ACTES DU COLLOQUE

ENTRE OMBRE ET LUMIÈRE : LES ADDICTIONS, ALIÉNATION OU STRUCTURE DE RÉSILIENCE ?

L'ADDICTION DANS LA CITÉ, *TEMPUS FUGIT IRREPARABILE.*

IMMORTALISATION, RITUALISATION, IMPASSE

MATHIEU TRICLOT

MONDES VIRTUELS ET DÉPASSEMENT DE LA CONDITION HUMAINE : AGENCEMENTS VIDÉOLUDIQUES

NOVEMBRE 2013

Auteur : Pr Mathieu Triclot
Révisé et mis en page par : Lydie De Backer
Sous la direction de : Claire Remy & Olivier Servais
2017

ACTES DU COLLOQUE

ENTRE OMBRE ET LUMIÈRE : LES ADDICTIONS, ALIÉNATION OU STRUCTURE DE RÉSILIENCE ?

L'ADDICTION DANS LA CITÉ, *TEMPUS FUGIT IRREPARABILE.*

IMMORTALISATION, RITUALISATION, IMPASSE

NOVEMBRE 2013

MATHIEU TRICLOT,

PHILOSOPHE

MONDES VIRTUELS ET DÉPASSEMENT DE LA CONDITION HUMAINE : AGENCEMENTS VIDÉOLUDIQUES

laap
laboratoire d'anthropologie prospective

LE COLLOQUE

Dans le contexte relativement normatif dans lequel baigne la conception que notre culture a des addictions, il nous semble opportun de poser une réflexion critique sur ces conceptions, de les historiciser, de les relativiser, voire dans certains des cas que nous rencontrons, de les positiver.

Partant de ces prémisses, lors d'un premier colloque, nous avions choisi l'objectif de déterminer « la part de lumière des addictions ». L'hypothèse sous-jacente était que les addictions peuvent parfois représenter un ancrage de substitution dans un monde où il est devenu si complexe de se construire une identité et une place.

Dans un second colloque, nous avons poursuivi notre réflexion, en approfondissant la connaissance de la vie quotidienne que racontent les « addicts », dans les détails de leur façon d'être au monde…

Cette réflexion a fait apparaitre au grand jour, l'importance du paradoxe dont l'addiction est porteuse ; cette ambivalence, autonomie dans le discours, et dépendance dans le vécu, qui se manifeste dans tous les discours que tiennent les « addicts » et dans leurs vies quotidiennes. L'inscription dans le monde, la place des autres, la recherche de reconnaissance et de considération se déclinent chaque jour avec leur cortège de contradictions, de souffrances et de questionnements.

Pour cette troisième édition de notre colloque commun, c'est la façon de voir le monde et de le comprendre dans le contexte de l'addiction que nous choisirons d'appréhender. L'addiction comme une tentative, échouée ou

pas, de perpétuation de soi, voire d'immortalisation, en tous cas de tentatives d'affranchissement de la mort, son lien avec la ritualisation des conduites religieuses ou dites « à risques », souvent tentatives désespérées de survivance psychique…

L'addiction dans la Cité… pose la question de la place que nos sociétés post-modernes, abreuvées d'une certaine science, font aux questionnements fondamentaux des humains, et des diverses façons d'étouffer les angoisses que ceux-ci ont trouvées pour y répondre.

Comme chaque année, les exposés seront au plus près de la clinique ou du terrain afin de garder bien ouvert le champ de la réflexion spéculative. Ces exposés du matin seront alors discutés lors d'ateliers de travail l'après-midi. Ceux-ci permettront de rencontrer plus directement les orateurs et d'avoir avec eux un débat en plus petits groupes.

LA CONFÉRENCE

Comment analyser le pouvoir de fascination et d'arrêt que provoquent les jeux vidéo ? Dans la lignée des analyses du jeu comme activité (play plutôt que game), cette communication proposera plusieurs variations théoriques autour du pouvoir de captation des jeux vidéo. Les jeux vidéo sont fondés sur un certain alliage de vivant et de machine, par où se produisent et se cultivent des affects spécifiques. L'expérience des jeux vidéo est « instrumentée » par la machine de calcul et l'écran. Elle requiert que se fabriquent, à chaque fois de manière locale, avec l'appui d'un milieu favorable à l'activité, de bons ajustements au dispositif. Ces « manières d'être en jeu » constituent l'objet de cette présentation.

Nous examinerons ainsi la composition du dispositif jeu vidéo et la manière dont se combinent en lui des lignées techniques diverses, elles-mêmes traversées par une certaine organisation de la passion de voir. Nous proposerons ensuite deux approches des états vidéoludiques en procédant par analogie : comparant la situation des jeux vidéo avec les théories du spectateur en études filmiques et les théories des modes d'engagement dans les jeux traditionnels. Enfin, nous présenterons une analyse des « affects primaires » qui découlent du dispositif des jeux vidéo, en deçà des émotions de haut rang liées à la fiction, au rapport aux personnages ou à l'univers symbolique, et qui échappent souvent, par leur nature non verbale, au travail d'objectivation.

LE CONFÉRENCIER

Mathieu Triclot est un philosophe français, spécialisé dans l'épistémologie et l'histoire des sciences et des techniques. Après des recherches sur la cybernétique, il développe sa réflexion sur les jeux vidéo, avec la parution de son livre *Philosophie des jeux vidéo*.

Il obtient sa thèse en philosophie et histoire des sciences en 2006. Ancien enseignant de l'Université Jean Moulin-Lyon III, il est aujourd'hui Maître de conférences en philosophie à l'Université de technologie de Belfort-Montbéliard.

Dans sa réflexion des mondes vidéoludiques, il resitue cette production culturelle et son interaction avec le joueur dans un contexte plus large qui voit l'informatisation toujours plus poussée de notre environnement et évoque les possibilités de discours politiques dans ou autour de certains contenus ou pratiques de jeu.

La perspective de ce colloque me parait tout à fait passionnante : critiquer notre conception des addictions, l'historiciser, voire la « positiver ». Cela me parait une démarche remarquable, dans la mesure où cette question de l'addiction a été l'un des « obstacles épistémologiques » majeurs pour la constitution des jeux vidéo en objets de recherche.

1: INSTALLATION DU DISCOURS PSY SUR LES JEUX VIDÉO

VIDEO GAMES ARE A WASTE OF VALUABLE TIME.

VIDEO GAMES ENCOURAGE VIOLENCE.

THEY KEEP KIDS FROM READING AND RELATING TO OTHER PEOPLE.

VIDEO GAMES ARE ADDICTIVE.

Expert Opinion

You've heard all those complaints—and more—about video games. So have we. We decided to find out how much truth there is to complaints like these.

We had a long talk with Mitchell Robin, a professor of child psychology at New York City Technical College. Professor Robin is a fan of video games. So are his children, who are 5 and 8 years old. The professor has worked as a consultant to Activision. Here's how our conversation went.

BLIP: Some adults think video games are bad for kids. What do you say to an adult who believes that?

ROBIN: I tell them that there are many ways in which video games are *good* for young people. The most obvious benefit is the one we hear about all the time—eye-hand coordination.

BLIP: What is that good for?

ROBIN: If you want to learn to type, or play the violin—or do surgery—you need good eye-hand coordination.

BLIP: What else can video games do for you?

STARMASTER

Professor Mitchell Robin

April, 1983 15

ROBIN: Playing video games seems to improve attention span. That means you can sit still longer and pay attention to a teacher, for example. With a better attention span, you'll learn more. Another thing is that game players seem to get better at paying attention to small detail.

BLIP: How can that help?

ROBIN: It can make you a better reader. In one study, a group of poor readers were split into two groups. One group played video games, and the other didn't. The game players showed more improvement in their reading scores.

BLIP: What about computers? Do video games have anything to do with them?

ROBIN: Children and adults who get involved with games become more comfortable with the computer, more curious about it, more eager to learn how to use it.

BLIP: Why is that important?

ROBIN: In the very near future, being able to use a computer will be as important as being able to read or do math. So people who are comfortable with computers will have an advantage when it comes to jobs with the new technology.

BLIP: Are there any other ways that video games can be good for young people?

ROBIN: Yes, there's at least one more that I can think of. Good game players tend to be more aware of their own abilities and limitations. Research shows that people who know their abilities and limitations are more successful at jobs and in the world in general. They know what situations to get involved in and what situations to avoid.

BLIP: Now let's talk about some of the criticisms made against video games. Do the games teach players to enjoy violence?

ROBIN: I don't think the people who play the games see them as violent. The story of a game may in-

16 BLIP

Je reproduis ici une interview du pédopsychiatre Mitchell Robin, dans le magazine Blip en avril 1983, qui me semble être un bon témoignage de l'installation très précoce d'un « discours psy » sur les jeux vidéo. En l'occurrence, il s'agit ici, dans un magazine à destination des joueurs, d'un discours de défense, mais on y trouve déjà la triade classique des maux du jeu vidéo : attention, agressivité et addiction.

Ce discours récurrent sur l'addiction a joué un rôle d'obstacle épistémologique pour les théories des jeux vidéo en un double sens : non seulement parce qu'il interdisait très directement de s'intéresser à un objet aussi indigne, voire dangereux pour notre belle jeunesse ; mais aussi, de manière plus indirecte et pernicieuse, dans la mesure où, pour avoir le droit de parler des jeux vidéo, il fallait bien souvent commencer par en construire une défense. Pour étudier les jeux vidéo, il fallait d'abord construire un « bon objet », qui contourne le déficit de légitimité qui les caractérise.

Or, ce qui m'a toujours frappé, c'est à quel point ces défenses commençaient par évacuer tout ce qui est intéressant dans l'objet, à commencer par son pouvoir de fascination et d'arrêt… qui est sans doute la condition première pour que quelque chose de l'addiction, au sens d'une conduite répétée, puisse s'installer.

Pour le dire encore autrement, il y a une vertu à partir de la question de l'addiction, ainsi relativisée : il y a parfois plus de vérité dans le discours des critiques que dans le discours de défense, qui commence par occulter la part la plus suspecte des jeux vidéo, qui relève de conduites de fascination, de répétition, etc. Mais ce qui vaut pour les jeux vidéo vaut pour toutes les autres formes culturelles. On peut prendre l'exemple du texte célèbre de Duhamel contre le cinéma, qui en donne, en creux, une description remarquable, quand il met en contraste « ce dynamisme des images qui nous laisse immobiles, appesantis et comme paralytiques ». Ce qui est une assez belle description d'un des effets du dispositif cinéma, sans lequel il est permis de penser qu'il n'aurait guère d'intérêt pour quiconque.

La formule de Duhamel porte ainsi deux leçons. Premièrement, toutes les formes culturelles ont connu une même condamnation répétée : le cinéma, mais aussi la littérature et le roman en particulier au 19e siècle, où l'on s'inquiète grandement des effets de la contagion fictionnelle sur l'esprit des jeunes filles. Mais l'on pourrait remonter jusqu'à la célèbre condamnation des discours écrits, dans le Phèdre de Platon, telle qu'elle a été commentée par Derrida. L'écrit est « pharmakon », à la fois remède et poison pour la mémoire

et la connaissance vraie. Le texte de Platon déclare Socrate littéralement « addict » aux discours écrits, lui qui pourrait « comme on se fait suivre d'animaux affamés en agitant devant eux une branche ou un fruit [...] faire tout le tour de l'Attique », si l'on présente devant lui des discours écrits (Phèdre, 230e).

La deuxième leçon de Duhamel est que le discours de défense, dans sa composante « hygiéniste », est conduit à manquer, parfois, ce qui fait l'intérêt de l'objet, à tant chercher à en désarmer la charge de désir et de séduction.

2 : PROJET THÉORIQUE

Je prends ce colloque sur la question des addictions comme une invitation à partir de ces postures louches, dans lesquelles nous entraine parfois la consommation des jeux vidéo, pour les éclairer et les regarder sans parti-pris.

Spacewar concentration. Bruce Baumgart and Ralph Gorin one on one.

Qu'il s'agisse de jeu ou de jouet, ces réalités n'ont sens et de fonction que parce qu'elles sont l'objet d jouer *(play)* qui tient lui-même au jeu que le joue par son attitude, introduit et maintient entre son et lui. Jouant *à* (s'il s'agit d'un jeu), *avec* (s'il s'a d'un jouet), il se tient à distance. Le jeu, le jouet peuv être définis de façon générale comme étant ce qui prête au jeu. S'il y a jeu, le jeu n'est que dans l'attitu de l'acteur à l'égard de son acte.

Jacques Henriot, *Le jeu*, 1969

Les jeux vidéo ne constituent pas une exception. Ils ne font que reproduire une variation sur un thème beaucoup plus ancien : consommer des formations culturelles, c'est – contrairement aux revendications de l'esthétique bourgeoise qui exigent toujours le maintien d'une bonne distance – se placer dans des états altérés, des états seconds, des états de retrait vis-à-vis du cours ordinaire de la vie normale.

La proposition théorique que je vous fais est de réfléchir à ce qui se produit pour celui qui joue, aux états dans lesquels il se met et qui peuvent nous sembler inquiétants. Cela rejoint le travail que j'ai pu conduire ces dernières années, qui s'intéresse aux formes d'expérience

qui s'inventent dans les jeux vidéo. Avec l'idée que ces états sont à la fois puissants quand ils se produisent et fragiles, c'est-à-dire que les expériences des jeux supposent que de bons ajustements aient été trouvés et cultivés avec la machine. Et que, pour comprendre ces ajustements, il ne faut pas regarder seulement le face-à-face avec la machine, mais aussi les milieux dans lesquels on joue, les sociabilités dans lesquelles le jeu est pris.

En ce sens, il n'y a pas de mécanique de la fascination, même dans le cas des jeux vidéo qui déploient précisément une forme de « fascination mécanisée ». La fascination est toujours quelque chose qui se fait dans les conduites de jeux, à la lisière de l'engagement le plus total – sinon, ce n'est pas du jeu – et de la déprise : pour s'engager au maximum, il faut savoir que « ce n'est qu'un jeu ». Nous retrouvons ici les descriptions du philosophe Jacques Henriot, un des fondateurs des sciences du jeu en France, qui a décrit l'attitude ludique comme une structure métastable, entre engagement et déprise. L'« immersion », comme on dit en jeux vidéo, dépend toujours de la construction d'un milieu favorable, de points d'appui dans la situation. Ce sont ces situations, ces « niches écologiques », dans leur matérialité, leur historicité, leurs affinités avec d'autres situations sociales, que je cherchais à décrire dans Philosophie des jeux vidéo, à travers la notion de « régimes d'expérience ».

3 : COMMENTAIRE TITRE

SPACE WAR!
A Computer Game Today, Reality Tomorrow?

By Joseph F. Goodavage

Illustration by David H. Stone

34 □ SAGA

SAGA's ace science reporter, Joseph F. Goodavage, had been invited to the Massachusetts Institute of Technology to try his hand at Spacewar—a computer "game" involving simulated spaceships, aerial torpedoes, maneuvers and tactics, a sun with a gravity field, all shown on a large cathode ray tube, and played with complex controls. But unlike those games in penny arcades, these sophisticated "toys" are being developed and refined by the military-industrial-academic complex. The questions nagging author Goodavage are: *why*, and *who* will we use them against?

"I have decided today that the United States should proceed at once with the development of an entirely new type of space transportation system designed to help transform the space frontier of the 1970s into familiar territory, easily accessible for human endeavor in the 1980s and '90s. ..." (Pres. Richard M. Nixon, Jan. 5, 1972)

At this very moment, while man is still probing the secrets of our solar system, he

SAGA □ 35

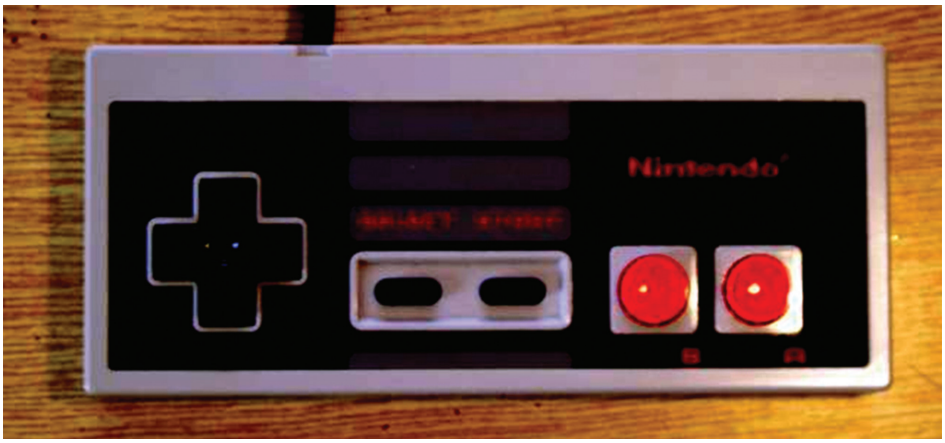
J'ajoute un bref commentaire sur le titre : « mondes virtuels et dépassement de la condition humaine », proposé Olivier Servais, que j'ai maintenu comme invitation à la réflexion. Du point de vue de mon objet, la question porte sans doute moins sur « le dépassement de la condition humaine » que sur l'expérimentation de variations possibles. Une des propriétés classiques du concept de « condition humaine » en philosophie est que celui-ci pointe d'emblée vers la diversité des conditions, des manières d'exercer son humanité, par différence avec le concept de nature, qui vise un ensemble de propriétés fixes.

Ce qui m'intéresse est moins le dépassement que la variation : le rapport aux mondes simulés qui caractérisent les jeux vidéo comme médiums permet d'expérimenter différentes conditions, différentes manières d'être sujets, différents modes d'être monde, par le couplage avec la machine informatique. En ce sens, les jeux vidéo possèdent une importance culturelle décisive, dans la mesure où ils sont le médium qui se déploie sur l'instrument technique, l'ordinateur, le plus important pour définir le moment contemporain.

Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ? Un alliage entre du vivant (des corps humains, la plupart du temps, mais cela marche aussi sur les animaux) et une machine particulière (ordinateur couplé à un écran). Dans ces alliages se produisent des émotions parfois très fortes, parfois infinitésimales, issues du couplage avec le dispositif. Les jeux vidéo m'apparaissent comme « la mise en culture » de ces affects techniquement instrumentés, qui découlent de la relation à la machine.

Je reproduis ici l'un des premiers articles sur le premier jeu vidéo, Spacewar. Publié dans le magazine masculin Saga, l'article décrit avec candeur les impressions de l'entrée en jeu, l'effet de captation par les réponses interactives de la machine, la boucle *feedback* de base entre les gestes du joueur et les figures à l'écran. Sans cet effet de captation premier, les jeux vidéo n'existeraient sans doute pas, eux qui se sont constitués sur la stylisation, l'approfondissement selon des voies extrêmement diverses, de ce qui se produit quand nous entrons, sous des conditions appropriées, en relation avec la machine de calcul et à l'écran.

Je m'intéresse donc moins aux mondes virtuels en tant que tels, au sens où ils s'opposeraient au réel, qu'à la réalité de nos virtualisations avec ce dispositif technique : quels nouveaux modes de présence s'ouvrent à nous ?

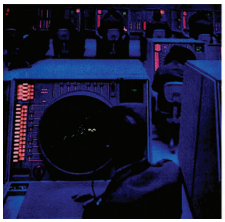


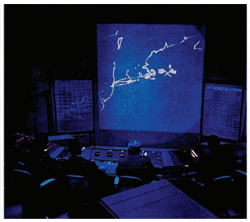
4 : PLAN

Je retiens trois éléments de mon travail qui croisent cette question de la production d'un état particulier, d'arrêt et de fascination, dans l'agencement avec l'objet jeux vidéo.

1. Je vous propose d'abord d'aller voir du côté de ce qu'on peut appeler « la composition du dispositif », pour comprendre la manière dont les jeux vidéo convoquent leurs joueurs. Avec deux hypothèses : (a) les jeux vidéo ne surgissent pas de nulle part, mais ils proviennent d'un assemblage de lignées techniques hétérogènes ; (b) l'expérience qu'ils offrent retient des propriétés de ces diverses lignées techniques qui elles-mêmes organisaient des manières de voir, divers modes d'engagements avec les images. L'effet de jeu vidéo est extrêmement composite, il varie selon les jeux et les modes de consommation.
2. Je vous propose de reprendre ensuite des éléments pour questionner les états vidéoludiques : (a) en commençant par réfléchir aux différences avec le grand voisin qu'est l'état filmique, un autre mode d'engagement particulièrement profond dans les images ; (b) en revenant, ensuite, sur le concept d'« hallu-simulation » que je dérivais des travaux de Caillois, qui me parait utile pour nos discussions.
3. Je conclurai en évoquant un travail en cours sur la notion de « corps du jeu vidéo », avec l'idée qu'on peut examiner le jeu dans ses strates les plus profondes, en laissant de côté les images, les représentations, les figures, les mondes symboliques et en allant regarder « la danse avec les contrôleurs », les émotions primaires qui résultent de l'engagement avec le dispositif, la manière dont le joueur module, sur le plan corporel, gestuel, les requêtes du jeu.

5 : LA COMPOSITION DU DISPOSITIF ; ANALOGIE AVEC BELLOUR





Commençons par la question de la composition du dispositif. J'emprunte mes remarques à un livre remarquable : *Les corps du cinéma*, de Raymond Bellour (dont il sera à nouveau question dans ma dernière partie). Il s'agit chez Bellour du cinéma, mais une bonne part de ses réflexions me parait facilement transposable aux jeux vidéo.

Le texte de Bellour s'ouvre sur deux idées : premièrement, le cinéma est composé de lignées hétérogènes, issues des dispositifs de vision du 19e siècle, qu'il est parvenu à subsumer en un tout cohérent ; deuxièmement, chacune de ces lignées opérait comme une manière d'organiser les passions de voir. Cette distribution des passions techniquement organisées se retrouve dans la composition finale du dispositif cinéma.

Ce type de réflexion fonctionne aussi bien pour l'analyse de la composition du dispositif des jeux vidéo. Ce dernier récupère des éléments de cinéma en les mêlant avec d'autres lignées techniques : l'informatique et les images engendrées par ordinateur, mais aussi les techniques de l'amusement mécanique, du parc d'attractions… On peut faire l'hypothèse que chacun des éléments de cette composition retient quelque chose de son milieu d'origine.

Si on prend le cinéma chez Bellour comme point de référence pour penser la situation des jeux vidéo, cinq grandes lignées apparaissent.

Le dispositif du cinéma, c'est d'abord l'écran ; c'est-à-dire une manière de voir à distance un ailleurs, qui est rendu présent dans la fenêtre de l'écran. La formule de l'écran consiste à voir l'ailleurs ici, mais à distance maintenue. Se joue dans cette distribution spatiale de la vision quelque chose de fondamental : la passion de voir s'alimente aux différences de potentiel entre la salle éteinte et la trouée lumineuse de l'écran. Ce sont des différences de lumière – l'obscur et le clair –, de mouvements – le corps assis, les corps agiles –, d'espaces – le dedans contre le dehors. Manifestement les jeux vidéo

prolongent ces « différences de potentiel » si puissantes qui structurent l'effet-écran.

Le deuxième élément qui entre en composition dans le dispositif cinéma selon Bellour tient à la reconversion des vues circulaires en vision frontale. Bellour pense ici à la grande vogue des panoramas au 19e siècle. La mobilité du promeneur dans le panorama est réinvestie par la caméra qui nourrit la passion de tout voir, le désir d'un regard englobant à 360°. Manifestement, cette composante fonctionne en jeu vidéo, qui donne libre cours – mieux que le cinéma – à la mobilité du promeneur dans l'image, comme aux logiques du regard panoptique – qui nous renvoient aux origines militaires des jeux vidéo. Spacewar naît des technologiques de la Space War réelle et du contrôle de l'espace aérien.

Le troisième élément du cinématographe échappe en revanche au jeu vidéo. Il s'agit du photogramme, de la logique de l'instant décisif, du regard-guillotine, de cette saisie du vivant figé comme mort. Le dispositif jeu vidéo nous entraine dans un tout autre rapport au temps. Les jeux vidéo ne sont pas pris dans cette grande logique de l'empreinte (même factice) du « ça a été », qui caractérise le photogramme. Ils échappent à ce que Bazin nommait le complexe de la momie, à ce désir de « sauver le réel par les apparences ». Leur régime d'images s'installe dans le présent perpétuel de la génération algorithmique.

Le quatrième élément du dispositif porte chez Bellour sur la mise en scène des corps humains que le cinéma donne si abondamment à voir sous tous les angles. Bellour note la continuité entre ce désir de réalisme des corps et le succès prodigieux des musées de cire ou des salles de visites de la morgue au 19e siècle. Cette fonction de donner à voir des corps se transpose en jeu vidéo avec la figure de l'avatar, actionné par le joueur, qui réactive quelque chose de la figure de cire et de la marionnette.

Le dernier élément de Bellour concerne lui aussi les jeux vidéo. La caméra est capable de « simuler » toutes les autres manières de voir. En ce sens, les jeux vidéo amplifient ce pouvoir technique de simulation, englobant le cinéma lui-même à travers une image désormais photo-réaliste.

Les jeux vidéo reprennent donc des éléments-clés de composition du dispositif filmique, avec deux différences majeures : l'individualisation de l'écran et le resserrement de la fascination (dans la console mobile en particulier) ; la substitution du photogramme et de ses spectres en faveur d'une autre organisation de la vision, qui vient du codage militaire, d'un univers de signes et de signaux, d'un regard panoptique. Le rapport à la mort subsiste,

mais sous un autre régime, qui n'est plus celui de l'arrêt du corps en mouvement par le photogramme ou du ressouvenir, mais de l'administration industrielle de la mort dans le complexe militaro-académique d'où sont originaires les jeux vidéo.

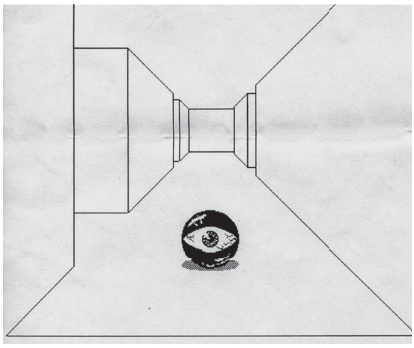
6 : CONCLUSION : PLURALITÉ, TECHNO-TRANSE ; RÉGIMES D'EXPÉRIENCE ET MILIEUX

Les jeux vidéo sont donc caractérisés par une pluralité de lignées techniques, parfois anciennes, auxquelles s'ajoute la nouveauté décisive de l'image produite par ordinateur. Cette réflexion sur la composition du dispositif vidéoludique mérite d'être élargie, au-delà des analogies avec le cinéma, pour inclure notamment toute la série des machines de vision des années 1960, qu'on peut rassembler sous le vocable de « techno-transe » et dont la *dream machine* de Brion Gysin est un des meilleurs représentants. L'apparition des jeux vidéo est exactement contemporaine d'une grande passion pour les états de conscience artificiellement modifiés, qui s'appuie paradoxalement sur l'héritage de la cybernétique et la culture des laboratoires.

Chacun des éléments qui entrent dans la composition du dispositif retient ainsi des valeurs, des principes d'usage associés à des milieux sociotechniques. Sur cette hétérogénéité intrinsèque à la composition du dispositif se déploient plusieurs manières de s'agencer avec le dispositif jeu vidéo. Le rapport à l'accélération dans les jeux universitaires diffère, par exemple, de manière radicale du rapport à l'accélération dans les jeux d'arcade. Si les

jeux universitaires sont des jeux du contrôle total sur un univers simulé, les jeux d'arcade cultivent des formes de vertige mécanique qui proviennent du parc d'attractions. Chacune des grandes formes d'expérience ludique que proposent les jeux vidéo peut ainsi être ramenée à la composition du dispositif et aux valeurs héritées des milieux hétérogènes dans lesquels le jeu vidéo vient puiser.

7 : ÉTATS VIDÉOLUDIQUES VS FILMIQUE : AFFAIREMENT COMME MODE D'ENGAGEMENT DANS L'IMAGE



Le spectateur adulte, membre d'un groupe social où l'on assiste aux films assis et silencieux, ne se trouve nullement à l'abri, si le film le touche profondément, s'il est en état de fatigue, de turbulence affective, etc., de ces courts instants de basculement mental dont chacun de nous a l'expérience, et qui lui font faire un pas en direction de l'illusion vraie, le rapprochant d'un type fort de croyance au récit, un peu comme dans ces espèces d'étourdissements instantanés et aussitôt rétablis que connaissent les conducteurs de voiture vers la fin d'une longue étape nocturne (et le film en est une). Dans les deux situations, lorsque prend fin l'état second, le bref tournoiement psychique, le sujet, et non par hasard, a le sentiment de « se réveiller » : c'est qu'il était furtivement engagé dans l'état de sommeil et de rêve. Le spectateur, ainsi, aura rêvé un petit morceau du film : non que ce morceau fît défaut et qu'il l'ait imaginé : il figurait vraiment dans la bande et c'est lui, non un autre, que le sujet a vu ; mais il l'a vu en rêve. Le cinéma produit une hallucination paradoxale.
Metz, Le signifiant imaginaire.

Après la composition du dispositif – composition technique, mais aussi organisation (ouverte) des manières de voir et de jouir du voir –, examinons comment appréhender les ressorts des états vidéoludiques.

1. Une première voie consiste à poursuivre l'analogie avec le cinéma. En théorie du cinéma, nous disposons en effet d'excellentes descriptions de l'état filmique, attentives aux spécificités du dispositif. Aller au cinéma est une expérience étrange : il faut se placer dans la salle obscure, en situation de sous-motricité, en concentrant toute l'activité dans la perception.

Nous trouvons chez Christian Metz une explication de l'effet de réel au cinéma par la production d'un état corporel-psychique particulier, entre le rêve et la veille, qui permet au film de venir se projeter sur le spectateur à la manière d'un quasi-rêve. « L'irréalité du signifiant », le fait que le cinéma ne se donne qu'à travers des taches de lumière sur l'écran, est une des

conditions pour ne pas perturber cet état de relâchement. Pour comprendre comment l'engagement se fait, il est intéressant d'examiner à l'inverse comment il se casse : en cinéma, il suffit d'allumer la lumière. Mais on peut aussi penser au sentiment de se réveiller qui accompagne la sortie de la salle.

En jeu vidéo, l'engagement dans l'image ne repose manifestement pas du tout sur les mêmes ressorts. Le demi-sommeil ne conduirait qu'au *game over*. Les jeux proposent un autre mode d'engagement dans les images, tout aussi puissant, mais construit sur d'autres vecteurs, à travers la production d'un état, non de relâchement, mais d'affairement. Un jeu vidéo, c'est un dispositif de requêtes : des images codées pour l'*actionnabilité* sont proposées au joueur, et ces images exigent invariablement des actions en retour, lesquelles modifient les requêtes audiovisuelles. Les jeux vidéo fonctionnent sur des transferts de mouvement entre la main qui agit sur les contrôleurs et les effets à l'écran. Ils engendrent une tout autre manière de croire aux images, de produire cette illusion paradoxale, que la théorie du cinéma nommait « l'effet de réel ».

8 : ÉTAT VIDÉOLUDIQUE/ÉTAT LUDIQUE

2. Une deuxième manière d'envisager l'état vidéoludique est possible, non plus par analogie avec le cinéma ou la vidéo, mais avec le jeu. Ici encore, un ensemble théorique peut nous servir de point de référence : la célèbre classification des jeux de Roger Caillois.

Je ne retiens ici que les éléments saillants : la grille de Caillois conçue pour les jeux traditionnels fonctionne aussi pour coder les jeux vidéo, mais elle fait apparaitre en même temps des innovations remarquables de la grammaire vidéoludique. L'alliance de la compétition et du vertige dans l'arcade n'a guère d'équivalent dans les jeux traditionnels. De même, les jeux vidéo fabriquent de nouvelles manières de jouer, à l'entrecroisement des logiques de la simulation (*mimicry*) et du jeu à règles (*ludus*). Nous touchons ici à la spécificité des jeux vidéo qui se produisent par la machine de calcul, par un programme. On peut se demander si les formes ludiques les plus rétives à la règle peuvent subsister en jeu vidéo. De ce point de vue, une des scènes du jeu Heavy Rain parait emblématique : un père joue à se chamailler avec son fils, à le faire tourner à la limite du vertige ; que devient cette activité en jeu vidéo ? Elle se traduit sur la forme d'un appui binaire sur les boutons des contrôleurs, en perdant irrémédiablement ce qui faisait la qualité de l'action d'origine.

La grammaire ludique de Caillois permet de faire émerger le concept d'« hallu-simulation » pour caractériser la position originale des jeux vidéo : une hallucination – au sens d'un engagement fort dans les images – par la simulation. Si le recours à Caillois permet de montrer comment les jeux vidéo se singularisent par l'invention de nouveaux possibles ludiques, il permet aussi de mettre en lumière la position paradoxale des jeux du point de vue de la socio-histoire du ludique qu'il propose. Caillois avance l'hypothèse historique d'une évolution des jeux, à partir des pôles primitifs de la transe et du vertige, du masque et du faire semblant, vers des formes de plus en plus régulées et rationalisées, avec les jeux de compétition et de hasard. Si on adopte cette thèse, les jeux vidéo apparaissent comme un retour aux pratiques les plus primaires du jeu – la transe (vertige) et le masque (la simulation) – à travers la machine à règles, l'ordinateur, la plus caractéristique de ce que Caillois appelle « la société bureaucratique ». La socio-histoire de Caillois – quelle que soit sa valeur historique, discutable – a l'intérêt de faire surgir l'idée saisissante du retour de modes d'être archaïques ou réprimés à travers la machine même du contrôle.

9 : L'*ÉNIGME* ASTEROIDS

Nous avons donc circonscrit la manière dont le dispositif du jeu vidéo convoque des manières originales de voir et d'agir avec les images. Nous avons examiné les différences entre l'engagement vidéoludique et les

engagements filmiques et ludiques traditionnels. Reste une dernière question, cruciale, d'ordre épistémologique : comment objectiver de manière plus fine ce qui se produit dans le rapport au jeu et le genre d'émotions qui en émergent ?

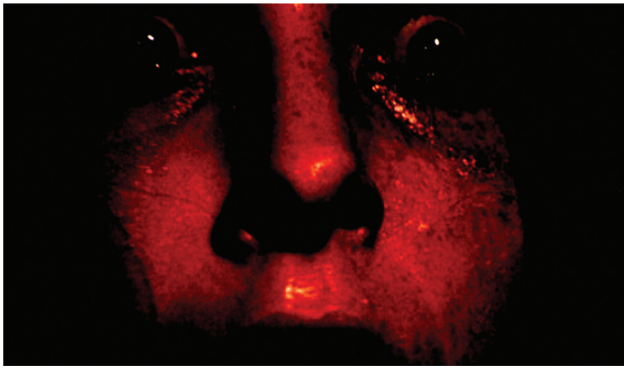
Ces difficultés de description tiennent d'abord à la dimension subjective de l'expérience vécue. Nous faisons le choix d'une analyse des jeux qui porte sur la dimension de l'activité, du *play*, plutôt que sur l'étude des dispositifs d'objets (*games*). Comment accéder à ce que cela fait que de jouer ? Une autre dimension du problème tient au fait qu'une bonne part des expériences de jeu se situe en deçà de la fiction, des émotions aisément repérables du rapport aux personnages, et relève d'une composition de mouvement – entre les actions du joueur et de l'écran – qui nous laisse démunis sur le plan théorique, dans la mesure où le recours aux grandes catégories de la psychologie ordinaire, adaptées aux émotions de haut rang, n'est plus possible.

Comment comprendre par exemple en quoi consiste l'expérience de jeu d'un titre comme le Asteroids d'Atari, un des monuments de l'arcade classique ? Si la strate fictionnelle, un vaisseau qui doit s'extirper d'un champ d'astéroïdes, est bien présente, celle-ci n'informe qu'en surface l'expérience ludique. Ceci tient à la mise en circulation remarquable entre les mouvements du joueur et les mouvements des objets à l'écran. Asteroids appartient en effet au genre du jeu de labyrinthe, avec cette règle simple de trouver son chemin en évitant les collisions. Mais le jeu renouvelle puissamment le genre en produisant un labyrinthe mobile et mouvant en fonction des actions du joueur : celui-ci marque des points en tirant sur les astéroïdes, lesquels se fragmentent avant de disparaître. Autrement dit, Asteroids substitue à l'espace figé et géométrique du labyrinthe traditionnel un espace « vivant », qui est lui-même l'expression de l'ensemble des mouvements gestuels opérés par le joueur durant toute la partie. Astéroids propose une gamme d'« émotions de mouvement », qui ne se limite pas au couple binaire frustration/réussite, au moment du score.

10 : FILMS DE CORPS ; LES RESSOURCES EN THÉORIE DU CINÉMA

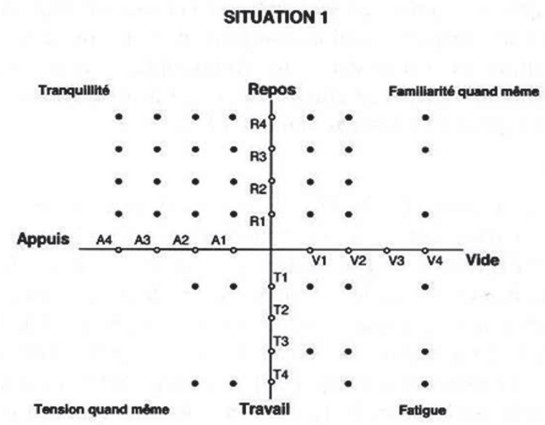
Une certaine théorie du cinéma peut nous servir de guide ici encore pour décrypter ce registre d'émotions. On peut penser à ce que Bellour appelle les « émotions primaires » du dispositif cinéma, qui tiennent à la puissance *haptique* pure des images, et sur lesquelles se construisent ensuite les émotions de plus haut rang, liées au système stylistique, à la fiction, à la représentation des personnages, etc. Pour caractériser ces « émotions primaires » dans le rapport à l'image, Bellour s'appuie sur le travail de Daniel Stern au sujet de l'expérience du nourrisson dans sa dimension corporelle et rythmique. Cette gamme d'expériences ne peut être rendue que par des « termes dynamiques, kinétiques, tels que "surgir", "s'évanouir", "fugace", "crescendo", "decrescendo", "éclater", "s'allonger", etc. ».

Le projet descriptif de Bellour s'applique aussi bien à la composition de mouvements, qui est au cœur des jeux vidéo, qu'à l'entrecroisement du joueur et de l'écran. De même, le travail classique de Linda Williams sur les « films de corps » (mélodrame, pornographie, horreur), qui fonctionnent par la contagion entre mouvements des corps à l'écran et corps des spectateurs, fournit des pistes intéressantes pour caractériser la situation des jeux vidéo.



Ces caractères insaisissables sont mieux rendus par les termes dynamiques, kinétiques, tels que « surgir », « s'évanouir », « fugace », « crescendo », « decrescendo », « éclater », « s'allonger », etc. Ces caractères sont très certainement perceptibles par le nourrisson et d'une grande importance quotidienne, même si elle n'est que momentanée. Ce sont des émotions qui seront provoquées par des changements d'états, de motivation, d'appétit ou de tension.
(Stern, cité par Bellour)

11: NOUVELLES OBJECTIVATIONS ; PIETTE ET *INPUT*



Mon sentiment aujourd'hui est que les jeux vidéo nous offrent un terrain remarquable pour progresser dans l'objectivation de ces « émotions de dispositif ». Les jeux vidéo présentent, en effet, cet avantage par rapport aux autres formes culturelles d'apparaitre directement sous forme numérique et d'engendrer un nombre de traces considérables sur l'activité. Actuellement, nous expérimentons deux voies de recherche, qui visent à saisir l'activité ludique telle qu'elle se fait : d'une part en enregistrant les appuis sur les contrôleurs des jeux vidéo, de manière à restituer les grandes variations de la dimension gestuelle et rythmique de l'expérience ; d'autre part en analysant des sessions de jeux filmées, au moyen d'une méthodologie inspirée de la linguistique interactionnelle, appuyée sur les travaux anthropologiques d'Albert Piette, de façon à saisir les modes d'engagements, les fluctuations des modes d'être en jeu.

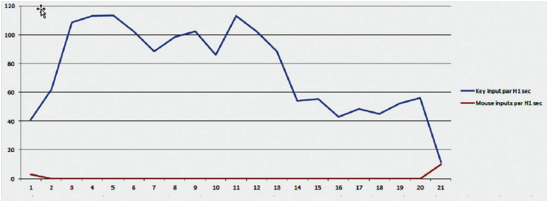


FIGURE 6 – Evolution du rythme pour une partie de Tetris

En conclusion, ces différentes voies que je viens de présenter pour saisir l'expérience des jeux vidéo partagent une trajectoire similaire : il s'agit de partir des états ludiques, de les décoder – par les passions de voir embarquées dans le dispositif, par la comparaison avec des états proches (filmiques, jeux traditionnels), ou encore en examinant ce qu'ils font au corps et les émotions-mouvements qu'ils font surgir. L'enjeu est de ne pas nier la fascination singulière qui naît de la relation au dispositif, mais de chercher à comprendre ce qui en elle se cultive, par l'artifice, comme mode d'être autre.

Comment analyser le pouvoir de fascination et d'arrêt que provoquent les jeux vidéo ? Dans la lignée des analyses du jeu comme activité (*play* plutôt que *game*), cette communication proposera plusieurs variations théoriques autour du pouvoir de captation des jeux vidéo. Les jeux vidéo sont fondés sur un certain alliage de vivant et de machine, par où se produisent et se cultivent des affects spécifiques. L'expérience des jeux vidéo est « instrumentée » par la machine de calcul et l'écran. Elle requiert que se fabriquent, à chaque fois de manière locale, avec l'appui d'un milieu favorable à l'activité, de bons ajustements au dispositif. Ces « manières d'être en jeu » constituent l'objet de cette présentation.

Mathieu Triclot examinera ainsi la composition du dispositif jeu vidéo et la manière dont se combinent en lui des lignées techniques diverses, elles-mêmes traversées par une certaine organisation de la passion de voir. Il proposera ensuite deux approches des états vidéoludiques en procédant par analogie : comparant la situation des jeux vidéo avec les théories du spectateur en études filmiques et les théories des modes d'engagement dans les jeux traditionnels. Enfin, il présentera une analyse des « affects primaires » qui découlent du dispositif des jeux vidéo, en deçà des émotions de haut rang liées à la fiction, au rapport aux personnages ou à l'univers symbolique, et qui échappent souvent, par leur nature non verbale, au travail d'objectivation.

laap laboratoire d'anthropologie prospective

UCL Université catholique de Louvain

Francophones Bruxelles

fnrs LA LIBERTÉ DE CHERCHER