, à l'origine, de notre outil d'appréhension du réel). Autrement dit, « les mimèmes fictionnels tirent [...] profit du caractère cognitivement non-pénétrable des caractéristiques fondatrices de nos représentations pour induire la posture d'immersion mimétique qui donne naissance à

²⁰¹ *Ibid.*, 51a38-51b11.

²⁰² En réalité, imitation et représentation sont des notions distinctes (voir 8.4.1 et 9.4.2.1).

²⁰³ J.-M. SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*, p.145.

²⁰⁴ *Ibid.*, p.103.

²⁰⁵ *Ibid.*, p.80-81.

²⁰⁶ *Ibid.*, p.112-113.

l'univers fictionnel. »²⁰⁷

Cependant, puisque la conscience logique sait qu'il y a imitation trompeuse, il s'agit d'une feintise partagée²⁰⁸ : le public sait que ce qu'il se modélise n'est que « pour de faux », qu'il ne s'agit que d'un semblant. Selon J.-M. Schaeffer, l'imitation ne porte donc pas tant sur la réalité elle-même que sur la manière d'appréhender cette réalité²⁰⁹ (l'ordre du possible qui organise nos représentations mentales), que cela soit par le langage ou la perception. Par conséquent, il faut distinguer de la fiction l'erreur et le leurre (ou le mensonge), qui eux aussi fonctionnent grâce à des procédés de modélisation ou de mimétisme²¹⁰. Celle-ci n'a pas de vocation scientifique intrinsèque (bien qu'une œuvre, ou un courant artistique, puisse décider d'en avoir une). Une contamination du réel par la fiction est donc tout simplement impossible, contrairement à ce que craignait Platon.

8.4.2 – Aristote l'avait vu !

Cela, nous pouvons déjà le trouver de manière esquissée dans la teneur des propos de la *Poétique* d'Aristote que nous venons de partiellement résumer. En effet, si la règle d'or qui régit l'art mimétique est la règle du vraisemblable – le vraisemblable étant ce qui permet d'emporter l'assentiment du public – c'est que quelque chose de faux (à savoir l'univers de la fiction) a l'air d'être vrai en dépit du fait que le public sache parfaitement que ce qu'il perçoit, ce qu'il entend ou ce qu'il lit, est « pour de faux ». Il s'agit précisément là du phénomène d'immersion.

Bien qu'Aristote ne le formule pas ainsi, nous observons dans un autre passage (lorsqu'il oppose le « monstrueux »²¹¹ et l'émotion tragique) qu'il distingue en quelque sorte cette sphère pré-attentionnelle sur laquelle agit le leurre mimétique, de la sphère consciente qui n'est pas sujette au leurre (puisque'elle sait que la scène est « pour de faux »). Lorsque le mimème est trop ressemblant, et trop exacerbé, la sphère pré-attentionnelle est tant leurrée que cela induit des réactions (souvent motrices : nous fermons les yeux, nous poussons un cri, voire même nous partons en courant)²¹²,

²⁰⁷ *Ibid.*, p.125.

²⁰⁸ *Ibid.*, p.102-103.

²⁰⁹ *Ibid.*, p.113-114.

²¹⁰ *Ibid.*, p.148-149.

²¹¹ ARISTOTE, *Poétique*, 53b1-11.

²¹² « Or, comme chaque spectateur de cinéma en fait l'expérience de temps en temps, de tels mimèmes hypernormaux sont ponctuellement capables de fonctionner comme des illusions perceptives. La preuve en est qu'ils induisent alors des boucles réactionnelles courtes qui nous amènent, par exemple, à nous baisser, à jeter la tête en arrière ou à fermer les yeux. Or, de telles boucles réactionnelles, de nature réflexe, sont typiques des traitements perceptifs pré-attentionnels. C'est donc le module perceptif qui a été induit en erreur : l'isomorphisme mimétique a été suffisant pour déclencher la réaction qui aurait été adéquate si à la place du mimème il y avait eu le stimulus réel imité. » J.-M. SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p.158.

normalement inhibées par notre instance consciente qui sait que la scène est fausse, comme si celle-ci était aussi leurrée et que nous avions affaire à une illusion au sens fort du terme. À ce moment-là, la scène ne relève plus du plaisir propre à l'émotion tragique mais relève du monstrueux²¹³, car une distanciation cathartique nécessaire au sentiment épuré est absente.

De plus, Aristote instaure une nette différence entre le travail de l'historien et celui du poète : il s'agit non pas d'imiter en profondeur pour retranscrire le réel contingent (il n'est donc pas question de vérité ou de fausseté), mais d'imiter les traits (les formes épurées) permettant l'immersion, l'émergence du vraisemblable. De la même manière, Aristote distingue le travail du poète mimétique de celui du poète lyrique. Ce dernier, bien qu'il modélise une histoire par le langage (et l'immersion suscitée), n'effectue pas un travail de fiction ; en effet il narre ses propres aventures passées, et il n'y a donc plus de distanciation avec le réel contingent.

Le principal propos de la poétique n'est donc pas toute poésie, ni toute *mimèsis*, mais la représentation d'actions humaines par le moyen du langage, c'est-à-dire, pour Aristote, la *mimèsis* proprement dite poétique. Ce travail du poète, du point de vue de sa production, a deux aspects. Tout d'abord, celui-ci façonne une histoire qui est un arrangement de faits successifs, s'enchaînant selon ce qui est nécessaire ou vraisemblable. Selon R. Dupont-Roc et J. Lallot, c'est dans ce premier travail que consiste l'épuration à l'origine de la *katharsis* (nous y reviendrons²¹⁴). Vient ensuite le travail de l'expression qui passe par une sélection des mots appropriés, et une mise en vers du texte²¹⁵. Sur une échelle du mimétisme, le premier travail pourrait être considéré comme supérieur au second puisque la principale partie constituante d'une œuvre poétique est l'histoire. Néanmoins, comme il n'existe pas d'histoire sans personnage et sans caractère, et que l'expression dessine en partie ces caractères, le second aspect du travail de production du poète demeure amplement mimétique.

9 – Découvertes par imitation de la méthode *Poétique*

Tel est donc le cadre théorique général au sein duquel Aristote évolue pour rendre compte de la fiction tragique, de son art et de son fonctionnement. Entrons désormais un peu plus en profondeur du propos aristotélicien sur la *mimèsis* afin d'observer en quoi cela peut nous guider dans la compréhension de l'objet qui nous intéresse, à savoir le jeu vidéo. Comme nous l'avons mentionné, nous nous aiderons de la méthode de

²¹³ ARISTOTE, *Poétique*, 53b1-11.

²¹⁴ Voir page 10.

²¹⁵ ARISTOTE, *Poétique*, 49b34, 50b12.

comparaison et d'analyse que met en œuvre Aristote dans la *Poétique*, comme pour simuler la manière dont lui-même aurait procédé s'il lui avait fallu analyser le jeu vidéo, à la lumière de nos réflexions sur les *play studies*.

9.1 – Les moyens de la représentation

Tout d'abord, le terme *mimèsis* est employé par Aristote pour désigner de nombreux arts représentatifs, cela dès le premier chapitre. Celui-ci nous indique qu'il existe trois critères de différenciation des arts mimétiques : le moyen (*en hois*), l'objet (*ha*) et le mode (*hôs*) de représentation. En effet, l'auteur rapproche sous le terme de *mimèsis*, comme nous l'avons dit, tout un ensemble d'arts mimétiques comme l'art pictural, la danse, le théâtre tragique bien entendu, mais aussi le comique, le récit d'épopée, la cithare et la flûte. L'art pictural représente au moyen des couleurs et des formes (nous supposons, compte tenu des pratiques de l'époque, des peintures de toutes sortes, hommes en action, animaux, objets, paysages ; la question reste cependant ouverte compte tenu des limites de ce qu'Aristote nommait *mimèsis*), l'art de la danse représente des caractères, des émotions et des actions, au moyen des mouvements des danseurs et du rythme. L'art des instruments musicaux (sont cités la flûte, la cithare et la syrinx) fait lui aussi usage du moyen du rythme, mais celui-ci est combiné à celui de la mélodie. Grâce à la *Politique* VIII²¹⁶, nous savons que la musique, pour Aristote, imite les dispositions et affections des caractères²¹⁷.

Que pourrions-nous avancer si nous devions nous poser ces questions à propos des jeux vidéo, et qu'aurait pensé Aristote s'il avait procédé ainsi pour les analyser ? Loin de pouvoir réellement répondre à cette question, nous pensons du moins que la méthode aristotélicienne peut être féconde à l'analyse du médium vidéoludique. Nous reviendrons plus bas sur la question de l'objet visé par le jeu vidéo et de son mode de représentation. En revanche, abordons dès à présent la question des moyens, par ailleurs très nombreux. Le jeu vidéo est souvent qualifié d'art total, car il se caractérise par l'utilisation simultanée de nombreuses disciplines et moyens artistiques. Cela est permis par l'ordinateur, capable de transformer tout signal réel (visuel, sonore et même tactile²¹⁸) en code numérique afin de le retranscrire de manière ordonnée pour créer

²¹⁶ ARISTOTE, *Politique*, 1339b20-1340b17.

²¹⁷ « De plus ceux qui ont écouté des «sons» imitatifs ressentent tous des affections semblables «à ces sons», même s'ils ne sont pas accompagnés de rythme et de mélodies. [...] Et surtout dans les rythmes et les mélodies il y a des objets ressemblants de près à la nature véritable de la colère, de la douceur, mais aussi du courage, de la tempérance ainsi que de tous leurs contraires et des autres «dispositions» éthiques [...]. Et l'habitude de ressentir de la peine et de la jouissance du fait des simples «ressemblances» est voisine de la manière dont «on les ressent» face à la réalité [...]. », ARISTOTE, *Politique*, livre VIII, 1340a17-1340a20, trad. Pierre PELLEGRIN, GF Flammarion, Paris, 1993, p.532-533.

²¹⁸ Les gants de réalité virtuelle reproduisent les sensations du toucher. Peu développés et hors d'accès du

l'immersion mimétique.

Nous ne pourrons bien évidemment pas ici ni détailler, ni même énumérer de manière exhaustive, l'ensemble des moyens et des disciplines sollicités par la production d'un jeu vidéo²¹⁹. En revanche, nous pouvons faire mention de quelques moyens, ainsi que de quelques disciplines, afin que le lecteur puisse avoir une idée succincte des compétences mobilisées. L'écran de l'ordinateur ou de la télévision fait bien entendu partie du dispositif, mais il ne faut pas oublier les enceintes, ni les contrôleurs qui, comme nous l'avons dit, en plus d'être des moyens d'interactions avec le monde virtuel, sont dotés de dispositifs vibratoires afin de favoriser l'immersion. Derrière la perception des images de l'écran (qui font naître l'immersion au moyen des formes, des couleurs, de la perception du temps et de l'espace), les perceptions du son des enceintes (qui retransmettent la musique, la mélodie et le rythme, mais aussi les bruits de l'univers et les voix des personnages), le *gameplay* (auquel nous avons accès grâce aux contrôleurs), mais aussi derrière les histoires que nous livrent les jeux vidéo, se trouvent des dessinateurs, des designers graphiques, des programmeurs, des comédiens, des cadresurs d'image, des techniciens sonores, des spécialistes en bruitages, des *game designer*, des scénaristes, des dialoguistes, des musiciens, des doubleurs, et parfois même des géographes, des historiens, des militaires, de grands athlètes, des animaux et leurs dresseurs, etc. La liste n'en finit plus et les possibilités semblent, de plus en plus, infinies.

9.2 – Des comparaisons entre les arts

Aristote, comme nous l'avons mentionné, se livre tout au long de la *Poétique*, afin d'éclairer l'art tragique qu'il cherche à expliquer, à de nombreuses comparaisons avec les autres arts mimétiques. Dès le départ, la poésie se trouve rapprochée de la danse. D'une part par son objet, car cette dernière représente des caractères, des émotions et des actions, tout comme la poésie représente des hommes en action, nécessairement doués de caractères, et en proie aux passions au cours des événements. D'autre part, poésie, tragédie et comédie sont toutes les trois rapprochées de la danse car elles partagent chacune avec elle un même moyen : le rythme pour la poésie, les mouvements sur scène pour la tragédie et la comédie. La musique, représentant des dispositions et des

grand public, il s'agit tout de même d'une technologie dans laquelle la recherche a beaucoup avancé. Les gants savent reproduire aujourd'hui, de manière plus ou moins efficace, les températures, les résistances des matières (et donc leur forme) et leur texture.

²¹⁹ Un générique de fin de jeu, qui apparaît généralement lorsque nous terminons l'histoire principale, nous laisse voir l'ensemble des personnes, mobilisées à la création, classées par disciplines spécifiques. Pour des jeux à grosse production, que nous appelons généralement des jeux « AAA » (« triple A » à l'oral), le défilement du générique peut prendre jusqu'à plus quarante minutes, et ceci même à bon rythme.

affections du caractère, partage en cela, en plus des moyens du rythme et de la mélodie, un objet commun avec la poésie, même s'il ne s'agit pas pour cette dernière de son objet principal. Ce que la poésie semble avoir exclusivement pour elle est le langage. Il est donc étonnant de voir que, tout au long de la *Poétique*, l'art de référence par excellence ne soit pas la danse mais la peinture²²⁰.

Ce dernier point peut surprendre car il est l'une des tensions internes à la *Poétique*. En effet, l'art poétique en lui-même, c'est-à-dire en tant qu'il est une composition d'expression et d'agencement de faits, ne partage rien avec la peinture dont on contemple les formes et les couleurs, si ce n'est simplement le fait d'être tous les deux des arts mimétiques. Cependant, l'art poétique a pour vocation d'être représenté sur scène²²¹, et Aristote en a bien conscience en dépit du fait que pour lui le spectacle est ce qu'il y a de plus étranger à l'art poétique²²². La tragédie a pleinement et nécessairement lieu sur scène. Le lien qui existe entre la peinture et l'art poétique dépend donc du spectacle, car lors de la représentation sur scène, le spectacle donne à voir quelque chose, tout comme l'art pictural, à la différence que les images ne sont pas en mouvement comme le sont les comédiens.

9.2.1 – À quoi ressemble le jeu vidéo ?

De même, il nous est possible de comparer par rapprochement les jeux vidéo à d'autres formes d'arts mimétiques. Les comparaisons peuvent être nombreuses, mais afin d'éviter de surcharger notre étude, nous nous limiterons seulement à quelques unes d'entre elles, choisies pour leur originalité et leur pertinence.

9.2.1.1 – Jeu vidéo, danse et instruments musicaux

Tout d'abord, aussi surprenant que cela puisse sembler, nous pourrions, comme Aristote le fait avec la tragédie sur la question du rythme, rapprocher le jeu vidéo de la danse et de la musique. Selon M. Triclot, qui s'exprimait lors d'une conférence²²³, le jeu vidéo doit aussi se comprendre par le geste. En effet, puisqu'il s'agit d'un art mimétique dans lequel nous interagissons avec l'univers par l'intermédiaire des contrôleurs, et que nous avons l'impression de faire autre chose que ce que nous faisons vraiment avec nos contrôleurs, alors le jeu vidéo est aussi de toute évidence un art mimétique du geste. Ne

²²⁰ ARISTOTE, *Poétique*, 48b25, 48b10-19, 50a26, 50a39, 54b9, 60b8.

²²¹ *Ibid.*, 48a23, 50b15, 52b11-13, 55a22-29, 62a4, 62a16.

²²² *Ibid.*, 50b19, 50b17, 53b1-10.

²²³ Conférence de M. Triclot, *Comprendre le jeu par le geste*, dans le cadre du colloque « Penser la culture vidéoludique », Université de Lausanne, 9 octobre 2017. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Jm_EVAbDAPk&t=9s (27/05/2018).

comprendre l'image du jeu vidéo que par l'image, de manière désincarnée, est un prisme biaisé, car l'image du jeu vidéo est faite pour être manipulée, abîmée, transformée par les gestes du joueur. Par conséquent, le regard du joueur n'est pas le regard contemplatif du spectateur au cinéma, mais un regard actif, voir pré-actif, autrement dit un regard-geste. Mathieu Triclot rapproche ainsi le programme du jeu vidéo et la partition de jazz (incluant une liberté d'improvisation), le contrôleur et l'instrument de musique, ainsi que la partie et la prestation musicale. Selon lui, comprendre le jeu vidéo, c'est aussi le comprendre par la danse des contrôleurs.

Selon Mathieu Tricot, analyser les mouvements du joueur sur les contrôleurs pourrait permettre de comprendre de nombreuses dimensions des jeux qui autrement n'apparaissent pas de manière aussi évidente. Par exemple il serait possible de distinguer des genres de jeux vidéo par l'analyse des mouvements sur les contrôleurs, tout comme il est possible de distinguer des genres de danses par le mouvement des corps, et rapprocher ainsi des jeux qui, à l'image, ne semblent ne rien avoir en commun (*DayZ*²²⁴ et *Euro Truck Simulator*²²⁵, ou *Hyper Light Drifter*²²⁶ et *Rocket League*²²⁷). De la même façon, les résultats de cette étude montrent à quel point, du point de vue du mouvement, le traditionnel genre des *FPS* n'a aucune irrégularité, comme si finalement, il ne s'agissait peut-être pas d'un genre, mais plutôt, comme la diversité des *FPS* nous le montre aujourd'hui, d'une modalité de l'expérience vidéoludique : celle de la caméra, du point de vue. En revanche, les *Métroidvania*²²⁸ conservent leur identité de genre vidéoludique par l'analyse digitale des mouvements (nous retrouvons les mêmes genres d'empreintes digitales enregistrées).

M. Triclot établit donc à partir de la rythmique des corps plusieurs genres de jeux vidéo : les jeux de martèlement²²⁹, les jeux à couler²³⁰, les jeux d'évitement²³¹, etc. Ainsi, selon lui, le jeu *Out Run*²³² est éloigné des jeux de courses de voitures faisant

²²⁴ *DayZ* (Bohemia Interactive, 2013) est un jeu de survie dans lequel nous sommes lâchés sur une île de zombies avec d'autres joueurs. La carte est très grande et les sessions de jeu sont ponctuées par de très longues phases de déplacements.

²²⁵ *Euro Truck Simulator* (SCS Software, 2008) est une série de jeux de simulation de conduite de poids lourds. Le *gameplay* consiste simplement à rouler des kilomètres et des kilomètres, passer les stations de péage, et faire le plein.

²²⁶ *Hyper Light Drifter* (Heart Machine, 2016) est un jeu d'aventure et d'action en 2D, rendant hommage aux jeux des années 1980. Le *gameplay* est exigeant du point de vue du *skill*, mais l'univers et l'histoire sont très poétiques.

²²⁷ *Rocket League* (Psyonix, 2015) est un jeu au *gameplay* inédit car il a la particularité d'être à la fois un jeu de football et un jeu de voiture, car il s'agit de marquer des buts avec des petites voitures que nous conduisons. Il s'agit d'un jeu compétitif exigeant.

²²⁸ Voir note 18.

²²⁹ Qui regroupent la plupart des jeux du genre arcade ou qui en découlent.

²³⁰ Dont font donc partie *DayZ* et *Euro Truck Simulator*, au sens où le *gameplay* de ces jeux consiste essentiellement à se déplacer dans un espace qui n'en finit jamais.

²³¹ Consistant essentiellement dans une danse du joystick directionnel, allant de gauche à droite et de droite à gauche.

²³² *Out Run* (Sega, 1986) est un jeu de course de voitures qui se jouait sur des bornes d'arcade.

partie des jeux à couler²³³, pour être rapproché des jeux d'évitement, car dans ce jeu, nous n'accélérons pas avec la voiture en appuyant sur un bouton, mais nous ne faisons que nous déplacer latéralement sur une route qui avance toute seule. M. Triclot décrète ceci lors de sa conférence : « Scandale ! *Out Run* n'est pas un jeu de voiture ! C'est le plus beau jeu de voiture [produit à une époque], mais ce n'en est pas un du point de vue de la signature rythmique. »

Il pourrait même être possible d'inventer de nouvelles formes d'expériences vidéoludiques par l'analyse et la transformation de ces régimes d'activités, en y ajoutant de la diversité dans la répartition des touches, en augmentant ou diminuant le rythme des touches, ou encore en ajoutant de nouvelles touches. Par exemple, selon M. Triclot, les jeux *MOBA*²³⁴ ont comme poussé le vecteur de rapidité de rythme des touches des jeux comme *Diablo*²³⁵.

De la même façon, nous pouvons distinguer plusieurs catégories de joueurs selon leur niveau, c'est-à-dire selon qu'ils sont des débutants ou des joueurs chevronnés. Par exemple, les débutants appuient généralement moins sur les touches que les experts. Mais cela n'est pas le cas pour tous les jeux, car dans certains, les experts maîtrisent le rythme alors que les joueurs débutants ont tendance à l'accélérer.

Aussi, il serait possible de repérer les différentes phases de jeu, c'est-à-dire les moments de relâchement, concentration intense, de dialogues, ou encore les phases de déplacements, etc. Ceci peut être intéressant du point de vue de l'analyse des émotions. Par exemple dans *Tetris*, avec cette méthode d'analyse, nous repérons les différentes phases émotionnelles par lesquelles passe le joueur. Il y a d'abord une phase de montée en tension, un *crescendo* du rythme des mouvements. Suit ensuite une phase de stabilisation de ce rythme qui, nous pouvons le supposer, correspond à une phase de forte concentration du joueur commençant à réellement éprouver la difficulté du jeu. Enfin, nous arrivons à une phase globale de *crash*²³⁶ rapide du rythme, ponctuée de rythmes très discontinus (c'est-à-dire avec des phases de passivité subie et des phases d'accélération), qui correspondrait donc à la phase de panique précédant le *game over*.

M. Triclot conclue tout de même sur le fait que la manette et le jeu ne sont pas comme un instrument de musique et sa partition, notamment parce que le propre des mouvements dans le jeu vidéo est l'arythmie générée par une musique, qui n'est plus

²³³ Qu'il s'agisse des jeux de courses en 2D, en ancienne 3D, ou en 3D contemporaine, nous retrouvons la même danse des contrôleurs.

²³⁴ Voir notre 33.

²³⁵ *Diablo* (Blizzard Entertainment, 1997) est une célèbre série de jeux vidéo du genre *RPG hack and slash* en vue de dessus. L'histoire prend place dans un univers de fantaisie dans lequel le joueur peut incarner des magiciens et des guerriers.

²³⁶ Chute brutale.

sonore, mais visuelle. En effet, rapprocher l'expérience de *Hyper Light Drifter* à celle de *Rocket League*, ou en arriver à conclure que *Out Run* n'est pas un jeu de course de voitures, comporte d'évidentes limites quant à la description de l'expérience vidéoludique. Cependant, l'étude du jeu vidéo par le geste, lorsque nous la mettons en lien avec les autres études, peut aider à comprendre plus en profondeur, et avec davantage de précisions, l'expérience proprement vidéoludique.

9.2.1.2 – Un art allographique

Nous l'avons vu, la particularité du jeu vidéo est de faire participer son public, non seulement à l'interprétation du signifiant (ce que font les autres arts comme la littérature ou le cinéma), mais aussi à l'énonciation elle-même. Nous pourrions presque dire que l'œuvre vidéoludique n'existe pas en dehors de son actualisation, et donc que chaque partie lancée serait une performance artistique. Cela ne va pas sans nous rappeler les distinctions effectuées par Nelson Goodman²³⁷ entre les arts autographiques, où le support matériel fait partie de l'œuvre, comme pour la peinture, et où il faut distinguer l'original de la copie, et les arts allographiques, où une partition permet d'actualiser l'œuvre un nombre illimité de fois, comme pour la musique, sans que les performances perdent leur statut d'originalité.

Il nous est difficile de dire dans quelle catégorie, autographique ou allographique, Aristote aurait rangé la tragédie. Aujourd'hui, notamment en France, nous aurions tendance à ranger la tragédie parmi les arts autographiques, car nous pensons que le texte fait l'œuvre. Cependant, compte tenu du fait que le spectacle est une partie constitutive de la tragédie selon Aristote, nous pourrions naturellement penser qu'il rangerait la tragédie parmi les arts allographiques. Mais la tension qui parcourt toute l'œuvre à propos de la place qu'occupe le spectacle ne semble pas nous permettre de déterminer quelle aurait été la position d'Aristote ; car à certains moments, celui-ci a l'air de faire reposer toute la tragédie dans l'écriture du texte²³⁸.

Cependant, en ce qui concerne le jeu vidéo, bien que la question de savoir où se trouve l'œuvre d'art se pose – c'est-à-dire dans son actualisation lorsque l'on y joue, ou dans le programme avant même qu'il ne soit actualisé par un joueur – nous soutenons qu'il devrait être davantage rapproché des œuvres allographiques. Autrement dit, bien que les développeurs du jeu vidéo participent à l'œuvre d'un jeu, ce n'est que le joueur qui finalisera son actualisation par sa participation esthétique (dans une esthétique du geste, de la contemplation des formes, ainsi que de l'agencement des faits). Le joueur est

²³⁷ Nelson GOODMAN, *Langage de l'art. Une approche de la théorie des symboles*, Hachette, Paris, 1968 (1980), p.147.

²³⁸ ARISTOTE, *Poétique*, 62a14-18.

à la fois artiste et public. En cela, nous pouvons le rapprocher de plusieurs arts.

9.2.1.3 – Entre comédie, mime, marionnette et réalisation

Nous l'avons mentionné, le joueur de jeu vidéo qui investit le jeu sous l'impulsion de la *mimicry* peut être comparé à un comédien. Cependant, il ne s'agit pas d'un comédien qui devra réciter son texte. En effet, nous nous rapprochons davantage de l'art du comédien d'improvisation, du mime et du marionnettiste. S'ajoute un autre art auquel peut être comparé le jeu vidéo, celui du réalisateur de film, de cadreur d'image. Nous nous expliquons.

Premièrement, le joueur se rapproche du comédien d'improvisation en ce que les jeux de feintise ludique auxquels jouent les enfants y sont aussi très proches. Il s'agit d'une part d'incarner une entité autre que la sienne, dans un univers autre que le nôtre. Seulement, nous l'avons souligné, le monde est livré et soutenu par la machine et le programme. Il est difficilement possible de rompre des conventions comme nous pourrions le faire lors d'une scène d'improvisation. De plus, contrairement aux jeux des enfants, il n'est pas nécessaire non plus de faire des « pauses » didascaliques dans le jeu pour se mettre d'accord sur le cadre de la fiction dans son univers et son déroulement. Il est également inutile d'établir, comme le font les comédiens d'improvisation, un thème et une direction pour la scène improvisée. Les développeurs nous livrent le cadre.

D'autre part, ce que partagent le joueur de jeu vidéo avec le comédien d'improvisation et la feintise ludique enfantine, c'est le fait, non seulement de porter le récit, mais de le construire, au moins en partie. Le moyen dont il est question ici, selon nous, est l'interaction²³⁹. Même s'il faut tout de même relativiser la part de pouvoir laissée au joueur, puisque ses choix restent profondément déterminés par la programmation du jeu, il ne faut pas nier l'importante influence qu'il a sur la narration. Cependant, même sans choix scénaristique, nous l'avons vu, ce que fera faire le joueur à son personnage, et la manière dont il atteindra les objectifs²⁴⁰, fera entièrement partie de l'histoire qu'il actualise. Dans tous les cas le joueur continue d'exercer son énonciation. Lorsque le jeu nous laisse davantage de liberté dans le choix, c'est en définitive le joueur qui actualise le scénario selon les décisions qui découlent de son immersion mimétique (en cohérence avec les représentations qu'il se fait de la fiction ludique

²³⁹ Nous pourrions en réalité aussi soutenir que l'interaction est le mode par lequel se consomme l'histoire dans les jeux vidéo. Cependant, puisque l'interaction elle-même peut se faire sous plusieurs modes, nous préférons affirmer que l'interactivité est un moyen d'immersion fictionnel pouvant se décliner sous plusieurs modes. Si la distinction entre moyen et mode n'est déjà pas évidente à saisir dans la *Poétique* d'Aristote lorsque nous y arrêtons, nous verrons que cela l'est encore moins lorsque nous cherchons à l'appliquer au jeu vidéo (voir 9.3.1).

²⁴⁰ Notamment sur l'ordre, par exemple, d'activation des quêtes (qui sont des parts de récit), entre les quêtes principales, et les quêtes secondaires.

particulière à laquelle il joue). Enfin, encore plus intéressant – et nous reprenons là une distinction élaborée par Pierre-Yves Hurel, dans son mémoire *Les récits numériques : de nouvelles formes narratives ?*²⁴¹, entre les récits noués et les récits à nouer – de nombreux jeux vidéo invitent aujourd'hui les joueurs à nouer eux-mêmes le récit du jeu auquel ils jouent. Par exemple, pour des jeux comme *Minecraft*, *Rust*, ou encore *Mount & Blade*, c'est au joueur, dans son immersion, de donner un sens au récit qu'il est en train de vivre. Notre objectif dans *Minecraft* peut être de devenir un grand agriculteur, ou un constructeur de génie en mécanique électronique (grâce à un système de circuits électriques). Dans *Rust*, nous pouvons chercher une vie paisible dans la construction d'une base en communauté, ou au contraire rechercher la vie de bandit et de guerrier en s'attaquant aux autres pour les détrousser de leurs biens. Enfin, dans *Mount & Blade*, le joueur peut se contenter d'une paisible vie de paysan, de commerçant, ou au contraire partir à l'aventure de la recherche du pouvoir. C'est au joueur de nouer son histoire.

Généralement, le jeu de rôle en ligne est une convention que l'on ajoute entre joueurs qui souhaitent jouer de manière à faire de l'univers généré par le jeu une grande scène de théâtre. On pouvait trouver de manière assez répandue ces pratiques dans de nombreux *MMORPG*²⁴², comme *World of Warcraft*²⁴³, mais avec le temps, ces communautés se sont faites de plus en plus rares sur ce genre de jeux : il s'agissait d'une génération qui était passée par les jeux de rôle sur table et qui n'avait vu le perfectionnement du jeu vidéo n'apparaître que plus tard dans leur vie. Il s'agit, comme nous l'avons spécifié, d'une pratique qui investit le jeu par une forte impulsion de *mimicry*. Cependant, depuis peu d'années, certains jeux vidéo se sont entièrement développés sur cette manière de jouer. C'est souvent le cas pour les jeux *sandbox* en ligne, comme par exemple *Altis Life*²⁴⁴. Pour ces jeux vidéo, de vrais talents de comédiens sont requis pour évoluer dans le jeu, car il s'agit souvent de faire passer notre personnage, au sein même de l'univers fictionnel, pour quelqu'un qu'il n'est pas. Par exemple, dans *Altis Life*, si nous incarnons un contrebandier sur la route et que nous avons dans notre coffre plusieurs kilogrammes de cocaïne, un policier en moto (qui est un autre joueur dans le jeu) peut nous demander de nous ranger sur le côté pour effectuer un contrôle de routine. Il faudra à ce moment-là, au sein même du jeu, se faire

²⁴¹ Pierre-Yves HUREL, *Les récits numériques : de nouvelles formes narratives ?*, Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation, Université de Liège, 2013, p.8.

²⁴² *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*.

²⁴³ *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) est un très célèbre jeu de rôle multijoueur en ligne prenant place dans un univers de fantasy.

²⁴⁴ *Altis Life* est un mode de *ARMA III* (Bohemia Interactive, 2013) dans lequel les joueurs se trouvent dans une grande île, et peuvent décider de devenir des commerçants honnêtes, des contrebandiers, de faire du corps des urgences médicales, des forces de police, des forces militaires, etc. Il s'agit d'une grande simulation dans lesquelles les joueurs peuvent communiquer vocalement et jouent le jeu du personnage qu'ils incarnent.

passer pour un honnête commerçant pour éviter que l'autre joueur ait des soupçons, fouille le coffre, et finisse par nous envoyer en prison.

Puisque nous n'avons accès au corps du personnage que nous incarnons qu'à travers des contrôleurs, et que par conséquent, les mouvements et les expressions sont grandement limités en comparaison avec le jeu des comédiens, des conventions équivalentes à l'art du mime et du marionnettiste se mettent naturellement en place pour les joueurs cherchant à investir fortement les jeux vidéo par l'impulsion de *mimicry*, afin de combler le manque d'animation. Cela est énormément le cas pour des jeux en ligne comme celui dont nous venons de parler, mais c'est aussi vrai pour les jeux qui se jouent seul, car le fait même de mouvoir son personnage au travers des contrôleurs, en cherchant à rester cohérent dans la fiction vis-à-vis de son instance spectatrice, est déjà un travail de marionnettiste. Le jeu de mime prendra davantage naissance lorsqu'il s'agira de jouer avec d'autres joueurs, car le mime indique symboliquement quelque chose (action, intention, émotion, etc.) à autrui.

Par exemple, si nous devons jouer le jeu d'un personnage qui panique, nous pourrions accompagner notre jeu de comédien, qui est vocal, par des déplacements circulaires de notre avatar. De la même manière, si les animations du jeu ne permettent pas au joueur de se saisir d'une tasse de café, pourtant bien présente en tant qu'élément de décor, sur une table, nous pouvons pour symboliser que nous nous saisissons du café pour le boire, en plus de l'indiquer par notre réplique vocale, approcher notre avatar de la table (et le faire asseoir sur une chaise qui est à côté dans le cas où cela est possible). Le mime n'est cependant pas limité au jeu en ligne, car le joueur peut, par son instance active, prendre plaisir à communiquer symboliquement à son instance spectatrice ; ou tout simplement, le joueur peut le faire s'il y a des spectateurs qui ne jouent pas mais le regardent dans la fiction, comme c'est souvent le cas aujourd'hui sur internet.

Enfin, du fait que le joueur qui ait le contrôle de l'énonciation à l'écran – *a fortiori* lorsqu'il s'agit d'une vue à la troisième personne dont il participe de l'angle de vue et du zoom de la caméra, *a minima* lorsqu'il s'agit de jeu à la première personne ou en vue de dessus – alors le joueur peut être comparé à un réalisateur ou à un cadreur au cinéma, faisant le choix d'énoncer avec la caméra par tel ou tel plan. En d'autres termes, l'instance de la caméra est un contrôle supplémentaire qu'a le joueur sur l'énonciation du récit vidéoludique. Ainsi, son instance active non incarnée énonce le récit à son instance spectatrice ; et peut-être aussi, en un sens, que cette même instance active non incarnée, qui finalement serait comme une instance spectatrice active, permet par son choix d'énonciation de faciliter l'incarnation d'une instance active incarnée. Il est difficile est

d'observer justement ce genre de distinction car, rappelons-le, l'expérience vidéoludique est unifiée.

Nous allons approfondir ces questionnements par l'analyse de la question des modes. Pour ce qui est des comparaisons que nous pourrions faire entre le jeu vidéo et d'autres arts mimétiques, nous nous arrêterons ici, bien que le sujet pourrait être davantage développé.

9.3 – Quelques modes vidéoludiques, entre expérience et objet

Au troisième chapitre de la *Poétique*, Aristote introduit le dernier critère de différenciation des arts mimétiques : le mode²⁴⁵. Pour nous expliquer en quoi consiste ce critère, il prend pour exemple, au sein du même moyen de composition d'une histoire qu'est le langage, deux manières de faire avancer l'action qui donnent naissance à deux artefacts poétiques de genres différents, en dépit du fait qu'ils s'attachent au même objet. Le premier mode est celui dans lequel l'auteur fait principalement avancer le cours des événements comme narrateur, qu'il soit lui-même, ou que le narrateur incarne quelqu'un d'autre que lui (nous avons mentionné ce genre que Platon appelait *diègèsis*). Il s'agit là du mode du récit auquel souscrit l'épopée.

Le second mode consiste dans le fait que l'avancée du cours de l'histoire se fasse exclusivement par la prise de parole, à la première personne, des personnages. Les deux arts compris dans ce mode sont, bien entendu, la tragédie et la comédie. Il est important de noter qu'avec le mode du récit, les personnages peuvent prendre la parole, mais cela sera toujours encadré par le narrateur. Ainsi, pour deux arts mimétiques usant du même moyen, le langage, et s'attachant au même objet, les actions d'hommes nobles, la différence de mode donne naissance à deux genres différents, l'épopée et la tragédie²⁴⁶.

²⁴⁵ Nous choisissons volontairement d'aborder la question du mode avant celle de l'objet, même si dans l'ordre de la *Poétique*, l'objet arrive avant.

²⁴⁶ Notons aussi un point important de ce passage au travers duquel nous pouvons sentir une tension inhérente à toute la *Poétique* : la place du spectacle dans les arts poétiques. En effet, lorsqu'ARISTOTE nous informe que, dans ce second genre, il s'agit de faire avancer le cours des événements par l'intermédiaire des personnages, l'expression qu'il utilise est particulièrement marquante : « tous peuvent, en tant qu'ils agissent effectivement, être les auteurs de la représentation » (48a23). La traduction est celle de R. DUPONT-ROC et J. LALLOT, le verbe *prattein*, nous disent-ils, est doublé et précisé par *energein* : « agir effectivement » (ARISTOTE, *Poétique*, trad. R. DUPONT-ROC et J. LALLOT, *op. cit.*, p.160-161). Il est question, avec ce mode, de réelle mise en acte du texte et de l'action du drame. L'auteur cède réellement la parole aux acteurs qui réaliseront la *mimèsis* de façon effective, sur scène, en parlant à la première personne. Les personnages-acteurs ne sont pas seulement les narrateurs, mais deviennent presque les auteurs de la représentation. Ainsi, nous voyons pourquoi le spectacle, pourtant écarté par ARISTOTE comme étant le plus extérieur à l'art poétique, est si inhérent à l'art tragique : c'est parce qu'il est en lien direct avec son mode de représentation. Ce mode, que nous pourrions presque appeler « spectacle », est comme nous l'avons vu un critère de différenciation des arts mimétiques entre eux, notamment entre l'épopée et la tragédie. Il semble donc que la tragédie et la comédie, contrairement à l'épopée, sont bel et bien destinées à être représentées, et non à être seulement lues ou contées. Nous pouvons par conséquent nous demander s'il n'y a pas aussi, entre l'épopée et la tragédie, plus qu'une différence de mode, mais aussi une différence de moyens résultants des moyens du spectacle. De la même manière, nous pouvons logiquement nous interroger sur le

9.3.1 – Quelques modes qui dépendent de l'objet

Là encore, lorsque nous passons à une analyse des différents modes dans le jeu vidéo, nous nous rendons compte qu'il nous serait impossible ici d'analyser, ni même d'énumérer, l'ensemble des différents modes que le jeu vidéo comporte. Cela est principalement dû au fait que celui-ci, comme nous l'avons rappelé, réunit de nombreuses disciplines, nombreux arts, et de très nombreux moyens représentatifs.

Or, nous le constatons avec Aristote, un même moyen de représentation peut avoir plusieurs modes de représentations. En réalité, même lorsque cela ne concerne qu'un texte écrit, prenons par exemple le roman, le fait que l'énonciation se fasse à la première ou à troisième personne, ou le fait que le narrateur soit l'auteur ou quelqu'un d'autre, sont des faits qui relèvent de considérations modales de la représentation mimétique. Le problème du jeu vidéo est qu'il existe dans un seul et même jeu de multiples modes de représentativité.

Nous nous limiterons donc à quelques-uns de ces modes mimétiques dont fait usage le jeu vidéo pour véhiculer un récit (toujours à condition que le joueur fasse le choix de réceptionner, et donc d'actualiser, ce récit à travers ces modes), à travers des jeux et des expériences particulières.

9.3.1.1 – Les modes du texte dans le jeu vidéo

Commençons tout d'abord par aborder la question du texte dans le jeu vidéo. Celui-ci y joue un rôle majeur dans l'élaboration de l'univers fictionnel, qu'il s'agisse des parties du monde, de son histoire, ou des peuples et personnages qui l'habitent. Ce dispositif de consommation de l'univers fictionnel vidéoludique par la lecture de textes est très présent dans les jeux du genre *RPG*. Nous pouvons souvent trouver ces textes dans le menu « pause », c'est-à-dire dans l'interface, dans une section réservée à l'encyclopédie du jeu, comme cela est le cas dans tous les *Assassin's Creed*, où nous pouvons avoir accès à l'histoire des personnages, des villes, des œuvres architecturales, etc. Dans ce cas-là, c'est comme si un narrateur nous dépeignait l'univers fictionnel.

Le texte sert aussi à de nombreux jeux pour établir des dialogues qui ne sont pas énoncés à voix haute par les personnages du jeu, comme par exemple dans *Fire Emblem*²⁴⁷. Dans ce jeu, ce sont les personnages du jeu vidéo qui, prenant la parole à la première personne, portent l'histoire ; mais le mode (le moyen étant le langage, et le texte un mode du langage) de réception par lequel le joueur entre dans l'histoire reste le

statut mimétique de l'art des « régisseurs » (*ibid.*, p.21), si « étranger à l'art poétique » (*ibid.*, p.13).

²⁴⁷ Voir note 50.

texte.

Mais le plus intéressant, selon nous, c'est lorsque le jeu vidéo combine le mode du texte avec un mode qui lui est tout à fait propre : le jeu impulsé par la *mimicry*. Nous illustrerons ce phénomène par l'exemple du jeu *The Witcher*²⁴⁸, mais le même constat vaut pour un très grand nombre de jeux. Dans *The Witcher*, donc, nous incarnons G ralt, un chasseur de monstre dans un univers de fantaisie complexe. Ce monde a une histoire de plusieurs mill naires, a connu plusieurs civilisations, mais il est aussi riche de par l'h t rog n it  de ses cultures. Ainsi, dans le jeu vid o, le joueur pourra avoir acc s, parmi les nombreux objets interactifs,   des livres qui se donnent   lire. Ces livres, il est possible de les trouver dans des biblioth ques,   des bazars, ou directement dans les maisons des habitants. La nature de ces textes est immens ment vari e. Il peut s'agir de s ries de d p ches, de journaux intimes, de livres scientifiques sur la chimie et la physique qui r gissent l'univers fictionnel, de biologie ou de g ologie, de psychologie ou d'anthropologie compar es aux organisations sociales des autres races (les nains, les elfes), de r cits   valeur historique, g ographique, de romans ou de nouvelles  crits par des personnages qui sont des  crivains dans l'histoire de *The Witcher*, de discours politiques ou de propagande, et il peut m me s'agir de textes philosophiques traitant de morale et de m taphysique. En r alit , l'univers de *The Witcher* est un vrai chef-d' uvre. Rappelons qu'il s'agit d'un univers qui provient directement de la litt rature polonaise, et ce n'est par hasard que le livre occupe une place aussi importante dans le jeu. Ainsi, lorsque nous prenons un livre dans le jeu pour le lire, celui-ci occupe une place dans l'inventaire de notre personnage, comme s'il s'agissait r ellement d'un livre dans l'univers de fiction, que nous portions avec nous. Nous l'ouvrons, le lisons, et y tournons les pages. G ralt  tant amn sique, et se trouvant donc dans une situation similaire   celle du joueur qui d couvre l'univers, l'acc s   l'univers de *The Witcher* dans ses d tails passe au travers de la lecture du joueur, qui se confond dans l'univers fictionnel avec celle de G ralt, personnage que le joueur incarne, qui r apprend   conna tre l'histoire de son monde. Cette modalit    la fois textuelle et interactive permet de rapprocher le joueur de son avatar, et aide   l'incarnation du personnage, ainsi qu'  l'immersion fictionnelle.

9.3.1.2 – Quelques modes de consommation visuelle

Nous avons abord  le sujet du point de vue de la cam ra sur la question des diff rents moyens des arts mim tiques afin de rapprocher l'art de joueur   celui d'un r alisateur cadreur qui choisit ses angles de cam ra pour  noncer l'histoire que raconte un film.

²⁴⁸ Voir note 17.

Cependant, nous pouvons affirmer sans prendre trop de risques que les différents points de vue de la caméra dans les jeux vidéo, qu'il s'agisse de la vue subjective (*FPS*), la vue à la troisième personne, ou de la vue du dessus, sont des modes de représentation, le moyen étant celui de l'image dynamique à l'écran (ce qui nous aurait fait rapprocher le jeu vidéo du cinéma, mais nous avons délibérément choisi de ne pas le faire). En effet, en fonction du point de vue de la caméra, le jeu vidéo ne se consomme pas de la même manière.

Par exemple selon nous, bien que la question fasse polémique²⁴⁹, la vue *FPS* aide le joueur à l'incarnation du personnage étant donné qu'il voit à travers ses yeux, et qu'une vue *FPS*, du moins aujourd'hui, s'accompagne de nombreuses imitations donnant réellement l'impression d'être dans la peau du personnage que nous incarnons : les mouvements de caméra lorsque nous courrons avec notre avatar, la vue qui devient rouge et qui se floute lorsque nous sommes blessés (s'accompagnant généralement d'un son qui devient plus étouffé, assourdi, comme si nous allions nous évanouir), les gouttes d'eau sur l'écran quand il pleut, la vision qui se rétrécit lorsque nous allons très vite, etc., tant de mimèmes qui nous poussent à vivre une expérience à travers le corps d'un avatar virtuel. Par ailleurs, cela pourra peut-être sembler d'une évidente banalité puisqu'il s'agit de la définition même de la vue subjective, mais lorsque nous jouons à un jeu qui adopte la vue *FPS*, l'endroit où nous regardons avec la caméra correspond, dans la fiction, à l'endroit où regarde notre avatar.

Cela n'est pas le cas, à part quelques exceptions²⁵⁰, avec la vue à la troisième personne puisque celle-ci nous permet de tourner autour de notre personnage et de le voir de face. Nous ne soutiendrons pas qu'il n'y a pas d'incarnation lorsque le point de vue de la caméra se fait à la troisième personne, car la question de l'incarnation et de l'identification au personnage est beaucoup plus complexe et demanderait de nombreuses analyses d'expériences vidéoludiques, croisées par des recherches portant sur d'autres disciplines artistiques. En revanche, nous pouvons affirmer que, plus la caméra est distante de l'avatar, plus le joueur se trouve dans la situation d'avoir l'impression d'être une entité supérieure jouant avec des marionnettes, le paroxysme de cette situation étant les jeux de stratégies dans lesquels il n'y a même pas d'avatar mais des unités que nous contrôlons à partir d'une vue du dessus.

Nous aimerions dans un dernier point aborder une autre diversité des modalités de consommation visuelle mise en rapport avec l'interaction du joueur. Dans de

²⁴⁹ Pour une approche de l'incarnation dans le jeu vidéo opposée à celle exposée ici, voir M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo, op. cit.*, p.81-87.

²⁵⁰ Parfois l'avatar tourne la tête en fonction de l'endroit où nous regardons avec la caméra à la troisième personne.

nombreux jeux, d'autant plus dans les jeux narratifs les plus anciens, les scènes de jeu étaient coupées par des scènes cinématiques. Ces moments projetaient le joueur, de manière assumée, dans la position d'un spectateur de film : les bandes noires *letterbox*, signature hollywoodienne, y sont même souvent présentes. Même s'il s'agit-là d'outils cinématographiques, nous avons bien affaire à un mode de consommation de fiction vidéoludique. La cinématique doit cependant se différencier de ce qui est communément appelé les *cutscenes*, qui sont comme des cinématiques, en ce que l'interactivité des phases de jeu disparaît, mais qui ne font pas sortir l'image du moteur graphique, c'est-à-dire que nous restons réellement plongés dans le même décor et la même qualité graphique que durant les phases de jeu (généralement, il n'y a pas de bandes noires qui apparaissent lors des *cutscenes*)²⁵¹. À ces *cutscenes* sont souvent ajoutés les *quick time events (QTE)*²⁵², correspondant à des nécessités pour le joueur d'appuyer rapidement sur des touches bien précises à des moments bien précis en fonction de ce qui se déroule à l'écran, afin de ne pas rompre avec l'attention du joueur comme lors des cinématiques. Généralement, la tension est à son comble lors de ces *cutscenes* avec *quick time events*, car rater une touche peut souvent engendrer la mort de l'avatar, ou le *game over*.

Ainsi, nous nous arrêterons ici pour ce qui est des modalités de la consommation visuelle dans les jeux vidéo. Il y aurait encore de nombreuses choses à distinguer et à commenter au sein même des cinématiques, mais aussi par rapport à d'autres points de vue de caméra qu'adoptent les jeux vidéo. Mais ce que nous pouvons retenir, au niveau de la consommation visuelle, ou perceptive, c'est qu'il existe plusieurs modalités pouvant se coupler à l'interaction dans le jeu vidéo, et que parmi celles-ci compte le point de vue adapté par la caméra, ainsi que le mode plus général d'énonciation visuelle.

9.3.2 – Une différenciation des modes exclusive au jeu vidéo

Enfin, nous aimerions dans un dernier point à propos du mode, rappeler rapidement que, parmi les modes de la représentation vidéoludique, compte aussi un type de mode tout particulier, exclusif aux jeux vidéo, que nous avons largement abordé dans la partie précédente, et qui est le mode selon lequel le joueur lui-même, puisqu'il participe à l'actualisation de la fiction, investit le jeu vidéo auquel il joue.

En effet, nous avons notamment différencié les expériences d'un joueur qui

²⁵¹ En réalité, différencier cinématique est *cutscenes* est plus complexe. Une *cutscene* peut avoir des bandes noires tout en restant une *cutscene*, et une cinématique peut user du moteur graphique du jeu tout en restant une cinématique. La réelle différence réside dans les techniques cinématographiques des placements de la caméra. Nous ne détaillerons pas ici ces considérations. Ce qu'il faut retenir est le fait que l'interaction est levée.

²⁵² Nous pouvons par ailleurs considérer que les moments de QTE ne sont pas, par conséquent, des *cutscenes*, puisque l'interaction est réintroduite.

investirait un jeu vidéo exclusivement sous le mode de l'*agôn* (que nous pourrions appeler un joueur performatif) de celui qui l'investit sous le mode de la *mimicry* (que nous pourrions appeler un joueur narratif). Bien que, comme nous l'avons dit, ce soit un joueur narratif qui retient notre attention, ce ne sont pas des catégories qui se repoussent totalement. C'est-à-dire qu'en tant que joueur narratif, le fait de jouer de manière performative est possible, et peut même soutenir le récit dans son actualisation. Obtenir les meilleurs résultats possibles, ou vaincre un nombre important d'ennemis sans subir aucun dommage, a du sens du point de vue de l'histoire.

Aussi, nous l'avons vu, l'investissement narratif, qui se fait sur le mode de l'impulsion de *mimicry*, n'est pas unique et peut exister à des degrés divers. Lorsque le joueur joue à un jeu comme s'il était le personnage dans le jeu, et que l'univers se transforme soudainement en une immense scène théâtrale, cela aura des répercussions énormes sur l'expérience du joueur, sur l'histoire qu'il se racontera à lui-même en jouant, et sur les émotions qu'il ressentira.

Nous avons ainsi abordé quelques différents modes de représentation dans les jeux vidéo en transposant la méthode aristotélicienne du fonctionnement de la *mimèsis* aux jeux vidéo. Cette étude n'est pas exhaustive mais nous a permis de rapprocher les jeux vidéo de quelques arts mimétiques grâce la diversité des moyens qu'ils mobilisent, et des modes qu'ils utilisent, pour représenter leurs univers de fiction. Ainsi, nous pouvons définir les jeux vidéo comme un art faisant dialoguer de multiples disciplines et ayant la particularité de faire participer le joueur à son actualisation, tels les arts allographiques. Il nous faut désormais aborder la question de la connaissance et de l'apprentissage au sein des jeux vidéo.

9.4 – Plaisir et connaissance

Dans la *Poétique*, Aristote tient sur la *mimèsis* une théorie du plaisir. Cependant, il s'agit d'une théorie très particulière dans laquelle il relie plaisir et connaissance, tout en opérant une phylogenèse de ce plaisir mimétique. Ainsi, nous présenterons sa théorie à ce sujet et nous verrons dans quelle mesure celle-ci peut en partie éclairer la pratique vidéoludique, mais aussi dans quelle mesure nous pensons qu'il faut s'en détacher.

9.4.1 – La *mimèsis* aristotélicienne, ou le plaisir de la connaissance

Selon Aristote, nous l'avons vu, il existe plusieurs espèces d'arts poétiques. Chacune de ces espèces possède une finalité qui lui est propre, et chacune doit nécessairement être composée d'une certaine façon pour que la production soit réussie²⁵³. Dès le premier

²⁵³ ARISTOTE, *Poétique*, 47a12.

chapitre de sa *Poétique*, Aristote pose des concepts clefs. Le terme finalité (*dunamis*) fait écho à la physique aristotélicienne : il s'agit d'une potentialité visant à s'accomplir en acte. Le caractère réussi de l'œuvre poétique s'atteste donc dans ce passage à l'acte : il s'agit de l'effet produit chez le lecteur ou le spectateur, effet constamment défini par Aristote comme étant un plaisir. Nous pourrions donc inférer, puisque chaque genre poétique a une finalité propre, qu'il existe alors pour chaque genre poétique un plaisir qui lui est propre.

La première cause de l'apparition de la poésie, selon Aristote, réside dans le fait que l'homme est l'animal mimétique par excellence : « l'homme se différencie des autres animaux parce qu'il est particulièrement enclin à l'imitation et qu'il a recours à l'imitation dans ses premiers apprentissages »²⁵⁴. Cette disposition naturelle de l'homme s'exprime sous deux formes. Tout d'abord, parce qu'il possède un penchant à imiter activement, à reproduire les formes représentatives, et cela dès le plus jeune âge. Deuxièmement, parce qu'il prend passivement plaisir aux représentations, c'est-à-dire à contempler des œuvres mimétiques (notons qu'il prend aussi plaisir à représenter lui-même).

Que ce soit sous la forme active ou la forme passive, la *mimèsis* est à la base de tout apprentissage selon Aristote. Dans la mesure où le travail d'imitation consiste en un travail d'abstraction de la forme propre représentée, nous pouvons comprendre le rôle éducatif de la *mimèsis* : « toute activité mimétique est une façon de s'élever du particulier au général »²⁵⁵.

Une preuve de ce propos, selon Aristote²⁵⁶, se trouve dans le plaisir que nous éprouvons à contempler les images monstrueuses, même pour les mieux reproduites qui pourtant, si elles devaient être réelles, nous seraient pénibles à regarder. Il ne s'agit pas là d'un rapport esthétique qui, par une alchimie de l'art, transformerait le laid en beau, mais bien plutôt, comme nous l'avons vu, d'un rapport intellectuel. Une représentation est une transposition qui dégage la forme abstraite et générale du particulier dont elle est tirée, et qui procure à l'intelligence l'occasion d'un raisonnement causal s'accompagnant de plaisir.

Pour Aristote, apprendre est un plaisir pour tous les hommes²⁵⁷, et cela est la raison pour laquelle nous éprouvons du plaisir à voir des images : elles nous apprennent à connaître et à reconnaître. Au quatrième chapitre de la *Poétique*, par une analogie avec l'art pictural, Aristote soutient que le plaisir propre à la *mimèsis* est un plaisir de

²⁵⁴ *Ibid.*, 48b4-9.

²⁵⁵ *Ibid.*, trad. R. DUPONT-ROC ET J. LALLOT, *op. cit.*, p164.

²⁵⁶ *Ibid.*, 48b9-12.

²⁵⁷ *Ibid.*, 48b12-17.

reconnaissance, un plaisir de mise en relation intellectuelle de la forme générale représentée avec l'objet naturel particulier qui serait connu par ailleurs. Autrement dit, puisque la forme produite par la représentation n'est pas identique à l'objet-modèle particulier, le plaisir viendrait de l'acte de reconnaissance qui fait le lien entre le produit de la *mimèsis* et le modèle connu préalablement.

La découverte de ce lien serait ce qu'Aristote qualifie de plaisir d'apprendre. De plus, nous dit-il, sans une connaissance préalable de l'objet-modèle, le plaisir engendré ne pourrait pas provenir de la représentation – puisque aucun lien ne peut être fait l'entre l'objet-copie et l'objet-modèle – mais de la finition de l'exécution, des couleurs, ou d'autres choses de ce genre ne relevant pas de la représentation. Ce plaisir, impropre donc à la représentation, dépend de l'œuvre prise dans ce qu'elle a de matériel. Il s'agit d'un plaisir immédiat, certainement d'ordre esthétique, qui ne s'accompagne d'aucun apprentissage.

9.4.2 – Une diversité des plaisirs vidéoludiques

Tout d'abord, en ce qui concerne le jeu vidéo, il est indéniable qu'il a la même finalité première que mentionne Aristote, à savoir le plaisir. En revanche, si nous devons nous demander quel est le plaisir est qui est propre au jeu vidéo, plusieurs réponses peuvent s'offrir à nous.

Tout d'abord, comme nous l'avons vu, le jeu vidéo s'approprie un grand nombre des techniques, et modes représentatifs, des autres arts mimétiques. Par conséquent, nous pourrions soutenir qu'il est possible de trouver dans le jeu vidéo tous les plaisirs des autres modes de la fiction, comme le plaisir propre au jeu d'acteur, le plaisir propre de la littérature, le plaisir propre du cinéma, etc. Cela serait sans doute en partie vrai, cependant, comme nous l'avons vu, l'interaction vidéoludique est un élément qui sait s'introduire dans des domaines où nous ne le trouvions pas avant l'apparition du jeu vidéo, et cela nécessiterait donc de nombreuses études spécifiques qu'il nous est impossible de réaliser ici. Par ailleurs, nous pensons qu'un plaisir propre aux jeux vidéo se trouve dans l'exécution des actions, dans l'accomplissement des objectifs, dans l'appropriation et l'incarnation de son avatar, la consommation par le mouvement, etc. Nous reviendrons sur ces questions lorsque nous traiterons celle des émotions²⁵⁸ vidéoludiques, à laquelle elle est de toute évidence très liée.

9.4.2.1 – Apprentissage et reconnaissance

En ce qui concerne la question de l'apprentissage, nous pensons qu'il faut pouvoir se

²⁵⁸ Voir 10.2.

détacher en partie de la théorie aristotélicienne, et cela même du point de vue de la compréhension du plaisir de la fiction en général. Tout d'abord, nous avons vu dans notre première partie que les *serious games*, dont le propre était de se servir de l'aspect ludique et interactif du jeu vidéo pour véhiculer un apprentissage, n'étaient même pas réellement considérés comme des jeux vidéo par les *gamers*. Réduire le plaisir propre au jeu vidéo à un plaisir de reconnaissance serait pour nous très réducteur, tout comme cela serait le cas aussi si nous le faisons pour d'autres formes de fictions comme la littérature, le cinéma, et même finalement pour le théâtre. Aristote reconnaît pourtant, comme nous venons de le mentionner, qu'il est possible de retrouver un plaisir qui n'appartient pas à un plaisir de reconnaissance, ou d'apprentissage, qui serait un plaisir d'exécution, purement esthétique. Ce qui nous pose problème n'est pas de reconnaître qu'il existe dans la fiction un plaisir d'apprendre, mais c'est de faire de ce plaisir le plaisir principal de toute fiction, et de juger que le plaisir esthétique n'est que secondaire.

Nous devons cependant ici nuancer. Tout d'abord, à aucun moment Aristote n'affirme que ces plaisirs s'opposent en eux-mêmes, autrement dit nous pensons qu'il peuvent souvent aller ensemble, et nous verrons qu'en ce qui concerne notamment les émotions, le plaisir esthétique et le plaisir de connaissance par l'épreuve de l'émotion sont tout simplement indissociables l'un de l'autre. Aussi nous aimerions rapidement montrer que toute fiction relève en quelque sorte de la reconnaissance dotée d'un plaisir qui l'accompagne.

Selon J.-M. Schaeffer, parmi les différentes méthodes d'apprentissage se trouve l'imitation, mais l'accès à la connaissance par la fiction est d'une autre nature²⁵⁹. L'apprentissage par l'imitation est finalement le point dont traite Aristote lorsqu'il présente sa phylogenèse de la fiction ayant pour origine la capacité d'apprentissage des enfants par imitation. Nous parlons ici d'une imitation qui n'est pas une représentation fictionnelle, mais une imitation-réinstanciation visant à imiter et à reproduire dans l'objectif d'acquérir un savoir-faire. La connaissance propre à la fiction est différente en ce que l'auteur de la représentation qui construit un mimème représente l'objet de manière sélective : certaines propriétés plutôt que d'autres de cet objet sont sélectionnées pour effectuer la représentation. Or, cette sélection signifie, de fait, que le mimème est un outil d'intelligence de la chose imitée, et le plaisir de la fiction passe nécessairement par cette reconnaissance entre le signifiant et le signifié (ou le référent). Ainsi, J.-M. Schaeffer déclare : « Si l'existence des faits d'apprentissage par imitation est d'une importance cruciale pour apprécier la portée véritable des arts mimétiques,

²⁵⁹ J.-M. SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p.92.

c'est parce qu'ils nous montrent que, contrairement à ce que soutenait Platon, la construction d'une imitation est toujours une façon de connaître la chose imitée. L'imitation n'est jamais un reflet (passif) de la chose imitée, mais la construction d'un modèle de cette chose, modèle fondé sur une grille sélective de similarités entre imitation et chose imitée. »²⁶⁰

Par conséquent, nous pouvons comprendre que toute consommation de fiction est un acte de reconnaissance qui s'accompagne de plaisir, comme le souligne Aristote. La question serait finalement de savoir si le plaisir de la fiction est une conséquence dont la reconnaissance serait la cause, ce qui pour l'instant nous semble tout à fait défendable.

9.4.2.2 – La thèse cognitiviste

Certaines recherches dans les *games studies* ont soutenu que l'intérêt principal du jeu vidéo était cognitif, autrement dit qu'il se trouvait dans un apprentissage. Le principal ouvrage qui présente cette théorie est *A theory of Fun for Game Design* de Raph Koster. Ce dernier écrit ceci : « Les jeux sont une nourriture concentrée que nous donnons à mâcher à notre cerveau. Abstraits et iconiques, ils sont aisément absorbés. [...] D'ordinaire, nos cerveaux ont un dur travail à accomplir pour transformer une réalité confuse en quelque chose d'aussi claire qu'un jeu. Les jeux servent d'instrument fondamental et très puissant d'apprentissage. »²⁶¹ En tant que *game designer*, nous comprenons que R. Koster soutienne cette théorie, car son travail est de générer des *gameplay* chez le joueur. Selon lui, le « *fun* » est amené à s'évanouir dès que la forme du problème a été analysée et maîtrisée, et que le jeu n'aurait plus rien à nous enseigner.

Nous pensons que sa théorie détient une part de vérité, d'autant plus valable pour les jeux à énigme comme *Portal*²⁶² qui, une fois la solution trouvée, n'ont plus que peu d'intérêt au niveau du *gameplay*²⁶³. Cependant, réduire le plaisir du jeu vidéo à un simple plaisir d'appropriation des mécaniques et de résolutions des énigmes du jeu nous semble très réducteur, et les simples existences de jeux qui tirent leur intérêt de leur esthétique, comme *Abzû*²⁶⁴, ou de leur histoire, comme *Heavy Rain*²⁶⁵, contredisent toute thèse cognitiviste qui se voudrait absolue sur le plaisir vidéoludique. Il y aurait

²⁶⁰ *Ibid.*

²⁶¹ Raph KOSTER, *A theory of Fun for Game Design*, Scottsdale, Paraglyph, 2005, p.37.

²⁶² *Portal* (Valve Software, 2007) est un jeu d'énigmes à la première personne consistant à traverser un ensemble de parcours, c'est-à-dire d'aller d'un point à un autre, en se téléportant à l'aide d'un objet générant des portails spatiaux sur des surfaces planes.

²⁶³ À savoir que l'intérêt de *Portal* (qui est selon nous un petit bijou du jeu vidéo), bien qu'il se trouve de manière très importante dans le *gameplay*, se trouve aussi dans les personnages tout à fait singuliers qu'il met en scène, et dans l'histoire et le monde dépeints.

²⁶⁴ Voir note 19.

²⁶⁵ Voir note 132.

certainement encore beaucoup à dire sur les relations qu'il peut exister entre le plaisir d'exécution *in game* et l'appropriation des mécaniques et des stratégies, mais il nous faut cependant aborder d'autres points. Nous aimerions, pour clore la question de la connaissance et de l'apprentissage dans le jeu vidéo, finir par une illustration de quelques exemples de situations d'apprentissages vidéoludiques.

9.4.2.3 – Quelques cas d'apprentissages vidéoludiques

Le premier exemple que nous voudrions mettre en avant concerne la série de jeux vidéo *Assassin's Creed*²⁶⁶. Celle-ci illustre le fait que la fiction, et notamment le jeu vidéo, n'ayant pas pour vocation essentielle de transmettre de la connaissance, est tout de même en mesure de le faire lorsque cela est souhaité. La plupart des *gamers* s'accordent le fait que les *gameplay* de ces jeux ont assez peu d'intérêt de par leur simplicité et leur répétitivité. Il s'agit du grand reproche fait à Ubisoft pour la série *Assassin's Creed*. Cependant, comme nous l'avons mentionné, il est indéniable que l'intérêt principal de cette série consiste dans le fait de vivre une histoire par procuration à travers un avatar qui remonte dans des temps passés. En effet, parmi les développeurs comptent de nombreux historiens et architectes qui ont pour fonction de veiller à ce que l'expérience immersive du joueur ressemble à une simulation de voyage dans le temps. Ainsi, sont reproduits de nombreux éléments de l'époque comme des villes et leurs bâtiments, les manières de parler des personnes de l'époque, de l'ambiance générale comme le contexte culturel et politique, etc. Au-delà du fait que certains éléments sont critiquables, et qu'il faut garder en tête que nous sommes dans une fiction, il n'en demeure pas moins que cette expérience nous livre, si ce n'est une connaissance par l'immersion, une interprétation de ce qu'on pouvait ressentir, par exemple, lorsque nous nous baladions dans les rues de Paris en 1789. De plus, à cela s'ajoute une encyclopédie très documentée dans le menu du jeu, qui sont de petites mines d'or en terme de connaissances historiques sur les personnages politiques de l'époque, sur les peintures, l'architecture, les peuples, les zones géographiques, les activités, etc.

Le second et dernier exemple dont nous aimerions parler avant d'aborder notre prochain point est celui de l'acquisition, dans le jeu vidéo, d'une connaissance pratique. En effet, de par sa dimension pratique, le jeu vidéo nous permet d'acquérir de réelles connaissances qui pourraient être utiles en situation réelle. Prenons une situation imaginaire quelque peu sordide qui ne manquera pas de faire sourire notre lecteur : nous sommes dans un avion et les deux pilotes sont atteints d'une crise cardiaque, ou de n'importe quel autre événement les invalidant, et absolument personne à bord n'a jamais

²⁶⁶ Voir note 21.

dirigé d'avion. Alors, si à tout hasard il y avait dans l'avion un joueur chevronné du jeu *Flight Simulator*²⁶⁷, cela serait une chance inopinée pour l'ensemble des autres passagers, car il serait de loin leur seule chance se sortir vivant de cette situation. En effet, le jeu simulant à la perfection les différentes commandes d'un très grand nombre d'avions, mais aussi la manière dont sont transmises au pilote les informations dont il a besoin pour naviguer, le joueur expérimenté connaît, non seulement théoriquement mais de manière pratique, l'ensemble des manipulations à effectuer pour faire atterrir l'avion. La question reste de savoir jusqu'à quelles limites s'applique son expérience pratique dans une situation réelle qui nécessairement sera plus complexe. Dans le même genre de simulations nous pourrions imaginer que les joueurs de jeux de guerre *FPS* auraient un avantage considérable s'ils devaient affronter dans la réalité des personnes qui n'ont jamais ni fait réellement la guerre, ni joué à ce genre de jeux.

Ainsi, pour ce qui de l'apprentissage, de la connaissance et de la reconnaissance dans les fictions que sont les jeux vidéo, nous nous arrêterons ici. Nous n'avons certes fait qu'effleurer le sujet, cependant il nous semble que nous avons réussi à éclairer le propos aristotélicien sur ce qu'il nomme la reconnaissance en fiction, ainsi que d'avoir mis quelque peu en lumière en quoi le jeu vidéo peut être un véhicule de connaissance tout en étant un véhicule de plaisir. La question que nous pouvons désormais nous poser est celle de savoir comment ce véhicule peut-il procéder pour transmettre une connaissance dans la représentation en partant du modèle représenté. Par conséquent, le prochain point que nous aborderons traitera du rapport qu'établit Aristote entre le modèle et la copie, et des différents niveaux dans lesquels nous pouvons retrouver ce rapport dans le jeu vidéo.

9.5 – Du modèle à la copie

Au deuxième chapitre de la *Poétique*, Aristote précise en quoi les arts mimétiques peuvent se distinguer selon leurs objets. La représentation montrant des personnages en action, les objets se distinguent nécessairement par la noblesse (*spoudaios*) ou la bassesse (*phaulos*) des personnages. Il est à noter que le sens même du mot « objet », dans la forme accusative « objet de la représentation », est ambiguë. En effet, « objet » peut désigner le modèle à partir duquel sera produite la représentation, ou la représentation elle-même dans ce qu'elle représente, autrement dit l'objet produit par la représentation. Dire qu'un poète représente « un homme triste » peut signifier que « l'homme triste » est le modèle dont il part pour sa production, tout comme il peut être ce vers quoi il aboutit dans sa production.

²⁶⁷ Voir note 44.

Cette distinction pourrait avoir des conséquences conceptuelles majeures lorsqu'Aristote en vient à définir les normes de l'objet d'un art mimétique particulier, car nous ne saurions pas si la norme doit guider le regard du poète vers le modèle à partir duquel l'artefact doit être composé, ou si elle doit guider la composition même. En réalité, les deux interprétations ne sont pas exclusives l'une de l'autre. Nous comprenons ce que veut dire Aristote : le lien qui existe entre le modèle et la copie est complexe, il s'agit à la fois d'une relation de ressemblance et de différence, de reproduction et de transformation ; la copie part du modèle, peut en grossir des traits, en affiner d'autres. Par conséquent, ce qui distingue les arts mimétiques entre eux, c'est à la fois le modèle, le regard sur ce modèle, et nécessairement la copie produite.

Par exemple, Aristote affirme que la comédie et la tragédie se distinguent quant à leur objet, la première représentant des personnages pires (*kheironas*) que nous, l'autre des personnages meilleurs (*beltionas*) que nous²⁶⁸. Cette comparaison à « nous »²⁶⁹, c'est-à-dire les êtres humains²⁷⁰, nous montre bien qu'il existe un écart entre le modèle et la copie. Cependant, cela ne signifie pas non plus que l'accentuation du pire et du meilleur ne doive se faire sur aucune base. Parmi les êtres humains, il y a des êtres humains qui agissent noblement, et d'autres bassement.

Cela nous renvoie au couple éthique de vertu (*aretè*) et de vice (*kakia*). Outre cela, rappelons que la valeur morale d'un individu, dans le contexte du temps d'Aristote, a tendance à se confondre avec la qualité sociale de l'individu : l'aristocratie tend à être le modèle de la vertu, et les esclaves celui du vice²⁷¹. Le poète doit donc savoir souligner dans sa composition, à partir des différences réelles entre les modèles, les traits marquants de ces différences. Précisons tout de même que, selon Aristote, la transformation éthique n'est pas constitutive de la *mimèsis*, la représentation peut aussi peindre des personnages qui nous sont semblables éthiquement parlant – le terme « semblables » étant employé par opposition à « pires » et « meilleurs ». La variation éthique vient différencier le produit de la représentation²⁷².

9.5.1 – Le vraisemblable

Cette vraisemblance, selon Aristote, dépend de la reconnaissance par le public des liens causaux dans l'ordre du possible ou du nécessaire, entre les parties qui composent

²⁶⁸ ARISTOTE, *Poétique*, 48a16-18.

²⁶⁹ *Ibid.*, 48a5.

²⁷⁰ *Ibid.*, 48a18.

²⁷¹ *Ibid.*, 54a21 ; *ibid.*, trad. R. DUPONT-ROC et J. LALLOT, *op. cit.*, p.157.

²⁷² Il est cependant à noter qu'il semble que pour Aristote, la *mimèsis* représentant des êtres semblables à nous, en d'autres termes le « réalisme », ne donne naissance à aucun genre mimétique. Nous pouvons nous imaginer qu'il s'agisse du genre du roman qui n'apparaîtra que bien plus tard après ARISTOTE (*Ninos et Séramis*, II^e ou I^e siècle avant J.-C., est le plus vieux roman grec dont nous ayons des traces).

l'histoire ; reconnaissance qui engendre une persuasion²⁷³ ; le possible étant ce qui emporte généralement la conviction, à quelques exceptions près²⁷⁴. La construction de cet agencement des faits nécessite une construction des caractères des personnages²⁷⁵, et le tout, pour être vraisemblable et emporter la conviction, doit être cohérent sur plusieurs points qu'Aristote nommera : la convenance, la ressemblance, et la constance²⁷⁶.

Pour nous faire comprendre ce qu'est la convenance, Aristote prend un exemple de son temps : il ne convient pas de représenter une femme virile. Nous pensons qu'il s'agit d'une convenance éthique déterminée par les critères sociaux d'une époque. Aujourd'hui, et dans notre société, nous pourrions dire qu'il serait disconvenant de dessiner le portrait élogieux d'un soldat nazi durant la fin de la seconde mondiale, ou d'un pédophile (encore que la promotion de la liberté devrait nous permettre de sortir du convenant si cela est fait à raison).

Aristote ne nous donne pas d'exemple sur ce qu'est la ressemblance, mais nous pensons qu'il s'agit simplement de la qualité du caractère représenté, outre les règles de convenance et de constance : le personnage doit avoir l'air vrai, le public doit pouvoir y voir un semblable.

Le dernier point, et peut-être le plus important, est celui de la constance. Il s'agit d'une cohérence interne au personnage dans ce qu'il est, et donc dans ce qu'il dit et ce qu'il fait. Par exemple, un personnage de nature très calme ne doit pas s'emporter sans raison comme quelqu'un de colérique, car cela n'est pas vraisemblable. S'il s'emporte, ce doit être dû à des causes toutes particulières à la suite desquelles n'importe quel homme, même des plus calmes, pourrait s'emporter. De la même façon, un personnage qui s'exprime par un langage soutenu ne doit pas sans raison se mettre à parler bassement et de façon injurieuse si le contexte ne l'explique pas.

9.5.2 – La représentation n'est pas une pure imitation

Ainsi, ce qu'Aristote nous fait comprendre ici, c'est qu'il existe un écart entre le modèle et la copie. Cet écart, puisqu'il établit une relation de ressemblance mais aussi de différence, qui doit être cohérente, ne peut pas être réduit à une relation de pure imitation, car autrement, la transformation ne serait pas perceptible. Selon J.-M.

²⁷³ *Ibid.*, 50b21.

²⁷⁴ *Ibid.*, 51b16, 55a22-29, 56a24, 60a11, 61a27. Aristote soutient que le poète doit préférer, dans l'agencement des faits, l'impossible vraisemblable au possible invraisemblable. Aussi ajoute-t-il que l'épopée, de par le fait qu'elle ne soit pas représentée sur scène, admet davantage l'irrationnel que ne le fait la tragédie.

²⁷⁵ *Ibid.*, 48a1.

²⁷⁶ *Ibid.*, 54a22-28

Schaeffer, « le fait de représenter quelque chose ne peut jamais être réduit au fait d'imiter quelque chose, même dans le cas où la représentation passe par des mécanismes mimétiques. »²⁷⁷ Bien qu'il soit amené à penser à partir de son contexte historique, c'est exactement ce que souligne ici Aristote, et la preuve en est que, même lorsqu'il parle de représentations réalistes qui ne soulignent aucun trait, il n'affirme pas que la copie est exactement pareille au modèle, mais qu'elle est simplement « semblable ».

En effet, comme le dit J.-M. Schaeffer, si l'isomorphisme était parfait, nous passerions de l'immersion mimétique propre à la fiction, à une immersion totale qui caractériserait le leurre²⁷⁸. La représentation fictionnelle implique donc une différence dans la manière qu'aura l'auteur de fiction d'imiter le modèle, son travail n'est pas un travail d'imitation-réinstanciation, mais un travail d'imitation-semblant. Par exemple, lorsque quelqu'un imite une autre personne qui parle une langue que lui-même ne parle pas, il peut imiter au détail prêt, de manière séquentielle sur toute la surface langagière, la façon de parler de cette autre personne ; et à ce moment-là, il pourra générer l'illusion qu'il parle cette langue car il aura réellement imité la façon dont parle la personne qui parle vraiment la langue. Ou alors, il peut simplement réaliser une imitation formelle, qui consistera à distinguer quelques phonèmes particuliers²⁷⁹, propres à la langue que cette autre personne parle, dont il pourra grossir les traits. Ainsi, il ne trompera personne mais aura réalisé une copie semblable et différente à la fois, que toute autre personne, qui aura déjà une fois entendu cette langue, pourra reconnaître. Ce genre d'imitation est l'imitation propre à la fiction.

J.-M. Schaeffer reprend la question des traits grossis et affinés qu'aborde Aristote, et la traite comme étant celle des « mimèmes hypernormaux »²⁸⁰. Selon lui, puisque la fiction est une feintise ludique partagée, l'activité mimétique n'est qu'un moyen de produire quelque chose qui est différent d'une imitation pure. En cela, les mimèmes choisis par l'imitateur (l'auteur, le poète) doivent fonctionner comme des signaux non-équivoques du modèle imité, mais ils ne doivent pas non plus « réinstancier » le modèle en question. C'est pour cela que la fiction accentue les traits, et en diminue par conséquent d'autres. Ces mimèmes hypernormaux nous feront bien évidemment penser aux figures emblématiques de la *comedia dell'arte*, ou du cinéma muet, mais nous pouvons les retrouver dans des représentations telles que des poupées en porcelaine qui accentuent les traits des silhouettes enfantines.

²⁷⁷ J.-M. SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p.13.

²⁷⁸ *Ibid.*, p.59-60.

²⁷⁹ *Ibid.*, p.75-76.

²⁸⁰ *Ibid.*, p.99-101.

9.5.3 – La transformation mimétique dans le jeu vidéo

Si le jeu vidéo, comme nous le soutenons, est une fiction au sens plein du terme, nous devrions retrouver en son sein ce mécanisme de transformation à partir du modèle, ces relations de ressemblance-dissemblance, ces mimèmes hypernormaux, et ces traits affinés. C'est en effet le cas et nous l'analyserons à partir de l'examen du jeu *Just Cause 3*, afin d'illustrer notre propos et de montrer quelques niveaux sur lesquels opèrent cette épuration. Dans ce jeu, nous incarnons Rico Rodriguez, agent spécial qui vient de mettre fin à sa carrière pour travailler à son propre compte. Il retourne sur son île natale méditerranéenne en République de Medici (nation purement fictive) pour participer à la rébellion et renverser le dictateur Di Ravello.

9.5.3.1 – L'histoire et les personnages dans *Just Cause 3*

Le premier élément qui nous permet de reconnaître, sur la base des analyses d'Aristote, qu'il y a derrière ce jeu le travail d'un poète, est son histoire. En effet, bien qu'elle soit loin d'être un chef-d'œuvre, cette histoire fonctionne, c'est-à-dire qu'elle est donc écrite dans l'ordre du possible, du nécessaire et du vraisemblable. Elle est composée de nombreuses aventures, d'un retournement de situation suite à une trahison, et de la perte d'un personnage proche de Rico, et auquel le joueur se sera attaché, à cause de cette même trahison. À partir d'Aristote, il est possible de reconnaître dans ces trois éléments de composition de l'histoire ce qu'il appelle respectivement péripétie²⁸¹, reconnaissance²⁸² et événement pathétique (ou acte violent)²⁸³.

Le second élément concerne les personnages. En effet, bien que l'histoire soit de nature assez sérieuse, le ton général du jeu est assez burlesque de par la manière dont sont construits les personnages, et les dialogues qu'ils tiennent tout au long de l'histoire. Il s'agit de personnages dont les traits caricaturaux ont été grossis. Par exemple, Rico lui-même, le personnage que nous incarnons, est comme nous l'avons mentionné une espèce de Rambo sous méga-stéroïdes qui, à l'aide d'un grappin, est capable de passer d'hélicoptères de guerre en hélicoptères de guerre, alors que ceux-là sont en train de l'attaquer. Le personnage complètement surhumain, et capable d'une violence inouïe, a pourtant l'allure d'un ourson blasé au grand cœur lorsque nous observons les relations

²⁸¹ « La péripétie et, comme on l'a dit, le retournement de l'action dans en sens contraire ; et cela pour reprendre notre formule, selon la vraisemblance ou la nécessité. », ARISTOTE, *Poétique*, 52a22, trad. M. MAGNIEN, *op. cit.*

²⁸² « La reconnaissance, comme le nom l'indique, est le renversement qui fait passer de l'ignorance à la connaissance, révélant alliance ou hostilité entre ceux qui sont désignés pour le bonheur ou le malheur. », ARISTOTE, *Poétique*, 52a29, trad. R. DUPONT-ROC ET J. LALLOT, *op. cit.*

²⁸³ « Mais les cas où l'événement pathétique survient au sein d'une alliance, par exemple l'assassinat, l'intention d'assassiner ou toute autre action de ce genre [...], ce sont ces cas qu'il faut rechercher. », ARISTOTE, *Poétique*, 53b20, trad. M. MAGNIEN, *op. cit.*

qu'il a avec ses compagnons. Mario Frigo, acolyte et ami d'enfance de Rico, est à l'inverse très bavard et recherche toujours le combat. Cependant, tout ce qu'il entreprend tourne mal et Rico doit sans cesse rattraper ses initiatives qui tournent mal. Di Ravello, le dictateur de l'île, est le stéréotype burlesque d'un tyran : un enfant gâté qui terrorise ses généraux et qui se met dans tous ses états lorsque Rico lui met des bâtons dans les roues.

Nous pourrions encore citer Dimah Al Masri, la scientifique autiste qui s'occupe de l'équipement de Rico, ou Teo, le contrebandier à l'allure de *bodybuilder*, amoureux de mathématiques et de statistiques. Ainsi, l'ensemble des personnages dépeints par l'histoire ont tous des caractères bien trempés à connotations burlesques, qui jouent souvent avec les stéréotypes ordinaires des fictions. Ces personnages de fiction sont donc bien façonnés à partir de modèles qu'ils épousent tout en les transformant, en grossissant certains traits et en en affinant d'autres.

9.5.3.2 – Manette, épure mes gestes !

Cependant, et ce point est beaucoup plus à même de décrire une particularité de la transformation mimétique dans le jeu vidéo, nous pouvons retrouver dans l'interaction les caractéristiques de ce passage épuré, du modèle à la copie. Nous touchons un point essentiel. En effet, le jeu vidéo, soutenons-nous est un art fictionnel, donc représentatif, et pourtant l'interaction le caractérise. Cela signifie, nous l'avons dit, que nous faisons autre chose dans le monde virtuel que ce que nous faisons vraiment en réalité sur nos contrôleurs. Par conséquent, c'est qu'il existe une relation de ressemblance-dissemblance entre les mouvements que nous faisons avec nos mains, et ce que fait notre avatar dans l'univers fictionnel.

9.5.3.2.1 – Deux conditions de vraisemblance à l'immersion vidéoludique

Premièrement, le jeu vidéo, dans sa programmation de l'interactivité, doit se construire de telle sorte que nous puissions, en réalisant certaines actions avec nos contrôleurs, avoir l'impression de réaliser les actions que notre avatar réalisera dans le monde de fiction, sans que cela ne dissonne.

Par exemple, au-delà de la simple efficacité de l'action, ce que le joueur réalise sur sa manette doit avoir un minimum de sens par rapport à ce que réalise l'avatar. Ce n'est pas pour rien qu'avec le temps, dans les jeux de tir qui se jouent avec une manette, l'action de tirer est passée sur le bouton arrière de la manette, et que ce bouton arrière des manettes s'est de plus en plus mis à ressembler, dans sa forme, à une gâchette d'arme

à feu. Aussi, nous n'irions pas demander à un joueur de réaliser un geste absurde par rapport à ce que réalise l'avatar dans la fiction : pour déplacer son avatar sur la gauche, le joueur ne devra pas diriger son *joystick* en bas à droite, de même qu'à une même action est assignée un même bouton. Nous pouvons voir ici une illustration, sur le *gameplay*, du critère de ressemblance et de constance pour la règle de la vraisemblance. Une convention de vraisemblance doit s'établir entre l'action sur la manette, et l'action *in game*.

Deuxièmement, en fonction de cette relation entre ce que fait le joueur *in real* sur sa manette et ce que fait *in game* l'avatar, le joueur doit être capable, non sans difficulté au début mais au bout d'un certain temps, de se projeter dans les actions de l'avatar sans qu'il ait à penser à se projeter dans ses actions sur sa manette ; un peu à la manière dont un pianiste ne pense plus à ce que font ses doigts mais qui chante à travers le piano. Autrement dit, pour reprendre les mots d'Aristote et de J.-M. Schaeffer, un effet de conviction doit se dégager du rapport entre la manette et le jeu, le mimétisme du *gameplay* doit leurrer une sphère pré-attentionnelle en rapport avec l'action, afin que le joueur ait l'impression de faire autre chose que ce qu'il fait vraiment. Il s'agit d'une phase d'appropriation du jeu, celle de l'émergence de la seconde strate²⁸⁴ dont nous parlions dans notre précédente partie, durant laquelle le joueur devra se plier aux règles du jeu pour pouvoir se projeter et qu'une harmonie s'établisse entre ses gestes et sa volonté d'action *in game*.

La réussite de cette harmonie, précisons-le, dépend de trois éléments. Premièrement, comme nous l'avons dit, d'une bonne corrélation mimétique entre le geste du joueur et l'action de l'avatar. Mais elle dépend aussi deuxièmement d'une bonne corrélation dans le temps, c'est-à-dire une bonne réactivité du jeu, entre l'action du joueur et le mouvement de l'avatar. Enfin troisièmement, elle dépend, tout compte fait, d'une bonne dynamique de l'image tout entière à l'écran²⁸⁵. Si cette harmonie ne parvient pas à arriver (pour le cas d'un joueur qui a l'habitude de jouer), si cela n'a de cesse de dissoner malgré les efforts et le temps passé, c'est que le *gameplay* ne marche pas, et donc que le rapport entre l'action *in real* et l'action *in game* déroge à la règle aristotélicienne de la vraisemblance.

Malheureusement, cela arrive parfois, et arrivait souvent lors des débuts des jeux vidéo, ou lors des débuts des premiers jeux vidéo en 3D. Par exemple, sur les anciennes

²⁸⁴ Voir 5.2.7.

²⁸⁵ Notons aussi que la ressemblance et la constance de l'agencement sonore, dans les actions et réactions du jeu, participent de l'effet d'immersion incarnée du joueur, et donc de sa projection dans l'action à l'écran. Par exemple, lorsque nous marchons dans une maison dont le sol est en parquet, et que nous entendons celui-ci grincer au rythme des pas, ou encore lorsque nous percevons le bruit des respirations de notre avatar quand nous courrons, le son permet d'entrer dans l'image, dans le corps du jeu.

consoles de jeux en 2D, certains jeux de plates-formes (dont le principe consiste, rappelons-le, d'aller de saut en saut pour ne pas mourir) laissaient trop de temps entre le moment de l'appui sur la touche et le moment du saut de l'avatar, si bien qu'en plus d'être très frustrant du fait que cela rendait le jeu extrêmement difficile, l'immersion mimétique dans l'action était complètement impossible, et nous avions l'impression, non pas de maîtriser l'avatar comme de l'intérieur, mais d'être un mauvais marionnettiste qui n'arrivait pas à réaliser quoi que ce soit correctement. Aussi, lors de l'apparition de la 3D, pour de nombreux jeux vidéo, la dynamique des images, les prises de vue des caméras, ainsi que la maniabilité des personnages étaient tellement ratées que les jeux en devenaient complètement injouables dans tous les sens du terme : les objectifs performatifs étaient inaccomplissables, et l'immersion mimétique n'arrivait pas à prendre.

Ce qu'il faut retenir de ce que nous venons de souligner, c'est que la relation mimétique qui opère entre l'action *in real* et l'action *in game* est multiple. Néanmoins, il nous faut ajouter une dernière chose. D'une part, l'animation *in game* est dans une relation mimétique vis-à-vis d'un référent réel. Prenons l'exemple de l'avatar qui marche paisiblement : nous reconnaissons à l'image que c'est un homme qui marche paisiblement. Cependant, l'ensemble des actions possibles doit être, dans sa construction, ramené à une relation de vraisemblance avec les gestes que pourra effectuer le joueur avec sa manette. Pour cela, de nombreuses caractéristiques liées à l'action devront être grossies, tandis que d'autres devront être affinées, ou évincées. Mais si l'action *in game* est dans une relation de vraisemblance vis-à-vis d'un référent réel, mais qu'elle l'est aussi vis-à-vis des actions *in real* sur le contrôleur, alors cela signifie que le geste sur la manette *in real* est dans une relation de vraisemblance avec l'action réelle de référence (certes très éloignée et très épurée).

Par exemple, l'action réelle « marcher devant soi paisiblement » correspondra, sur l'écran, à « l'avatar marche paisiblement devant soi », et sur la manette à placer le *joystick* à mi-chemin vers le haut ; ainsi que « trotter devant soi » deviendra sur l'écran « l'avatar trotte devant soi » et nécessitera que le joueur fasse pleinement avancer le *joystick* vers le haut. Aussi, l'action réelle « sprinter devant soi » correspondra sur l'écran à « l'avatar sprinte devant soi », et demandera au joueur, en plus de placer le *joystick* vers le haut, d'appuyer rapidement sur une autre touche, comme pour symboliser, sur la manette, l'effort de courir vite.

Pour conclure, la première relation de ressemblance-dissemblance entre l'action *in real* et l'action *in game* opère au niveau de la première strate²⁸⁶ que nous avons

²⁸⁶ Voir aussi 5.2.7.

mentionnée dans notre partie précédente, celle de l'émergence de l'univers virtuelle. En revanche, la relation de ressemblance-dissemblance entre l'action *in real* sur la manette et l'action référentielle réelle, ou l'action modèle, opère au niveau de la seconde strate, celle de l'investissement mimétique du joueur. Pour les joueurs qui investissent le jeu par l'impulsion de *mimicry* au sein de la seconde strate, la nécessité d'une bonne mécanique pour le *gameplay* est d'autant plus importante pour l'immersion mimétique, pour ceux qui l'investissent par l'impulsion d'*agôn*, cette mécanique ne sera importante que dans la mesure où elle leur permet d'être efficaces. Cependant cette relation se fait au moyen d'une autre relation de ressemblance-dissemblance entre l'action *in game* et l'action modèle, qui opère au niveau de la première strate relevant davantage du *game* que du *play*. Cette hypothèse prend tout son sens lorsque nous la mettons en lien avec une hypothèse précédente concernant les fonctions des deux strates que nous avons différenciées, à savoir que la première strate est celle qui permet de maintenir le joueur en relation d'immersion mimétique dans l'univers fictionnel.

9.5.3.2.1 – Le geste grossi

Nous aimerions aborder un dernier point à propos de la transformation mimétique qui opère dans les jeux vidéo au niveau du *gameplay*. Il existe une relation d'accentuation puissante, c'est-à-dire de grossissement de trait, entre l'action du joueur sur les contrôleurs et l'action de l'avatar *in game*. Cette accentuation n'est possible que grâce à un premier niveau de cohérence, que nous venons de mentionner, entre l'action *in real* et l'action *in game*, car autrement l'accent ne pourrait reposer sur rien. Il n'est possible aussi qu'à condition que le joueur arrive à se projeter dans le jeu, car sans cela, l'action aura beau être accentuée, celle-ci ne le restera que de manière potentielle puisqu'elle ne pourra pas être vécue par le joueur.

Cette accentuation dont nous parlons tient au fait qu'en un simple clic sur un bouton, notre avatar réalisera une action plus compliquée, et généralement aussi plus dure physiquement si elle était réelle, à réaliser que le fait de simplement appuyer sur un bouton. Parer, assommer, courir, sauter, viser, tirer, recharger, changer d'arme, se baisser, poignarder, ramper, nager, toutes ces actions se trouvent sur un ensemble boutons à portée de doigts, organisées de manière efficace et cohérente, et le joueur peut les réaliser, au travers de l'avatar qu'il incarne, avec une facilité déconcertante. Nous reviendrons lorsque nous traiterons la question des émotions dans les jeux vidéo²⁸⁷.

Nous venons de voir comment les jeux vidéo, par une épuration des traits des modèles qu'ils prennent pour référents, nous livrent une expérience fictionnelle dans la

²⁸⁷ Voir 10.2.

construction d'une histoire, mais aussi dans la possibilité d'action qu'ils offrent. Les gestes du joueur sont représentatifs d'actions réelles, il s'agit-là d'un autre point commun que le jeu vidéo partage avec la danse : au-delà du simple rythme, il s'agit de métaphores gestuelles. Nous pouvons par ailleurs nous demander si la métaphore peut agir à d'autres niveaux que celui du geste sur la manette. C'est la question que nous aborderons dans notre prochain point.

9.6 – Parties constitutives

Au sixième chapitre de la *Poétique*, Aristote énumère ce que sont les parties constitutives de la tragédie²⁸⁸ : l'histoire (*muthos*), les caractères (*èthos*), l'expression (*lexis*), la pensée (*dianoia*), le chant (*melos*) et le spectacle (*opsis*). Parmi ces parties, l'histoire, les caractères et la pensée sont considérés par Aristote comme les objets de la représentation, l'expression et le chant comme les moyens, et le spectacle comme le mode. Il établit aussi la prépondérance de l'histoire, qui est donc la partie constitutive principale de la tragédie (puisque c'est en elle que réside l'agencement de l'action dans l'ordre du possible ou du nécessaire), sur l'ensemble des autres parties²⁸⁹.

Si nous devons nous reporter aux jeux vidéo pour tenter d'établir ses parties constitutives, nous pouvons déjà remarquer que l'ensemble des parties constitutives sont présentes dans ces derniers. Nous l'avons vu, nous retrouvons la composition de l'histoire ainsi que celle des caractères. Aussi, grâce aux nombreux dialogues des personnages, et le script soutenant l'histoire du jeu vidéo, nous avons un équivalent de ce qu'Aristote appelle la pensée et l'expression. La musique des jeux vidéo équivaut au chant, et nous pourrions voir dans l'univers fictionnel vidéoludique l'équivalent du spectacle tragique, car comme nous l'avons dit, il en va de l'univers comme d'une vaste scène de théâtre pour le joueur qui investit le jeu sous le mode de la *mimicry*. À ces parties constituantes du jeu vidéo, nous pourrions en imaginer d'autres, comme le *gameplay*, les animations, la caméra, le contrôleur, l'avatar, les objets interactifs, etc.

Cependant, puisque sont regroupés à la fois objets, moyens et modes de la représentation, il nous est impossible d'énumérer l'ensemble de ce que l'on pourrait appeler les parties constitutives du jeu vidéo. D'une part parce qu'elles seraient trop nombreuses, et d'autre part parce que nous ne saurions le faire sans avoir l'impression d'être arbitraire. Par exemple, si nous affirmons que l'univers virtuel interactif est une partie constituante du jeu vidéo, alors quel est le statut que nous devons donner aux parties qui constituent cet univers interactif, dans le rapport de constitution du jeu

²⁸⁸ ARISTOTE, *Poétique*, 50a8-11.

²⁸⁹ *Ibid.*, 50a15-50b15.

vidéo ? De plus, nous verrons que la partie qu'Aristote appelle le spectacle peut elle aussi être subdivisée en de nombreuses autres parties. Ainsi, nous ne nous risquons pas ici à établir une liste des parties constituantes du jeu vidéo.

9.6.1 – La métaphore

Néanmoins, nous aimerions mettre en lumière de manière brève un lien que nous jugeons intéressant à mettre en valeur entre le jeu vidéo et ce qu'avance Aristote sur la métaphore lorsqu'il traite de l'expression entre le vingtième et le vingt-deuxième chapitre. Ce lien, qui a été établi par Laury-Nurua André et Sophie Lécole Solnychkine dans un article intitulé « Le paysage antique des *Argonautiques* à *Rise of the Argonauts* : un mythe épique, du livre au jeu vidéo »²⁹⁰, tend à montrer que la métaphore, dans le jeu vidéo, peut se déplacer au niveau de la constitution de l'espace dans l'univers virtuel.

9.6.2 – La métaphore chez Aristote

Pour traiter de la pensée s'exprimant dans la tragédie, Aristote renvoie à sa *Rhétorique*²⁹¹. Cependant il ne le fait pas pour ce qui concerne la partie de l'expression²⁹². Pourtant il disait lui-même, dans le livre III de sa *Rhétorique*, que « l'expression est différente dans le discours et dans la poésie »²⁹³. Selon Magnien, l'expression poétique n'avait pas encore été codifiée et elle méritait aux yeux d'Aristote une réflexion de fond. Pour lui, l'expression mimétique avait le droit à l'écart (idée affirmée au vingt-cinquième chapitre qui justifie l'expression déroutante, voire incorrecte, découverte chez Homère). La langue poétique est conçue comme une transgression du langage quotidien²⁹⁴, et le poète doit s'arracher à la banalité du langage courant pour surprendre le lecteur et faire surgir la beauté²⁹⁵. La métaphore a donc une place importante car elle permet d'envisager le monde dans ses ressemblances et ses dissemblances, et participe ainsi à la recreation du monde sensible. Il y a là une idée très forte : la forme tout comme le fond contribuent à faire de l'art poétique un moyen de saisie du monde. Comme l'écrivent R. Dupont-Roc et J. Lallot :

« [...] le travail de production poétique trouve son unité dernière dans le mouvement de *transposition*, proprement « métaphorique », qui caractérise conjointement la représentation

²⁹⁰ F. BARNABÉ et Björn-Olav DOZO, *Jeu vidéo et livre*, Laury-Nurua ANDRÉ et Sophie LÉCOLE SOLNYCHKINE, « Le paysage antique des *Argonautiques* à *Rise of the Argonauts* : un mythe épique, du livre au jeu vidéo », Bebooks, Liège, 2015, p.141-164.

²⁹¹ ARISTOTE, *Poétique*, 56a35.

²⁹² ARISTOTE, *Poétique*, trad. M. MAGNIEN, *op. cit.*, p.28-30.

²⁹³ ARISTOTE, *Rhétorique*, 1456a35, trad. Pierre CHIRON, GF Flammarion, Paris, 2007.

²⁹⁴ ARISTOTE, *Poétique*, 58a21, 58b1, 58b32.

²⁹⁵ *Ibid.*, 58b22.

(*mimèsis*) de l'action par l'histoire et de la manifestation du sens (*hermèneia*) par les mots ; si la *métaphore* tient tant de place dans la théorie aristotélicienne de l'expression (chap. 21, 57b5-33; cf. aussi *Rhét.* III), c'est sans doute parce que, fondée sur la *perception du semblable* (chap. 22, 59a8), elle constitue, infiniment plus qu'une « figure » parmi d'autres, le paradigme même de toute activité de fiction. »²⁹⁶

9.6.3 – La métaphore vidéoludique

Dans leur article, L.-N. André et S. Lécole Solnychkine émettent une hypothèse qui est la suivante : c'est dans le paysage et l'organisation spatiale du jeu *Rise of the Argonauts*²⁹⁷, plus que dans tout autre élément qui le constitue²⁹⁸, qu'il est possible de trouver des liens métaphoriques renvoyant à l'œuvre poétique originale d'Apollonios de Rhodes²⁹⁹, les *Argonautiques*³⁰⁰. Selon elles, ce fait illustre une actualisation contemporaine de la *mimèsis* aristotélicienne. À travers une investigation du paysage, elles établissent un point de rencontre et de dialogue³⁰¹ entre le jeu vidéo et le texte antique.

Nous renverrons ici le lecteur à l'article en question. Cependant, nous pouvons tout de même en exposer brièvement le propos. L.-N. André et S. Lécole Solnychkine constatent que plusieurs éléments dans le livre antique contribuent à faire de l'île de Lemnos un espace clos sur lui-même. Par exemple, l'investissement poétique du lexique de l'enfermement pour traiter de l'architecture urbaine, du mouvement et des expressions des Lemniennes, concourent à faire de Lemnios un lieu concentrationnaire³⁰². Si nous déplaçons notre regard au niveau de la mise en espace dans le jeu vidéo³⁰³, nous pouvons constater, selon elles, un phénomène similaire. Par exemple, les missions données au joueur consistent dans un mouvement de va-et-vient entre le centre et l'extérieur de l'île. Aussi, les différentes actions à accomplir entraînent le joueur dans les méandres des rues, des portes et des escaliers qui scandent le paysage urbain. De là découle une confusion du joueur, lorsqu'il tente de s'orienter dans l'île, qui lui donne l'impression d'être contenue dans un espace fermé dont il ne peut sortir. L'absence de lumière, la spatialisation complexe et la distorsion de l'espace accentuent

²⁹⁶ ARISTOTE, *Poétique*, trad. R. DUPONT-ROC ET J. LALLOT, *op. cit.*, p.22.

²⁹⁷ *Rise of the Argonauts* (Liquid Entertainment, Codemasters, 2008).

²⁹⁸ F. BARNABÉ et Björn-Olav DOZO, *Jeu vidéo et livre*, Laury-Nurua ANDRÉ et Sophie LÉCOLE SOLNYCHKINE, « Le paysage antique des *Argonautiques* à *Rise of the Argonauts* : un mythe épique, du livre au jeu vidéo », *op. cit.*, p.142.

²⁹⁹ APOLLONIOS DE RHODES, 295-215 av. J.-C.

³⁰⁰ Épopée grecque composée en quatre chants relatant le voyage des Argonautes menés par Jason, dans leur quête de la Toison d'or.

³⁰¹ *Ibid.*, p.143.

³⁰² *Ibid.*, p.145-146.

³⁰³ Nous précisons ici au lecteur que nous n'avons pas expérimenté ce jeu vidéo, et qu'il nous est par conséquent impossible d'avoir un recul critique sur l'analyse.

ce sentiment de forclusion.

Selon L.-N. André et S. Lécole Solnychkine, il ne s'agit pas là d'une simple transposition du livre au jeu, mais d'une véritable poétique de la réception vidéoludique³⁰⁴. Il convient donc, pour elles, de parler de topoïétique, c'est-à-dire d'un processus esthétique par lequel nous créons des lieux³⁰⁵, et plus largement, par lequel nous singularisons le perçu par l'activité d'une lecture plastique représentationnelle qui actualise et fonctionnalise des figures et des lieux communs³⁰⁶.

Ainsi, nous pouvons constater qu'il existe dans le jeu vidéo un phénomène d'expression par l'agencement de l'espace et sa consommation par le mouvement *in game* du joueur, pouvant aller jusqu'à la métaphore spatiale et la métaphore du mouvement. Cet agencement des mouvements et de l'espace contribue à une réelle esthétique de l'expérience vidéoludique, ainsi qu'à véhiculer des émotions. Ceci n'est pas sans nous rappeler les travaux de M. Triclot cherchant à rapprocher l'activité des jeux vidéo aux arts de la danse, de même que nos précédentes réflexions sur le rapport qu'entretient le joueur avec son action *in real* et la dynamique de l'image, rapport que nous pourrions donc qualifier comme étant un rapport topoïétique.

Nous aimerions citer ici un passage de la conclusion de J.-M. Schaeffer qui, selon nous, en plus d'illustrer parfaitement le propos que nous tenons depuis le début de notre étude, opère comme une parfaite transition pour aborder notre prochain et dernier point :

« [...] il [le joueur] contemple et joue en même temps. Encore cette façon de décrire ce qu'il se passe introduit-elle une séparation artificielle entre les deux aspects : en fait, l'activité ludique, dans la mesure où elle opère selon le mode du « comme-si » dans un univers fictionnel qui se donne conjointement à découvrir et à transformer, est elle-même investie esthétiquement. Ce sur quoi porte la relation de (dé)plaisir n'est plus simplement une attention (perceptive ou autre), mais une dynamique interactive simulée, c'est-à-dire accessible uniquement en tant qu'elle est agie fictionnellement, donc en tant qu'elle est médiatisée par des représentations fictionnelles. »³⁰⁷

10 – Une analyse de l'émotion vidéoludique par la notion de *katharsis*

Nous aimerions désormais, dans un dernier point, aborder une notion qui, en plus d'être centrale dans la *Poétique*, et d'avoir été controversée tout au long de l'histoire de la

³⁰⁴ *Ibid.*, p.153.

³⁰⁵ *Topoi*, en grec.

³⁰⁶ *Ibid.*, p.154.

³⁰⁷ J.-M. SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*, p.334.

pensée sur la fiction, suscite particulièrement notre intérêt compte tenu de notre objet d'étude qu'est le jeu. Cette notion n'est ni plus ni moins que celle de *katharsis*, mentionnée par Aristote au sixième chapitre. Si cette notion retient notre attention, c'est compte tenu de sa relation avec notre prochain objet d'étude, l'émotion dans le jeu vidéo, puisqu'elle traite de l'émotion proprement tragique.

Les conflits d'interprétations autour de ce concept sont nombreux, et les éclairages que ces différentes interprétations peuvent offrir sur la finalité de la tragédie, varient considérablement selon ce qu'elles avancent. En ce qui nous concerne la seule interprétation que nous présenterons et retiendrons sera celle de R. Dupont-Roc et J. Lallot³⁰⁸, que nous trouvons, en plus d'être particulièrement ingénieuse, très juste dans la manière dont elle rend compte de l'émotion dans la fiction, et donc aussi dans le jeu vidéo. Nous commencerons donc dans un premier temps par présenter l'interprétation qu'ont les auteurs de la *katharsis* afin d'aborder la question des émotions dans les jeux vidéo.

10.1 – L'épuration, une *katharsis* non morale

Contrairement à beaucoup d'autres interprétations, datant notamment de la Renaissance, l'interprétation que font R. Dupont-Roc et J. Lallot de la *katharsis* n'est pas une interprétation morale faisant de la tragédie le lieu de délasserment de l'âme.

En effet, voilà ce qu'Aristote écrit : « La tragédie [...] en représentant la pitié (*eleos*) et la frayeur (*phobos*), réalise une épuration (*katharsis*) de ce genre d'émotions. » À partir de cette affirmation, mais aussi par une mise en relation se voulant cohérente avec un passage du livre VIII de la *Politique*, beaucoup d'interprètes ont cru juste de percevoir que la *Poétique* établissait un lien entre la morale et le théâtre : à la tragédie incomberait ainsi un grand rôle moral de purification des passions néfastes à l'homme. Nous reviendrons rapidement sur ce point par la suite. R. Dupont-Roc et J. Lallot prennent donc leurs distances vis-à-vis de ces interprétations qui, selon eux, reposent sur un excès de comparaison des interprètes ; ils proposent ainsi une autre interprétation, non morale, se voulant plus attentive aux propos d'Aristote.

10.1.1 – Une définition qui pose question

Pour commencer, R. Dupont-Roc et J. Lallot partent d'un constat de fait. Au début du sixième chapitre, Aristote tente une définition de la tragédie. Seulement, il y a quelques mots auxquels il faut être attentif. Aristote écrit : « Traitons maintenant de la tragédie, après avoir isolé la définition de son essence telle qu'elle découle de ce que nous avons

³⁰⁸ ARISTOTE, *Poétique*, trad. R. DUPONT-ROC ET J. LALLOT, *op. cit.*, p.186-193.

dit. » À la lecture de ces mots, cela nous laisse de toute évidence penser que ce qui sera affirmé dans cette définition n'aura rien de nouveau pour le lecteur ; ou si quelque chose encore jamais affirmé apparaîtrait, il ne pourrait s'agir que d'une nécessité logique provenant des propos antérieurs.

Seulement voilà, bien que de nombreux éléments de la longue définition que donne Aristote de la tragédie soient bel et bien repris de ses précédents propos, les termes *eleos* (pitié), *phobos* (frayeur) et *katharsis* (épuration) apparaissent pour la première fois dans l'œuvre et semblent, selon R. Dupont-Roc et J. Lallot, introduire quelque chose de nouveau. Cependant, leur compréhension de cette nouveauté apportée par Aristote s'efforce de s'appuyer au maximum sur ses propos précédents pour y découvrir un sens cohérent, contrairement aux interprétations morales de la renaissance qui s'appuyaient principalement sur une métaphore d'Aristote dans le livre VIII de la *Politique*, à propos d'une *katharsis* musicale³⁰⁹.

Ainsi, R. Dupont-Roc et J. Lallot se posent donc deux questions auxquelles ils tentent de répondre pour livrer l'interprétation qui est la leur : Aristote complète-t-il réellement sa définition de la tragédie de manière déductive, c'est-à-dire par rapport à ce qui précède, comme il l'annonçait au début du sixième chapitre ? Quelle est la fonction de cet ajout qui met en avant l'effet de la tragédie sur certains troubles émotifs, et dont il ne sera presque plus fait aucune mention dans la suite de la *Poétique* ?

10.1.2 – Une évidence contextuelle ?

Tout d'abord, selon R. Dupont-Roc et J. Lallot, le ton employé par Aristote est celui de l'évidence, comme s'il était tout à fait admis pour un lecteur grec de son temps que la tragédie relevait des effets de pitié et de frayeur qu'elle engendrait. Aristote ne juge donc pas qu'il ait à justifier ce lien qu'il établit entre la tragédie et ces émotions spécifiques. Tout mène à penser que, bien que la mention de ces émotions soit nouvelle dans l'ordre de la *Poétique*, ce point n'apportait rien que le lecteur contemporain ne sache déjà.

Avant Platon déjà, dans l'*Éloge d'Hélène* de *Gorgias*, la toute-puissance du logos était illustrée par sa capacité à faire ressentir des émotions telles que la frayeur, la pitié et la douleur³¹⁰. Cependant, bien que ce lien établi entre tragédie, frayeur et pitié puisse sembler évident pour l'époque, R. Dupont-Roc et J. Lallot nous gardent de croire que

³⁰⁹ « De plus la flûte n'a pas un effet éthique mais plutôt orgiastique, de sorte qu'il faut y avoir recours dans les occasions où le spectacle a une fonction de purification plutôt qu'une fonction d'apprentissage », ARISTOTE, *Politique*, 1341a10, *op. cit.*, p.538.

³¹⁰ « Par elle [la poésie], les auditeurs sont envahis du frisson de la crainte, ou pénétrés de cette pitié qui arrache les larmes ou de ce regret qui éveille la douleur, lorsque sont évoqués les heurs et les malheurs que connaissent les autres dans leurs entreprises; le discours provoque en l'âme une affection qui lui est propre. », GORGAS, *Éloge d'Hélène*, 9, Jean-Paul DUMONT, *Les écoles présocratiques*, Gallimard, Saint-Amand, 1988 (1991), p.712.

cela était aussi le cas pour l'emploi du terme *katharsis* en cette circonstance. En effet, si nous repensons aux théories de Platon sur les effets de la tragédie sur les spectateurs, celui-ci était plutôt d'avis qu'elle engendrait chez lui une corruption plutôt qu'une *katharsis* (purgation, purification).

Il va donc de soi qu'Aristote répond ici à Platon, cependant, toute la nuance du propos résidera dans l'interprétation que nous aurons de l'emploi du terme *katharsis* par Aristote. L'interprétation pousse d'autant plus à l'étonnement, car outre le fait qu'il n'est jamais question d'effets moraux de la tragédie dans la *Poétique*, l'opération de la *katharsis*, dans le texte, est appliquée aux émotions de crainte et de pitié ; si bien que nous ne lisons pas que la tragédie opère une purgation du spectateur par les émotions de crainte et de pitié, mais que la tragédie opère une purgation des émotions de crainte et de pitié elles-mêmes. Le lecteur curieux ne manquerait pas de s'étonner de la signification d'une telle formulation.

Ce constat amène donc rapidement R. Dupont-Roc et J. Lallot à devoir répondre à leur seconde question. Nous allons comprendre pourquoi les auteurs, plutôt que de traduire le mot *katharsis* par « purgation » ou par « purification », choisissent le terme « épuration ».

10.1.3 – Un paradoxe révélateur

Il existe un paradoxe autour des effets produits par la tragédie, et nous pensons, tout comme R. Dupont-Roc et J. Lallot le proposent, que c'est par ce paradoxe qu'il faut comprendre la notion de *katharsis* introduite par Aristote. En effet, nous savons d'une part, depuis le quatrième chapitre de la *Poétique*, que la finalité de la tragédie est de produire un plaisir chez le lecteur ou le spectateur. Cependant, il apparaît aussi clairement que la tragédie doit être agencée de telle sorte que les émotions de crainte et de pitié soient ressenties par le spectateur³¹¹. Nous voyons donc le paradoxe : d'une part, le plaisir engendré par la tragédie doit être ressenti par le lecteur ou le spectateur, mais la tragédie doit aussi lui faire ressentir des émotions qui n'ont rien d'agréable, et qui, *a priori*, sont l'inverse de ce qu'on pourrait qualifier de plaisir.

Afin de confirmer ce rapprochement intuitif auquel nous procédons entre ce qui est désagréable et l'épreuve de ce genre d'émotions, R. Dupont-Roc et J. Lallot nous rappellent qu'on trouve des définitions pour chacune de ces émotions dans la *Rhétorique* d'Aristote, qui valident notre intuition. La crainte est définie comme « une peine et un

³¹¹ ARISTOTE, *Poétique*, 53b4-7.

désordre »³¹² et la pitié comme une peine médiatisée³¹³, autrement dit, c'est comme si avoir pitié revenait à éprouver de la peine pour un autre que soi. Il s'agit bien là d'émotions désagréables puisqu'il est question de peine.

Le paradoxe avait déjà pu être approché à la lecture du quatrième chapitre de la *Poétique* lorsqu'il est question du plaisir par la représentation à observer des objets qui dans la réalité nous sont désagréables³¹⁴. Mais celui-ci apparaît encore plus clairement au quatorzième³¹⁵ lorsqu'Aristote déclare que le plaisir propre de la tragédie est celui qui naît des émotions de frayeur et de pitié, produites par l'activité mimétique. Ainsi, la représentation aurait cette capacité de nous faire ressentir avec plaisir des émotions qui, si elles devaient être éprouvées dans la réalité, nous seraient pénibles.

10.1.4 – La *katharsis* est l'épuration des émotions de peine

Pour R. Dupont-Roc et J. Lallot, et nous sommes du même avis, c'est par ce phénomène propre à la *mimèsis* qu'il faut comprendre la notion de *katharsis*. Ce que nous pourrions traduire par « purgation », « purification » – ou comme l'ont raisonnablement fait les auteurs au vu de leur interprétation, par « épuration » – n'est ni plus ni moins que cette capacité qu'a la *mimèsis* de substituer le plaisir à ce qui d'ordinaire cause de la peine, grâce à la distanciation qu'elle opère en toute chose.

Pourquoi les termes purgation et purification ne conviendraient-ils pas ? C'est qu'ils renvoient indubitablement à une dimension morale, et laissent penser que l'objet premier de cette purgation, ou de cette purification, se trouve être le sujet qui éprouve les émotions de crainte et de pitié, comme s'il fallait, par la tragédie, purger en lui ces émotions qu'il ressent, afin de le purger lui-même.

Or le procédé tel que nous le présente l'interprétation de R. Dupont-Roc et J. Lallot n'est pas à concevoir dans ce sens. Il n'y a pas lieu de purger des émotions présentes chez le lecteur ou le spectateur. La *katharsis* n'est que le phénomène de substitution du plaisir à la peine par l'acte représentatif de l'auteur, c'est-à-dire que les émotions tragiques de frayeur et de pitié, sous leur forme épurée, sont dès le départ le produit de la représentation. Ces émotions épurées, produites par l'activité représentative, autrement dit par l'acte d'agencement des faits de l'auteur, sont distinguées des capacités qu'a le spectacle de faire ressentir des émotions de crainte et de pitié à l'état brut, le « monstrueux » non-épuré, et par conséquent, non substitué par

³¹² « La crainte sera donc une peine, ou un trouble, causée par l'idée d'un mal à venir », ARISTOTE, *Rhétorique*, livre II, chap. 5, 1382a21, *op. cit.*

³¹³ « La pitié sera le chagrin que nous cause un malheur, dont nous sommes témoins, capable de détruire ou d'affliger une personne qui ne mérite pas d'en être atteinte », *Ibid.*, chap. 8, 1385b13-16, *op. cit.*

³¹⁴ ARISTOTE, *Poétique*, 48b9-12.

³¹⁵ *Ibid.*, 53b11-14.

le plaisir³¹⁶.

Selon R. Dupont-Roc et J. Lallot, le plaisir que l'on éprouve à ressentir ces émotions tragiques épurées provient du fait que la *mimèsis* a la capacité de transformer notre regard. Ils s'appuient, pour déclarer cela, sur le début du quatrième chapitre de la *Poétique*, lorsqu'Aristote affirme que l'homme prend plaisir à observer des représentations d'objets qui pourtant, dans la réalité, nous sont pénibles à regarder. Ce plaisir, nous dit-il ensuite, est un plaisir de reconnaissance des formes représentées : le regard étant accompagné d'intellect, la vue et la reconnaissance de l'objet s'accompagne de plaisir, et l'objet n'est plus pénible à observer. Ainsi, pour la *katharsis* des émotions tragiques de crainte et de pitié, le procédé serait le même : la tragédie offrant une histoire dans laquelle le lecteur ou le spectateur reconnaît les formes épurées de ce qui est à craindre et de ce qui porte à éprouver de la pitié, ces derniers les éprouvent eux-mêmes sous une forme épurée, et cette émotion s'accompagne de plaisir.

10.1.5 – Une *katharsis* en deux temps

Ainsi, la *katharsis* est un acte d'épuration mimétique des émotions qui suscitent d'ordinaire de la peine, et cette épuration a pour conséquence de substituer le plaisir à cette peine. Par conséquent, comme nous l'avons souligné, c'est dans un premier temps le poète qui rend la *katharsis* opérante lorsqu'il agence les faits. Lorsqu'Aristote cherche à nous expliquer au quatorzième chapitre³¹⁷ ce qu'est le *pathos* (l'événement pathétique, l'effet violent), il cherche à nous livrer la forme adéquate que celui-ci doit avoir dans l'agencement des faits : pour que fonctionne le *pathos*, les relations entre les personnages doivent être des relations d'alliance (car c'est ce qui suscite l'émotion), non des relations d'hostilité ou des relations neutres.

Il semblerait ainsi que ce soit d'abord le poète qui réalise l'opération de *katharsis*, indépendamment de ce qui se passe sur scène. Cependant, au onzième chapitre³¹⁸, le *pathos* avait été défini comme un acte violent accompli sur scène (meurtres, blessures, grande douleur, etc.), et donc indissociable du spectacle puisque l'acte doit être représenté par le moyen de mouvements, à la vue des spectateurs. De plus, comme nous l'indiquent R. Dupont-Roc et J. Lallot³¹⁹, lorsqu'Aristote définit la tragédie par son mode scénique au troisième chapitre³²⁰, le verbe *prattein* est doublé et précisé par *energein* : « agir effectivement ». L'action du drame est ainsi réellement

³¹⁶ *Ibid.*, 53b1-11.

³¹⁷ *Ibid.*, 53b19-22.

³¹⁸ *Ibid.*, 52b11-13.

³¹⁹ ARISTOTE, *Poétique*, trad. R. DUPONT-ROC et J. LALLOT, *op. cit.*, p.160-161.

³²⁰ *Ibid.*, 48a23.

mise en acte, comme si l'auteur cérait les répliques aux comédiens. Dès lors, c'est comme si ces derniers devenaient sur scène, en réalisant la *mimèsis*, les auteurs de l'action représentée (l'auteur étant normalement le poète). Par-là, nous voyons en quoi le spectacle est inhérent à l'art poétique, alors même qu'Aristote le considère, d'un certain point de vue, comme ce qui en est le plus éloigné³²¹. La preuve en est, qu'en nous livrant l'exemple d'une pièce de Carcinus³²² qui fonctionne à l'écriture mais qui échoue sur scène, Aristote affirme que le spectacle a un impact direct sur la composition de l'histoire, et que le poète doit donc prendre en compte qu'il écrit pour une représentation scénique (il doit imaginer sa pièce jouée sur scène).

Ce qui semble certain, c'est que l'opération de *katharsis* réside dans l'agencement des faits dont le poète est l'auteur, et que cette *katharsis* opère ensuite sur scène lors de la représentation portée par les comédiens. Cependant, nous pourrions nous demander dans quelle mesure le spectacle (qui use de nombreux mimèmes) ne peut pas, lui aussi, porter en lui une opération cathartique. Nous ne saurions statuer définitivement sur le propos d'Aristote, en revanche, pour ce qui est de la capacité qu'a aujourd'hui la scène de substituer le plaisir à la peine – par un acte d'épuration propre à la fiction de la convention scénique – nous pensons qu'il n'y a pas de contradiction à dire qu'un plaisir peut être trouvé sur scène dans la contemplation d'une représentation (réalisée par les moyens du spectacle et non par ceux du poète) dont le modèle réel provoquerait de la peine. En cela, l'opération de *katharsis* pourrait aussi se réaliser par les moyens figuratifs du spectacle, sans tomber dans le monstrueux (qui selon Schaeffer, n'agirait donc plus seulement sur notre instance pré-attentionnelle, mais générerait une illusion isomorphe repoussante).

10.1.6 – Une interprétation qui diffère des autres interprétations morales

Nous aimerions présenter au lecteur en quoi cette interprétation de la *katharsis* de R. Dupont-Roc et J. Lallot se détache des interprétations morales et en fait la critique. Comme nous l'avons mentionné, l'interprétation morale du terme *katharsis* provient d'un fort rapprochement avec la *katharsis* musicale évoquée par Aristote au livre VIII de la *Politique*. En effet, la musique y est présentée comme agréable, d'une part, et comme entretenant un rapport de similitude avec les dispositions et les affections de l'esprit d'autre part³²³.

Ce rapport établi permet à Aristote de classer les mélodies en trois catégories : les mélodies dites « éthiques », représentant les dispositions de stabilité de l'esprit, utiles

³²¹ *Ibid.*, 50b19, 50b17, 53b1-10.

³²² Poète connu de son époque et dont nous n'avons aujourd'hui aucune trace.

³²³ ARISTOTE, *Politique*, 1339a17-1340b17.

donc à l'éducation, les mélodies dites « pratiques », représentant l'esprit de l'homme en action, et les mélodies dites « possessives », représentant des troubles émotifs tels que la frayeur, la pitié, la transe, etc³²⁴. R. Dupont-Roc et J. Lallot nous rappellent qu'il n'est pas étonnant de voir Aristote établir ainsi ce lien entre la musique et les caractères³²⁵ car les Grecs ont toujours reconnu une affinité entre les dispositions de l'esprit et la musique. Dans le livre II des *Lois*, Platon, par l'intermédiaire de l'Athénien, donnait comme une évidence que « l'art de la chorée (danse couplée de chant) consiste en représentation des caractères »³²⁶.

10.1.7 – Un excès de comparaison avec la *Politique*

Dans ce livre VIII de la *Politique*, donc, Aristote affirme qu'il est possible d'observer que les mélodies dites « possessives » stimulent chez l'auditeur les troubles qu'elles représentent, mais qu'elles exercent en même temps un effet sédatif, « à la manière d'un traitement médical et d'une purgation »³²⁷. Quel que soit le trouble éprouvé par l'auditeur, celui-ci doit aussi éprouver « une certaine purgation et un soulagement accompagné de plaisir ; c'est de la même façon que les mélodies purgatives procurent aux gens une joie qui ne fait aucun mal »³²⁸. L'effet musical est ainsi comparé à une action thérapeutique : la musique, sorte de réplique d'un état intérieur, soigne ce même état lorsqu'elle est écoutée par l'auditeur, comme si un remède lui était appliqué.

R. Dupont-Roc et J. Lallot nous indiquent que de nombreux auteurs ont pensé que le plaisir de soulagement, qui accompagnait la *katharsis* musicale, était directement dû au trouble provoqué ; en ce sens qu'une fois que le trouble cesse, cette décharge s'accompagne d'un plaisir de soulagement. Cependant, selon eux, il n'est pas possible de décalquer ainsi la métaphore médicale pour comprendre l'emploi métaphorique du terme *katharsis* à propos de la musique. Tout d'abord, il n'est dit nulle part que la musique suppose une cessation des troubles qu'elle provoque ; ou alors faudrait-il que la musique cesse aussi, ce qui est impossible car le plaisir viendrait après et ne pourrait donc pas être provoqué par la musique, mais serait provoqué par autre chose, sa cessation notamment. En effet, selon Aristote, la musique est par définition agréable : elle est donc source de plaisir. Par conséquent, le plaisir qui accompagne la *katharsis* musicale résulte de la musique elle-même : celle-ci porte en elle l'antidote des troubles qu'elle est capable de provoquer. Le soulagement est donc coextensif au trouble, et la peine provoquée est immédiatement neutralisée par le plaisir.

³²⁴ *Ibid.*, 1341b34.

³²⁵ ARISTOTE, *Poétique*, trad. R. DUPONT-ROC ET J. LALLOT, *op. cit.*, p.147-148.

³²⁶ PLATON, *Les Lois*, II, 655d, trad. Luc BRISSON et Jean-François PRADEAU, GF Flammarion, Paris, 2006.

³²⁷ ARISTOTE, *Politique*, 1342a10.

³²⁸ *Ibid.*, 1342a14-16.

Lorsqu'Aristote écrit : « Pour le mot *katharsis*, nous l'utilisons ici sans commentaire, et nous y reviendrons dans les livres sur la poétique pour éclaircir cet emploi »³²⁹, nous pourrions penser qu'il faille comprendre la *katharsis* tragique par cette même comparaison médicale qu'il effectue dans sa *Politique*. En effet, comme nous venons de le voir, c'est en faisant allusion à la purgation médicale qu'Aristote veut nous faire comprendre l'effet de plaisir que procurent certaines musiques chez les personnes en qui elles éveillent des troubles – troubles qui, lorsqu'ils ne sont pas stimulés par la représentation, sont normalement pénibles. Cependant, R. Dupont-Roc et J. Lallot nous montrent aussi qu'Aristote recommandait l'usage de la musique à ceux qui « s'occupent de la musique théâtrale », pour « la partie vulgaire du public composé de travailleurs manuels, de salariés et autres spectateurs de ce genre »³³⁰. Par conséquent, la *katharsis* musicale ne peut pas être confondue avec la *katharsis* tragique. Ce sont bien deux phénomènes différents, et la *katharsis* tragique s'adresserait, selon Aristote, au public qui saurait prendre plaisir par intellection des émotions épurées représentées par un agencement de faits. Ce n'est donc qu'en tant qu'assaisonnements³³¹, générateur des « plaisirs les plus vifs »³³², que la *katharsis* musicale peut contribuer à la *katharsis* tragique.

10.1.8 – La *katharsis* peut donc opérer à plusieurs niveaux mimétiques

Selon R. Dupont-Roc et J. Lallot, il est donc possible de comprendre qu'il existe un lien de contiguïté, mais aussi un lien d'analogie, entre la *katharsis* tragique et la *katharsis* musicale. Cela explique pourquoi, dans le livre VIII de la *Politique*, Aristote renvoie à la *Poétique* pour éclaircir le terme de *katharsis*. Le lien de contiguïté existe car la *katharsis* musicale, par le plaisir qu'elle procure, contribue à relever celui qui se dégage déjà de la *katharsis* tragique. Le lien d'analogie fait voir que, tout comme l'agencement des faits tragiques qui peut éveiller la pitié et la frayeur sous une forme épurée, c'est dans la mesure où la musique est elle aussi une représentation, une *mimèsis* des affections de l'esprit (comme la pitié et la frayeur), qu'elle peut réaliser son effet cathartique et susciter le plaisir là où, d'ordinaire, il s'agit d'une épreuve pénible.

Fondamentalement, l'interprétation qu'ont R. Dupont-Roc et J. Lallot de la *katharsis* consiste à dire qu'elle est l'effet hédonique de l'opération mimétique, le plaisir propre pour le lecteur ou le spectateur d'une expérience émotive épurée lui permettant de contempler et ressentir les formes émotionnelles représentées. La *katharsis* est de

³²⁹ *Ibid.*, 1341b39.

³³⁰ *Ibid.*, 1342a17-21.

³³¹ ARISTOTE, *Poétique*, 50b16.

³³² *Ibid.*, 62a16.

nature esthétique, et elle est donc opposée au sens médical évoqué dans la comparaison qu'en fait Aristote dans le livre VIII de la *Politique*. En effet, il ne s'agit que d'une comparaison ; l'erreur de beaucoup d'interprètes a été de ne pas l'avoir comprise, et d'avoir projeté sans précaution la forme du remède médical sur la *katharsis*, obscurcissant ainsi sa signification, et altérant sa portée. La finalité de la tragédie, le plaisir propre qu'elle procure, provient (et en un certain sens, se confond) de cette *katharsis* des émotions de pitié et de crainte. Cependant, ce plaisir peut être assaisonné par les plaisirs de la *katharsis* musicale, si la musique accompagne bien l'agencement des faits représentés sur scène. Nous pourrions aussi soutenir, pour reprendre notre prochaine réflexion sur le spectacle et la *katharsis*, qu'une *katharsis* propre à l'art du spectacle pourrait venir soutenir le plaisir proprement tragique découlant d'une *katharsis* qui opère au niveau de l'agencement des faits.

Ainsi, nous pouvons tout à fait soutenir, sans contredire Aristote, que la *katharsis* peut opérer à plusieurs niveaux de la représentation, et que la multiplicité de ces niveaux est fonction de la complexité des moyens de la représentation dont il est question. Par conséquent, dans un art tel que celui-ci du jeu vidéo, nous pouvons nous attendre à ce qu'elle opère au niveau de l'interaction fictionnelle, sur des émotions en rapport avec l'action. C'est le dernier point que nous aborderons, mais nous aimerions avant présenter rapidement au lecteur une interprétation similaire de l'effet hédonique de la fiction.

10.1.9 – Une interprétation très proche

Vers la fin de son ouvrage³³³, bien qu'il ne fasse pas référence à la *katharsis*, J.-M. Schaeffer nous livre une interprétation de la nature de l'émotion dans la fiction très proche de la conception aristotélicienne telle que la théorisent R. Dupont-Roc et J. Lallot.

Selon lui, la fiction permet à celui qui s'y adonne de réorganiser ses affects sur un autre plan que le plan réel : celui de la feintise ludique. Ce transfert offre donc la possibilité de mettre en scène des émotions, de les expérimenter (et donc d'apprendre à les connaître), sans pour autant être submergées par elles. Cet effet de réélaboration fictionnelle, nous dit-il, n'est pas l'effet d'une purge, mais celui d'une désidentification partielle. Cependant, cette désidentification n'est pas le propre de l'émotion, mais celui du processus d'imitation-semblant qui, comme nous l'avons vu, opère à une distanciation dont découle l'immersion propre à la fiction. Il s'agit donc d'un état mental scindé puisqu'il détache deux instances de nous-même : celle de la conscience au monde

³³³ J.-M. SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p.324-325.

qui sait que la fiction est « pour de faux », et celle de la sphère pré-attentionnelle leurrée par la ressemblance des mimèmes. Cette distanciation s'opère donc entre « nous-même » et « nous-même », permettant l'expérience, par « nous-même », d'une émotion ne s'accompagnant pas de ses effets négatifs chez l'autre « nous-même ».

De plus, J.-M. Schaeffer ajoute que, pour que le processus d'immersion puisse fonctionner, « il faut que les personnages et leur destin nous intéressent, et pour ce faire ils doivent entrer en résonance avec nos investissements affectifs »³³⁴. Autrement dit, l'enchaînement des faits de la fiction doit pouvoir reproduire, dans son agencement, des formes d'affects réels. C'est selon nous ce que signifiait déjà Aristote dans la *Poétique*, et la raison pour laquelle l'événement violent devait provenir de relations d'alliance.

10.2 – Les émotions vidéoludiques

Nous arrivons désormais au terme de notre étude. Dans ce dernier point, nous allons aborder la question des émotions vidéoludiques, et tenter de mettre en lumière quelques mécanismes fictionnels permettant de faire advenir certaines émotions propres aux jeux vidéo. Nous allons donc voir dans quelle mesure il est possible de rendre opérante la notion de *katharsis* aristotélicienne, telle que l'ont interprétée R. Dupont-Roc et J. Lallot, pour décrire ces émotions vidéoludiques. Il est cependant important pour nous de spécifier que nos analyses ne valent réellement que pour les joueurs s'investissant *a minima* par le mode de la *mimicry*, se laissant donc prendre par l'immersion narrative (notre analyse ne concerne donc pas les attitudes ludiques déviantes).

10.2.1 – Émotions tragiques vidéoludiques

Comme le stipule Tavinor Grant dans son livre *The Art of the videogames*³³⁵, le jeu vidéo étant une fiction interactive, son premier levier émotionnel doit être semblable à celui des fictions canoniques tels que la littérature, le théâtre ou la peinture narrative. C'est en effet ce que nous allons essayer de montrer dans un premier temps, en présentant et en analysant des illustrations des émotions de crainte et de pitié dans les jeux vidéo.

Nous l'avons vu, selon Aristote, les deux principales émotions que suscitent la tragédie sont la crainte et la pitié. Celles-ci se retrouvent cependant sous une forme épurée, car la *mimèsis*, transformant notre regard (par l'opération du vraisemblable), transforme en même temps les émotions qu'elle suscite en substituant le plaisir à la peine (car l'émotion ressentie n'est pas la conséquence de faits réels) : c'est le processus

³³⁴ *Ibid.*, 186.

³³⁵ Tavinor GRANT, *The Art of the videogames*, Hoboken, NJ, USA : Wiley-Blackwell, 2009.

de *katharsis*. Nous avons aussi vu que la crainte était définie, dans la *Rhétorique*, comme « une peine, ou un trouble, causée par l'idée d'un mal à venir »³³⁶, et la pitié comme « le chagrin que nous cause un malheur, dont nous sommes témoins, capable de détruire ou d'affliger une personne qui ne mérite pas d'en être atteinte »³³⁷.

10.2.1.1 – La pitié

Le sentiment tragique de pitié est peut-être le sentiment que le jeu vidéo a le plus de mal à véhiculer, et lorsqu'il y arrive, nous nous rendons compte que ce n'est pas par ses propres moyens, c'est-à-dire durant une phase de jeu : cela marche lors des cinématiques. En soi, puisque les cinématiques font partie intégrante des jeux vidéo, nous pourrions stipuler que le jeu vidéo parvient à la finalité tragique. Mais cela serait éviter de comprendre les causes et les aboutissants. Nous verrons que cela est dû à l'immersion propre au jeu vidéo. Avant cela, nous illustrerons un cas d'école de pitié vidéoludique afin d'illustrer notre propos.

10.2.1.1.1 – Une scène digne d'une tragédie

Parmi les grands moments d'émotion vidéoludique, l'une des scènes les plus mentionnées est sans nul doute celle de la mort d'Aerith, tirée du jeu *Final Fantasy VII*³³⁸. S'il y a bien une scène qui parvient, en partie par les moyens du jeu vidéo, à faire naître chez le joueur une émotion tragique, il s'agit de celle-ci. En effet, la réussite de cette scène tient au personnage qu'est Aerith : il s'agit d'une frêle marchande de fleurs, seul personnage destiné non pas à combattre, mais à soigner les autres lorsqu'ils sont blessés, et à leur attribuer des *buff*³³⁹. Elle est donc le personnage qui a permis que tous les membres du groupe soient maintenus en vie jusque-là, et à ce qu'ils gagnent leurs batailles. La perte de ce personnage, lorsqu'il se fait transpercer par une lame, est à la fois un arrachement sur le plan du récit, mais aussi un arrachement sur le plan du *gameplay* investi par le récit³⁴⁰. Le fait que sa mort ait lieu lors d'une cinématique, durant laquelle le joueur ne peut agir, redouble le sentiment d'impuissance face à la tragédie qui se déroule sous nos yeux. La mort brutale de ce personnage qui soutenait la vie et permettait le contrôle de l'action, dans un moment où toute possibilité de réaction pour éviter cette tragédie est vaine, fait subir de plein fouet au joueur une émotion tragique de perte d'un être aimé.

³³⁶ Voir note 312.

³³⁷ Voir note 313.

³³⁸ *Final Fantasy VII* (Square, Eidos Interactive, 1997), jeu *RPG*, tour par tour très narratif.

³³⁹ De l'anglais qui signifie polir, émeuler, il s'agit d'augmenter certaines caractéristiques des personnages, ce qui sur le plan du récit et de la fiction correspondrait à de l'encouragement, de l'émulation.

³⁴⁰ M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p.78-79.

Nous avons, avec cet exemple, une illustration parfaite de *katharsis* tragique vidéoludique car premièrement, toutes les conditions aristotéliennes sont réunies, et deuxièmement, un élément nouveau du jeu, à savoir le *gameplay*, vient soutenir, ou assaisonner, l'émotion tragique. D'une part, l'élaboration des caractères des personnages fait d'Aerith le personnage dont la mort suscite le plus de pitié puisque c'est elle qui le mérite le moins. De plus, Aerith entretenait une sorte d'amour platonique avec Zack (protagoniste principal), et elle est tuée par Séphiroth qui était un allié de Zack. Les relations d'alliance sont donc de mise. D'autre part, le rôle même d'Aerith dans le *gameplay* en faisait un personnage privilégié du joueur puisque, tout en lui étant utile, celle-ci ne se battait jamais. Une impulsion protectrice chez le joueur, propre aux ressentis vidéoludiques, naissait à l'égard de ce personnage. Un vrai sentiment de perte envahit donc le joueur lors de la mort de ce personnage. Bien que le jeu soit sorti en 1997, cette scène marque encore la mémoire des joueurs. La *katharsis* engendrée a ainsi signé un grand moment de tragédie vidéoludique.

10.2.1.1.2 – L'interaction comme composante émotionnelle

Cependant, nous pouvons remarquer que, même si des éléments du *gameplay* viennent assaisonner l'émotion tragique, cette dernière arrive lors d'une cinématique alors que l'action du joueur est arrêtée. Nous nous rendons compte que le sentiment d'impuissance, faisant suite à la cessation de l'interaction par une cinématique ou une *cutscene*³⁴¹, est l'une des conditions pour que naisse l'émotion tragique ; et le *gameplay* peut tout au mieux, par sa forme et sa portée significative, assaisonner celle-ci.

Aristote, n'ayant évidemment pas connu le jeu vidéo, ne soulignait pas dans la *Poétique* l'importance de cette dimension passive du spectateur, observateur impuissant, comme condition nécessaire au sentiment de pitié. Il semble cependant que l'analyse de ce sentiment dans les jeux vidéo révèle une composante de l'agencement des moyens de la représentation. Le développeur de jeu vidéo, s'il veut faire naître tel sentiment chez le joueur, devra savoir composer avec la dimension interactive qui, lorsqu'elle est activée ou désactivée, permet de générer différents régimes d'émotions.

10.2.1.1.3 – Le revers émotionnel interactif de l'émotion tragique

En effet, si l'action ne cessait pas dans un jeu vidéo, lors d'un événement tel que celui de la mort Aerith, le joueur ne s'arrêterait pas à contempler impuissant la perte d'un proche.

Au contraire, un réflexe propre à la posture vidéoludique le pousserait à s'emparer des

³⁴¹ Dans *Brothers : A Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 505 Games, 2013), la mort tragique du grand frère (second protagoniste du jeu) use de la *cutscene* plutôt que de la cinématique pour retirer l'interaction.

moyens mis à sa disposition pour éliminer la menace, et pour voir dans quelle mesure il peut conjurer ce sort du destin (en soignant le blessé, en le déplaçant vers un endroit où il sera pris en charge, etc.). Pour sauver le personnage, c'est un sentiment de grande responsabilité qui grandira chez le joueur, entremêlé à une panique due au fait que le temps est compté. En revanche, s'il n'y a rien à faire et que le sort du personnage attaqué est scellé, plutôt que de voir naître un sentiment de pitié, la frustration de son impuissance générerait de la colère, et une volonté de vengeance.

Ainsi de nombreux jeux usent de ce phénomène d'interaction vidéoludique, comme composante émotionnelle, pour projeter le joueur dans le jeu juste à la suite d'une cinématique similaire à celle de la mort d'Aerith. Le joueur est ainsi violemment sorti d'une situation d'impuissance lui faisant expérimenter le sentiment tragique, à une situation d'action intense lui permettant d'extérioriser immédiatement une frustration en affrontant celui qui devient l'ennemi juré : à ce moment-là, les émotions et la puissance de colère vengeresse sont libérées, et le joueur, à travers l'incarnation de son personnage, s'attaque au boss avec rage et fougue.

Toutefois, si le combat est exigeant, le joueur devra combiner son investissement par la *mimicry* à un investissement par l'*agôn*. Cette combinaison peut augmenter la fougue et la colère du joueur, le faisant basculer dans un vertige à lui couper le souffle (*ilinx*). Au contraire, si le combat apparaît comme étant très difficile, la colère peut être rapidement dépréciée par un sentiment de crainte, pouvant lui aussi s'accompagner de panique et de vertige³⁴². Notons qu'ici la dimension cathartique est toujours présente du fait qu'il s'agit d'une émotion qui, si elle devait être vécue dans la réalité, serait accompagnée de peine plutôt que de plaisir, comme cela est le cas dans les jeux vidéo.

Nous pouvons donc conclure que l'émotion tragique de pitié ne peut naître du jeu vidéo que lorsque la dimension active du joueur lui est retirée. Cette dernière réflexion nous apprend quelque chose de la posture vidéoludique : le joueur est en situation de résoudre des problèmes lorsque ceux-là apparaissent à lui. Il endosse une responsabilité. Par conséquent, les émotions qu'il peut ressentir lors des phases de jeu sont en lien direct avec cette posture, et le développeur doit prendre en compte cet élément lors de la composition de l'agencement des moyens de sa représentation ludique.

10.2.1.2 – La crainte

Il est communément admis que le jeu vidéo n'a aucun mal à transmettre les émotions relevant de la crainte. Cela est dû au fait que la plupart des jeux présentent un univers

³⁴² Il y aurait par conséquent à différencier deux *ilinx* : l'un lié à la fougue et à la décharge de l'agressivité, l'autre lié à la peur et à la panique.

hostile au joueur, et ce dernier peut donc s'attendre à ce que des malheurs arrivent à l'entité qu'il incarne.

10.2.1.2.1 – Une émotion réussie

Ainsi, il existe un genre de jeux vidéo dont la caractéristique est de générer cette émotion : les jeux d'horreur. Parmi les jeux réussis les plus récents compte le jeu *Layers of Fears*³⁴³, particulièrement marquant par la force de la crainte qu'il génère chez le joueur. Dans ce jeu nous nous trouvons projetés, sans plus d'explication, dans une maison lugubre d'apparence abandonnée. Nous ne savons pas qui nous sommes, ni où nous sommes, ni ce que nous faisons dans cette maison. La porte de sortie est verrouillée, et il nous faut donc chercher des indices nous permettant de comprendre ce que nous devons faire. Mais, petit à petit, nous nous rendons compte que les lieux sont habités par une entité mystérieuse, et que des événements tragiques y ont été perpétrés. Nous sentons qu'un grand danger nous guette, et qu'un esprit malveillant cherche à se venger de quelque chose dont nous avons été responsable. Ce jeu réadaptant à la perfection les codes cinématographiques du film d'horreur au jeu vidéo, sait magnifiquement bien tenir le joueur en haleine, et nous défions les plus téméraires d'y jouer seuls chez eux, la nuit, et surtout dans le noir.

Cependant, sans aller chercher dans ce genre dont la spécificité est l'épouvante, beaucoup d'autres jeux réussissent à faire ressentir quelque chose qui relève de la crainte. Cela est spécifiquement le cas pour l'ensemble des jeux où nous incarnons un avatar (jeux d'aventure, de guerre, de survie etc.), car à travers lui, nous pouvons craindre les attaques des forces qui se dressent contre nous. Nous aimerions partager ici une belle description de ce que peut ressentir un joueur sur *Call of Duty 4 : Modern Warfare*³⁴⁴ :

« Aujourd'hui, le rêve est devenu réalité. Il a pris corps dans un genre de jeu particulier, quoiqu'il emprunte le plus souvent la forme des cauchemars : autour de moi, des voitures calcinées, plus loin, un pont qu'ébranlent les obus. De toutes parts, des cris : « À couvert, à couvert ! » Une maison brûle. Je m'accroupis derrière un muret criblé d'impacts, je reprends mon souffle alors que les balles sifflent dans le casque. « Go, go, go », dit l'ordre. Je consens à avancer, en rampant. »³⁴⁵

³⁴³ *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016), jeu d'horreur épouvante.

³⁴⁴ *Call of Duty 4 : Modern Warfare* (Infinity Ward Activision, 2007), jeu de guerre se déroulant à notre époque, mettant en scène une guerre entre les États-Unis et la Russie.

³⁴⁵ M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p.79.

Ce passage décrit magnifiquement la tétanie et le sentiment de chaos qui peuvent s'emparer du joueur qui incarne un soldat américain devant aller, à contrecœur et au péril de sa vie, en avant du combat dans une ville victime de la guerre. Comme nous le précise Julie Ruocco, dans son ouvrage *Et si jouer était un art ?*³⁴⁶, dans ce genre de situation le moindre mouvement suspect nous alarme. La peur nous fait nous crispier sur notre clavier ou notre manette. Le rythme cardiaque s'emballe. Nos pupilles se dilatent, notre attention se trouve démultipliée, et nous traversons les espaces avec la plus grande vigilance. Parfois même, la peur est telle que nous ne cherchons plus à avancer, mais simplement à survivre en nous cachant dans un coin, oubliant par-là les objectifs du jeu. Le vécu est charnel.

10.2.1.2 – Une crainte légèrement différente

C'est indéniable, la *katharsis* aristotélienne opère ici aussi. Ces moments d'immersion intense dans le sentiment de peur sont des plaisirs si intenses qu'il est souvent pénible pour beaucoup de joueurs de mettre fin à leurs sessions de jeu. Mais si le vécu est charnel, comme nous l'avons mentionné, avons-nous réellement affaire au même sentiment que le sentiment tragique de crainte ?

Nous pensons que le sentiment est très semblable car la crainte opère lorsque l'événement que nous redoutons n'est pas encore arrivé. Le joueur comme le spectateur de tragédie sont comme suspendus dans l'attente d'un danger. Cependant, nous soutenons aussi que l'interactivité propre au jeu vidéo transforme quelque peu le sentiment dans son ressenti. En effet, bien que le spectateur de tragédie ou de cinéma puisse aussi se crispier, son vécu, pensons-nous, n'est pas aussi intense. Et surtout, il n'est pas vécu sous le même mode et ne génère donc pas exactement la même forme de sentiment. Au cinéma ou dans un spectacle, la passivité fait porter la crainte sur un danger pouvant atteindre des personnages autres que nous, tandis que dans les jeux vidéo³⁴⁷, la peur est vécue comme un danger qui porte directement sur nous, puisque nous vivons la situation par procuration de l'avatar que nous incarnons. La situation du cinéma peut certes crispier, mais ne peut générer en nous tout un ensemble de réactions émotionnelles propres à l'instinct de survie (ou du moins de manière moins intense). S'ajoute d'autant plus à cela que la crainte vidéoludique sera tout de suite transposée dans le régime de l'action : se tétaniser dans le jeu³⁴⁸, se cacher, ramper pour avancer,

³⁴⁶ Julie RUOCCO, *Et si jouer était un art ?*, L'Harmattan, Paris, 2016, p.112.

³⁴⁷ Nous ne faisons bien évidemment pas ici mention des jeux vidéo où nous n'incarbons personne en particulier, ou de ceux où nous n'incarbons pas un avatar exposé au danger. Par exemple, dans le jeu *Fire Emblem* (voir note 50), la crainte qui peut être ressentie ressemble à la crainte tragique, puisqu'elle porte sur des personnages autres que nous.

³⁴⁸ Il est intéressant de noter que la tétanie et la panique vidéoludique sont des phénomènes réels

s'éloigner du danger ou le contourner, se préparer à y faire face, etc. Cependant, nous réaffirmons, bien qu'il y ait de nombreuses différences dans le vécu de l'émotion de crainte dans un jeu vidéo et au cinéma, qu'il s'agit d'une émotion si semblable par sa nature que nous pouvons sans risque affirmer qu'il s'agit de la même émotion.

Nous pouvons donc conclure notre partie sur les émotions tragiques vidéoludiques de crainte et de pitié en constatant – outre le fait qu'elles soient bien toutes les deux présentes dans les jeux vidéo et que la *katharsis* y opère sa substitution de la peine par le plaisir – que la dimension interactive du jeu vidéo, permettant l'action au sein d'un univers fictionnel, est une composante – dont la présence ou l'absence agit comme une condition à certaines émotions – ouvrant un vaste champ fictif de vécus émotionnels qui ont pour référents des émotions relatives à l'action.

10.2.2 – Un nouveau continent d'émotions fictionnelles

Dans la suite de notre propos, nous émettrons une hypothèse expliquant en quoi certaines émotions tragiques sont incompatibles avec l'action dans le jeu vidéo. Notre théorie nous amènera à nous rendre compte qu'un univers entier d'émotions est révélé par la nouvelle posture fictionnelle que nous font adopter les jeux vidéo. Dans un dernier temps, nous présenterons quelques émotions propres aux jeux vidéo, sans malheureusement pouvoir être exhaustifs.

10.2.2.1 – Immersion, attente et attention

Selon J.-M. Schaeffer, rappelons-le, l'opération de la fiction consiste en une feintise ludique partagée, en ce que sa qualité de feintise est partagée à notre conscience vérificationnelle (elle sait que c'est « pour de faux ») tandis que les mimèmes nous leurrent à un niveau pré-attentionnel. De là naît l'immersion.

Cependant, et il apporte-là un premier élément nouveau, cette immersion consiste en un renversement des relations hiérarchiques entre l'attention au monde et l'attention imaginaire³⁴⁹. En temps normal, notre attention est portée sur le monde, et notre imagination nous accompagne comme un bruit de fond, ou un outil prêt à être utilisé en cas de besoin. En situation d'immersion fictionnelle le processus s'inverse et notre attention est davantage portée sur notre activité imaginative. Ce fait a pour conséquence première que les stimuli provenant du monde, lorsque nous sommes en situation d'immersion, doivent être beaucoup plus forts pour saisir notre attention.

De plus, un second nouvel élément qu'apporte J.-M. Schaeffer réside dans le rôle

observables dans les jeux compétitifs chez les joueurs débutants.

³⁴⁹ J.-M. SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p.180-181.

que joue cette attention du public en situation d'immersion fictionnelle, et de l'attente qu'elle génère. Selon lui, en situation de réception, ce qui permet de maintenir l'immersion est la tension qui réside entre le caractère incomplet de l'actualisation fictionnelle qu'il réceptionne, et la complétude supposée de l'univers fictionnel proposé³⁵⁰. Autrement dit, le public concentre son attention sur l'agencement des faits exposés, et son attente porte sur le reste de l'univers qui n'a pas encore été dévoilé. La fiction s'entretient elle-même par la réception de l'agencement des faits, puisqu'elle est régie par une règle de cohérence de modélisation, ceci signifiant qu'il y a toujours plus que ce que l'on voit vraiment (c'est ce qui permet le phénomène de coup de théâtre, ou de reconnaissance, dirait Aristote).

10.2.2.2 – De l'attente à la projection

Selon nous, il y a dans ce qu'avance ici J.-M. Schaeffer sur l'attention, la clef nous permettant de comprendre en quoi l'action ne permet pas l'émergence de certaines émotions. En effet, tout est question de ce sur quoi porte l'attention lors des phases de jeu, et du rapport que cela entraîne dans la consommation que nous avons de l'image à l'écran.

Lorsqu'un spectateur visionne un film ou assiste à une pièce de théâtre, son attention et son attente portent sur l'agencement des faits tels qu'ils peuvent se dérouler (dans l'ordre du possible) sans qu'il n'intervienne en rien sur l'enchaînement causal. Tandis qu'à l'inverse, lorsque nous jouons, notre attention est immédiatement portée sur ce qu'il est possible de réaliser au sein de l'agencement causal. Plutôt que de nous modéliser les conséquences de ce qui ne vient pas de nous et de ce sur quoi nous n'avons aucun pouvoir, nous nous projetons sur la capacité que nous avons de transformer l'univers que nous réceptionnons pour le faire correspondre à notre volonté. L'attente persiste, mais elle s'accompagne de projection. Ceci engendre un nouveau rapport à la consommation de l'image, car cela signifie qu'elle n'est plus simplement à contempler, mais à s'approprier plastiquement dans le but de la déformer à notre guise. Cela ne va pas sans nous rappeler nos réflexions sur la topoiétique.

En effet, l'une des premières choses que réalise un joueur lancé dans un jeu, est d'observer comment ce monde répond à ses actions. Nous l'avons vu dans le cas tout à fait basique du rapport entre mouvement *in real* et mouvement *in game*, mais cela se retrouve aussi dans le rapport des réponses de l'univers aux actions du joueur. Que se passe-t-il lorsque je frappe tel arbre avec ma hache ? Au bout de combien de temps tombe-t-il ? Cela est-il pareil avec tous les arbres, ou seulement avec les arbres de la

³⁵⁰ *Ibid.*, p.184.

même sorte ? Le joueur se projette entièrement dans l'univers sous le mode de l'action, et anticipe par les réactions de ce dernier, cohérentes et constantes (réglementée par la règle du possible, du nécessaire ou du vraisemblable), son pouvoir de le transformer.

Ceci est l'effet d'une convention propre aux phases de jeu. En effet, bien que les outils vidéoludiques d'observation ne soient pas les mieux adaptés pour cela (puisque'ils sont prévus en vue de l'action du joueur *in game*), rien n'empêche le joueur, lors d'une scène tragique (dans laquelle l'interaction ne lui est pas retirée), d'adopter un point de vue d'observateur pour consommer l'image comme un spectateur d'une scène de théâtre. Cependant, une telle pratique ne conviendrait pas à un joueur qui investit le jeu par l'impulsion de *mimicry*, car il se mettrait dans la posture d'un observateur extérieur qui ne joue pas. Un joueur impulsé de *mimicry* qui déciderait de ne pas agir, mais simplement d'observer, alors qu'un personnage allié est en train de se faire tuer, n'est pas un joueur qui ne fait rien, mais un joueur qui décide de faire quelque chose, à savoir laisser un allié se faire tuer. Nous pouvons imaginer plusieurs raisons pour une telle action : le joueur peut s'imaginer incarner un personnage sadique, peut-être est-il persuadé que cet allié n'en est en fait pas un vrai, etc.

10.2.2.3 – L'action fictionnelle : un facteur d'émotions nouvelles

Ainsi, ce déplacement de l'attention et de la projection vers l'action transformante est ce qui, dans les phases d'interactivité du jeu vidéo, ne permet pas l'émergence de la pitié, car celle-ci suppose l'impuissance de l'observateur face au coup de sort. En revanche, la crainte n'a aucun problème à naître puisque celle-ci porte sur un événement qui n'est pas encore arrivé, et qui ne nécessite donc pas de réaction immédiate. La seule différence étant que, en tant que spectateur vivant la crainte, nous espérons que le sort soit favorable aux personnages sur lesquels portent notre empathie, tandis que dans le jeu vidéo, nous anticipons nos possibles réactions face au danger afin de renverser le sort. En d'autres termes, le joueur est auteur du renversement de situation.

Cette disposition de projection transformante face à un univers fictionnel a donc des conséquences majeures sur les émotions que nous livre la fiction, et elle ouvre ainsi un vaste champ, tout à fait nouveau, de possibilités de vécus émotionnels par le processus fictionnel. Comme l'affirme M. Triclot : « Il y a là, dans ce rapport inédit à l'espace joué, une forme d'émotion primaire, qui tient à l'engagement du corps sensible à l'écran, et qui ne possède aucune traduction dans le langage des émotions de haut rang. »³⁵¹ Le continent qui s'ouvre à nous est immense, et il y a presque tout à chercher.

³⁵¹ Serge TISSERON, *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, M. TRICLOT, « Le corps du jeu vidéo », *op. cit.*, p.129.

10.2.3 – Quelques vécus émotionnels vidéoludiques

Pour achever notre étude, nous aimerions présenter quelques émotions spécifiques aux actions dans les jeux vidéo. Nous nous interrogerons aussi brièvement sur l'opération de la *katharsis* dans deux scènes d'anthologie vidéoludique. Nous rappelons au lecteur que le choix des émotions que nous allons présenter est arbitraire, et n'a pas prétention à définir de manière essentielle le plaisir vidéoludique.

10.2.3.1 – Sentiment d'hyper-puissance

Lorsque nous avons traité de la question du rapport mimétique qu'entretenait les mouvements du joueur *in real* sur la manette avec les actions du joueur *in game*, nous avons mentionné le fait qu'une accentuation forte des actions *in real* était opérée lorsque celles-ci passaient à des actions *in game*. En effet, le joueur qui incarne un personnage pourra, avec de simples mouvements de doigts et mains sur la manette, le clavier ou la souris, réaliser un ensemble d'actions qui, si elles devaient être réellement réalisées, seraient bien plus dures en énergie requises, et complexes en terme d'enchaînement.

Ce phénomène qui décuple les mouvements du joueur dans la fiction a pour conséquence de lui procurer, si ce n'est une sensation de toute-puissance³⁵², une sensation d'hyper-puissance. Le joueur a l'impression de pouvoir contrôler un univers entier du bout de ses doigts. Ce phénomène n'est pas simplement dû à l'accentuation hyperbolique des gestes du joueur sur sa manette mais aussi à l'immédiateté de la réponse du geste sur l'écran. Nous l'avons dit, sans cela, aucune immersion sur le mode de l'incarnation n'est possible. Ce sentiment d'hyper-puissance est évidemment accompagné d'un grand plaisir.

Nous n'avons pas la prétention d'attribuer à cette émotion le statut essentiel en tant que plaisir vidéoludique. Nous pensons au contraire que c'est au joueur de définir quel est le plaisir essentiel pour lequel il joue. En revanche, nous pouvons affirmer sans prendre trop de risques qu'il s'agit-là d'un sentiment phare du jeu vidéo.

De plus, il explique selon nous la naissance de nombreuses autres émotions car il est souvent à la base du rapport qu'entretient le joueur avec l'action dans le monde fictionnel. Par exemple, nous pourrions émettre l'hypothèse que la colère est causée par les forces du jeu qui mettent au défi le sentiment d'hyper-puissance du joueur en le contraignant. De la même manière, il pourrait expliquer le sentiment protecteur qui naît si facilement à l'égard de nos alliés, ainsi que la légère culpabilité lorsque nous

³⁵² M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p.27.

échouons à éviter que l'un d'eux ne perde la vie.

Nous ne pensons pas qu'il y ait une opération de *katharsis* dans l'actualisation de ce sentiment. Une sensation d'hyper-puissance, dans la réalité, serait certainement aussi accompagnée de jouissance. En revanche, à chaque fois que cette hyper-puissance du joueur est mise au défi par les objectifs à atteindre du jeu – et que ce dernier doit, en plus du mode de la *mimicry*, investir le jeu sur celui de l'*agôn* – une *katharsis* opère puisque celui-ci, la plupart du temps, expérimente des vécus émotionnels par l'action fictionnelle (crainte, colère, fougue, etc.) qui, s'ils devaient être réels, ne seraient pas accompagnés de plaisir comme dans la situation vidéoludique, mais très certainement de peine.

10.2.3.2 – Une vitalité époustouflante des espaces

Il naît aussi, de la possibilité d'agir dans l'univers virtuel – notamment de se déplacer à travers l'espace et d'interagir avec le décor – une vitalité³⁵³ de l'image à l'écran s'accompagnant souvent d'un plaisir époustouflant. Il s'agit-là d'une émotion curieuse, car elle relève d'un plaisir de contemplation esthétique, qui relève donc du beau, trouvant sa source dans la possibilité d'action et d'investissement. Le fait de se modéliser ainsi ces grands espaces à la vue d'un paysage, et de savoir que chaque recoin du monde que nous observons peut être investi sous le mode de l'immersion fictionnelle, génère chez le joueur une grande jouissance, à l'image du glouton, qui ayant faim, se réjouit à l'avance du copieux repas qui l'attend. Ce plaisir est semblable à celui que nous pouvons éprouver lorsque nous contemplons réellement³⁵⁴ de grands espaces du haut d'une montagne ou d'une falaise. La *katharsis* n'a certainement aucun rapport avec ce plaisir qui relève davantage de ce qu'Aristote aurait nommé le plaisir « du fini dans l'exécution, de la couleur ou d'une autre cause de ce genre »³⁵⁵.

10.2.3.3 – La décharge habile de l'agressivité

Le plaisir relié aux jeux de tir est de toute évidence aussi celui du *shoot* (ou du *frag*³⁵⁶, pour reprendre le jargon des *gamers*), autrement dit d'une certaine décharge d'agressivité³⁵⁷ par la gâchette que représente notre souris ou notre manette. Ce plaisir

³⁵³ Serge TISSERON, *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, M. TRICLOT, « Le corps du jeu vidéo », *op. cit.*, p.133.

³⁵⁴ Selon nous, cela ne fonctionne pas avec une peinture, une photographie, ni même avec une image cinématographique. Curieusement, l'art qui pourrait le plus nous rapprocher de cette sensation serait la description littéraire de paysages.

³⁵⁵ ARISTOTE, *Poétique*, 48b19.

³⁵⁶ Terme inventé spécifiquement pour désigner l'action d'abattre quelqu'un dans un jeu vidéo.

³⁵⁷ M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p.20-21.

se soutient par un ensemble d'éléments qui sont en lien avec les éléments sensibles que nous offre l'expérience du jeu, comme la manette qui tremble à chaque coup de feu, le bruit des impacts des balles, ou le sang qui jaillit généreusement des ennemis touchés. S'ajoute à ce plaisir un plaisir du geste, du réflexe : lorsqu'on vise avec l'arme, il s'agit de superposer un pixel à un autre en une fraction de seconde. Il y a, dans le plaisir que fournissent les jeux de tir, un plaisir de l'habileté combiné à celui d'une décharge d'agressivité. Dans le cas où il n'y a pas davantage d'émotions dues à la situation fictionnelle, nous ne pouvons soutenir qu'une *katharsis* opère à ce niveau puisqu'il s'agit simplement d'un plaisir d'exécution d'action habile et agressive.

10.2.3.4 – Des sentiments moraux

Nous allons désormais présenter rapidement deux scènes devenues cultes dans l'histoire du jeu vidéo pour la gêne qu'elles ont pu occasionner chez le joueur. Nous présenterons les deux scènes brièvement et nous interrogerons la nature du sentiment qu'elles ont pu produire.

10.2.3.4.1 – *Call of Duty : Modern Warfare 2*³⁵⁸, une scène de massacre

Parmi les scènes les plus connues de l'histoire du jeu vidéo compte assurément celle que nous allons exposer ici. Elle doit sa notoriété au fait qu'elle ait choqué le grand public, joueurs ou non-amateurs de jeux vidéo. Il s'agit d'une scène où nous incarnons un agent spécial de l'armée américaine s'infiltrant parmi des terroristes russes au moment où ils réalisent un attentat dans un aéroport rempli de civils. Pour ne pas se faire démasquer, le joueur doit participer à la tuerie de masse. Autrement dit, il tire à l'arme à feu automatique sur une foule de personnes qui se retrouve prise au piège entre les murs de l'aéroport. La reproduction de la scène est effroyable tant elle est réaliste. Les cris, la panique, le sang, les corps agonisant sur le sol, les blessés qui rampent à la recherche d'un abri, sont tant d'éléments qui poussent le joueur à se questionner sur ce qu'il est en train de faire.

10.2.3.4.2 – *Far Cry 3*³⁵⁹, la torture d'un petit frère

Moins connue que la scène précédente, la scène que nous allons présenter ici n'en est pas moins remuante. Nous y incarnons le personnage Jason Brody qui se retrouve coincé sur une île pleine de bandits suite à un saut en parachute ayant mal tourné. Le petit frère de Jason, Riley, ayant fait partie de l'équipe de saut, a été séquestré à

³⁵⁸ *Call of Duty : Modern Warfare 2* (Infinity Ward, Activision, 2009).

³⁵⁹ *Far Cry 3* (Ubisoft, 2012).

l'atterrissage. Pour le récupérer, nous nous faisons passer pour un mercenaire censé interroger Riley. Seulement, pour avoir une chance de pouvoir le sauver, Jason est amené à devoir le torturer sans ne laisser rien paraître de sa gêne. Par l'intermédiaire d'un *QTA*, le jeu nous fait faire chaque action de torture sur le personnage qui est censé être notre petit frère. Loin de nous mettre à l'aise, nous ne sortons pas indemne d'une telle scène.

10.2.3.4.1 – Une portée morale ?

Ces scènes posent éminemment la question de ce qu'il est moralement permis de représenter, ou de ce qu'Aristote aurait appelé la convenance³⁶⁰. Cependant, la dimension d'action propre au jeu vidéo donne un poids d'autant plus lourd à cette dimension morale. Dans la mesure où le joueur entre dans un rapport d'immersion incarnée, l'amener à réaliser, même sur le plan de la fiction, des actions monstrueuses, interroge immédiatement notre conscience morale. S'il est permis de tuer en masse, et de torturer, dans un jeu vidéo, jusqu'où irons-nous dans l'action fictionnelle ?

En réalité, ces scènes ne font que frôler les limites de ce qui serait aujourd'hui vraiment inconvenant³⁶¹. Certes, elles font réaliser quelque chose de choquant au joueur, qui éveille immédiatement sa conscience morale, et le rend réticent à agir. Cependant, s'il est forcé de le faire dans l'ordre de la fiction, c'est aussi pour des raisons morales.

Dans la scène de *Call of Duty*, le personnage qu'incarne le joueur n'est pas vraiment un terroriste mais fait seulement croire aux autres terroristes qu'il en est un afin de pouvoir leur nuire par la suite, ceci dans l'objectif final d'éviter une guerre, et d'épargner des millions de vies. Dans *Far Cry*, Jason Brody est obligé de torturer son frère, car s'il ne le fait pas, les deux se feront abattre. Certes, les actions que nous perpétons sont choquantes, brusquent notre sensibilité morale et violent les normes de la morale déontologique, mais cela est au profit d'une éthique utilitariste.

Nous ne pensons pas qu'il y ait lieu de parler ici d'opération cathartique, car le sentiment généré n'a rien de plaisant. Au contraire, nous agissons avec résistance et résignation. Pour achever notre étude, nous voulions montrer comment le jeu vidéo, plus que toute autre forme de fiction puisqu'il fait agir son public, a la capacité de faire naître des sentiments moraux et d'amener le joueur à une réflexion éthique sur ses propres actions.

³⁶⁰ ARISTOTE, *Poétique*, 54a22-28.

³⁶¹ Premièrement, dans *Call of Duty*, la foule ne compte que des personnes adultes : aucun enfant n'est donc tué. Deuxièmement, l'obligation de tirer sur les civils n'existe que par souci de cohérence dans la fiction : si le joueur s'abstient de faire feu, les autres terroristes ne se rendent compte de rien et l'histoire continue comme si de rien n'était.

Conclusion

En définitive, la question de la compréhension du fonctionnement de la fiction peut se poser pour les jeux vidéo. À travers nos analyses, il s'agissait de montrer qu'une théorie canonique de la fiction, à savoir la *Poétique* d'Aristote, pouvait s'appliquer à éclairer les éléments de l'expérience vidéoludique qui permettent son émergence.

Cependant, il convenait tout d'abord de montrer qu'il n'était pas absurde d'analyser une forme de jeu, à savoir le jeu vidéo, par des concepts appartenant au champ d'étude de la fiction, car la question de la fictionnalité du jeu vidéo a été mal traitée. Nous devons donc nous rendre compte que le problème venait d'abord du fait de concevoir la fiction et le jeu comme deux choses tout à fait distinctes, et par-là comprendre en quoi cette conception induisait en erreur.

En effet, les narratologues et les ludologues avaient pour point commun la même approche dans l'analyse du jeu vidéo, à savoir de le considérer comme un objet fermé pouvant exister sans actualisation. Autrement dit, les deux « écoles » écartaient le joueur du jeu. Notre hypothèse s'est vue d'autant plus confirmée par la tentative de Dominic Arsenault qui, pourtant sur le bon chemin, échoue sur sa tentative de réconciliation entre jeu et fiction, de par le fait qu'il n'a pas assez pris en compte l'investissement du joueur dans son analyse. Le jeu vidéo continuait d'être conçu comme un objet, non comme une expérience et une pratique.

Il nous a donc fallu passer par une différente approche du jeu afin de retrouver la fiction. Grâce au champ d'étude des *play studies* ouvert par Mathieu Triclot, mais aussi grâce aux travaux de Roger Caillois qui les avait finalement ouverts avant lui sur les jeux traditionnels, il nous a été possible d'approcher le jeu à partir de l'expérience du joueur. Cette approche semble en effet plus juste, car le jeu réside bien dans l'investissement d'une personne qui joue : un dispositif matériel et un système de règles ne sont pas le jeu.

Grâce aux travaux de Roger Caillois, et à sa classification des jeux, nous avons pu retrouver l'une de nos premières intuitions : la fiction, loin d'être incompatible avec le jeu, a toujours été partie prenante de ce dernier. Il n'y avait donc pas à générer de controverse sur le fait de se demander si le jeu vidéo était d'abord un jeu, ou d'abord une fiction. Il est éminemment un jeu tout en pouvant être pleinement une fiction, car s'il devait être rangé sur une impulsion ludique, il le serait sur l'impulsion de *mimicry*.

En effet, nous avons pu montrer que, dans l'investissement du joueur de jeu

vidéo, pouvait se dégager deux strates d'investissements, la première étant une strate de composition d'impulsions *mimicry-ludus*, permettant l'émergence de l'univers fictionnel interactif. Si bien que même les joueurs performatifs sont obligés d'investir un minimum le jeu vidéo par la *mimicry*, car celui-ci a la caractéristique d'ouvrir son espace ludique dans une illusion : un monde virtuel, dira-t-on. Cependant, nous nous sommes aussi rendu compte qu'au sein même de cet univers virtuel, les joueurs pouvaient investir l'espace comme ils le souhaitaient, et que par conséquent, l'impulsion de *mimicry* pouvait être comme doublée par le joueur (chose en quoi réside la différence entre le joueur narratif, et le joueur performatif).

Ainsi, nous pouvions désormais en toute confiance nous atteler à observer comment pouvait fonctionner la fiction dans le jeu vidéo, en prenant pour référence le joueur narratif qui, non seulement partage avec le joueur performatif l'investissement fictionnel minimal, le prolonge dans son expérience au sein de l'univers qui lui est proposé. Afin d'éclairer le processus fictionnel en œuvre dans les jeux vidéo, nous avons opté d'user de la *Poétique* d'Aristote. Celle-ci, en plus d'être une pierre de touche de la conception de la fiction dans le monde occidental, a le mérite d'être la théorie canonique la plus éloignée dont nous avons hérité.

Par conséquent, nous pouvions donc nous attendre à ce que sa rencontre avec le jeu vidéo ne soit pas une application parfaite. Cependant, il nous était laissé le droit d'espérer trois choses. Premièrement, retrouver ce qui, depuis le temps des tragédies grecques, était toujours là dans le jeu vidéo. Deuxièmement observer des applications inédites de concepts anciens au sein des jeux vidéo. Et troisièmement, dégager un regard nouveau sur certaines notions aristotéliennes.

Comme nous avons pu le constater, ces trois objectifs ont été atteints. Premièrement, nous avons pu nous apercevoir que des éléments classiques de la fiction se retrouvaient dans le jeu vidéo afin que celui-ci puisse faire fiction. De nombreuses parties qui le composent, comme notamment l'histoire, mais aussi son univers, répondent aux règles du processus de transformation mimétique : l'épuration, le vraisemblable, la constance et le ressemblant. De plus, du fait qu'il soit un art mimétique répondant à de nombreux critères fictionnels, nous avons pu, comme le fait Aristote avec la tragédie, observer ce que le jeu vidéo avait en commun avec de nombreux autres arts dont on ne se demanderait pas aujourd'hui s'ils sont vraiment des fictions ou s'ils sont des arts nobles. Deuxièmement, nous avons pu constater des applications des exigences fictionnelles aristotélienne au sein d'un champ complètement inédit pour la fiction : celui de l'action. Nous pensons que le rapport d'épuration qu'il existe entre les

mouvements sur les contrôleurs et les actions de référence, devrait être mis en lien avec des études comme celle que mène Mathieu Tricot sur l'enregistrement des empreintes digitales au sein des sessions de jeu. Nous avons pu nous apercevoir aussi que l'élément interactif du jeu vidéo modifiait de manière profonde notre rapport à l'image, car celle-ci devenait le terrain de multiples expériences émotionnelles possibles. Enfin, troisièmement, notre recherche de la *katharsis* vidéoludique nous a fourni un élément de compréhension essentiel sur le fonctionnement des émotions proprement tragiques dans les fictions, notamment sur celle de la pitié : le public doit se trouver en situation d'impuissance face au mal qui touche l'être cher, sans quoi une autre émotion que la pitié est suscitée.

Enfin, suite à notre enquête sur les émotions vidéoludiques, nous nous sommes aperçus que le jeu vidéo avait la capacité, de par le fait que nous agissons nous-même à travers le corps d'un autre fictionnel, de susciter des sentiments moraux. Lorsque nous savons que pour Aristote, la vertu consiste en une habitude à bien agir en rapport avec nos émotions, et que l'action vertueuse répétée est ce qui permet le développement de la vertu, nous pouvons nous demander si le corpus aristotélicien n'aurait pas davantage de choses à nous dire sur les potentialités du jeu vidéo.

Sur la question de savoir si les jeux vidéo peuvent être considérés comme des œuvres d'art au sens noble du terme, nous aimerions quitter ici notre lecteur en lui livrant cette citation qu'Aristote aurait sûrement appréciée :

« En même temps, du fait de l'importance des contraintes représentationnelles qu'ils imposent au récepteur, les jeux fictionnels numériques sont plus proches des fictions artistiques, c'est-à-dire des représentations fictionnelles, que ne l'ont jamais été les jeux fictionnels traditionnels. Dès lors, ils ne s'adressent pas seulement au sens ludique du joueur, mais aussi à son attention esthétique. [...] Or, à partir du moment où ils s'adressent à l'attention esthétique tout autant qu'à l'esprit ludique, il semblerait qu'ils remplissent la condition nécessaire pour être reconnus aussi comme des œuvres de fiction. Avec cette différence que, tout en étant des œuvres, ils n'en restent pas moins aussi des jeux. C'est précisément là, me semble-t-il, que se situe la véritable nouveauté des fictions numériques : elles sont indifférentes au partage traditionnel entre jeux fictionnels et œuvres de fiction. Ou pour le dire autrement : elles réconcilient la fiction avec ses origines ludiques. »³⁶²

³⁶² J.-M. SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p.315.

Bibliographie³⁶³

Bibliographie principale

- ARISTOTE, *Poétique*, trad. Roselyne DUPONT-ROC et Jean LALLOT, Éditions du Seuil, Paris, 1980.
- ARISTOTE, *Poétique*, trad. Michel MAGNIEN, Le Livre de Poche, Paris, 1990.
- Jean-Marie SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, Paris, 1999.
- Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958 (1967).
- Mathieu TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2011.
- Fanny BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Bebooks, Liège, 2014.
- Dominic ARSENAULT, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Master en Histoire de l'art et Études cinématographiques, Université de Montréal, 2006.

Bibliographie secondaire

- ARISTOTE, *Rhétorique*, trad. Pierre CHIRON, GF Flammarion, Paris, 2007.
- ARISTOTE, *Politique*, trad. Pierre PELLEGRIN, GF Flammarion, Paris, 1993.
- PLATON, *République*, trad. Georges LEROUX, GF Flammarion, Paris, 2004.
- PLATON, *Les Lois*, Livres I à VI, trad. Luc BRISSON et Jean-François PRADEAU, GF

³⁶³ Il ne s'agit pas ici d'une liste exhaustive ou très nourrie de la littérature traitant des jeux vidéo, de la fiction, de la *mimèsis*, ou des autres notions et auteurs classiques abordés dans le présent mémoire. Cette bibliographie fait seulement mention des ouvrages lus ou utilisés dans le cadre de cette étude.

- Flammarion, Paris, 2006.
- PLATON, *Ion*, trad. Jean LAUXEROIS, Pocket, Saint-Amand-Montrond, 2008.
 - PLATON, *Phèdre*, trad. LUC BRISSON, GF Flammarion, Paris, 2012.
 - Jean-Paul DUMONT, *Les écoles présocratiques*, Gallimard, Saint-Amand, 1988 (1991).
 - Stephen HALIWELL, *La psychologie morale de la catharsis*, Presses Universitaires de France, 2004.
 - Françoise LAVOCAT, *Fait et fiction, Pour une frontière*, éditions du Seuil, Paris, 2016.
 - Gérard GENETTE, *Fiction et diction*, éditions du Seuil, Paris, 1991 (2004).
 - Umberto ECO, *Lector in fabula*, trad. Myriem BOUZAHER, Le Livre de poche, Paris, 1979 (1985).
 - Joseph CAMPBELL, *Le héros aux mille et un visage*, J'ai lu, Paris, 2008 (2010).
 - Julie RUOCCO, *Et si jouer était un art ?*, L'Harmattan, Paris, 2016.
 - M. TRICLOT, *Jeu, calcul, jeu vidéo : ce que le calcul fait au jeu*, Université de Bourgogne Franche-Comté, FEMTO-ST, 2018.
 - F. BARNABÉ et Björn-Olav DOZO, *Jeu vidéo et livre*, Bebooks, Liège, 2015.
 - F. BARNABÉ et Björn-Olav DOZO, *Livre et jeu vidéo*, Bebooks, Liège, 2014.
 - Raph KOSTER, *A theory of Fun for Game Design*, Scottsdale, Paraglyph, 2005.
 - Pierre-Yves HUREL, *Les récits numériques : de nouvelles formes narratives ?*, Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation, Université de Liège, 2013.
 - Serge TISSERON, *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, M. TRICLOT,

- « Le corps du jeu vidéo », Dunod, Paris, 2013.
- Nelson GOODMAN, *Langage de l'art. Une approche de la théorie des symboles*, Hachette, Paris, 1968 (1980).
 - ELSA BOYER, *Voir les jeux vidéo*, Bayard Edition, Montrouge, 2012.
 - Elsa BOYER, *Le Conflit des Perceptions*, éditions MF, Condé-sur-Noireau, 2015.
 - Vincent BERRY, *L'expérience virtuelle*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2012.
 - Johan HUIZINGA, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1938 (1988).
 - Chris CROWFORD, *The art of computer game design : reflections of a master game designer*, Berkeley, McGraw-Hill, 1984.
 - Tavinor GRANT, *The Art of the videogames*, Hoboken, NJ, USA : Wiley-Blackwell, 2009.
 - Bernard PERRON et Mark J.P. WOLF, *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003.
 - Jesper JUUL, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005.
 - Yann LEROUX, *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !*, FYP éditions, Paris, 2012.
 - Emmanuel KANT, *Réflexions sur l'éducation*, trad. Alexis PHILONENKO, Vrin, Paris, 1776 (2000).
 - Paul DEMONT et Anne LEBEAU, *Introduction au théâtre grec antique*, Le Livre de Poche, Paris, 1996.

- Christine RICHIER, *Le temps des flammes : Une histoire de l'éclairage scénique avant la lampe à incandescence*, Éditions AS, Paris, 2011.
- Guglielmo CAVALLO et Roger CHARTIER, *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Éditions Points, Paris, 2001.

Webographie

- URL : <http://www.expressivegame.com/en/scientifiques/lart-du-game-design-caracteristiques-de-lexpression-videoludique> (01/04/2018)
- URL : https://www.youtube.com/watch?v=Jm_EVAbDAPk&t=9s (27/05/2018)

Iconographie

- « Ça va puer !! », de Yattuu (url : <http://yattuu.fr/ca-va-puer/>)³⁶⁴

³⁶⁴ « Hyrule » est le nom du royaume dans l'univers de *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1987-2017).