



HAL
open science

La pluralité du jouer comme pratique de réception

Thomas Morisset

► **To cite this version:**

Thomas Morisset. La pluralité du jouer comme pratique de réception. Des attitudes devant l'oeuvre, Équipe doctorale du centre Victor Basch; Marianne Massin, Dec 2019, Paris, France. halshs-03151399

HAL Id: halshs-03151399

<https://shs.hal.science/halshs-03151399>

Submitted on 24 Feb 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La pluralité du jouer comme pratique de réception

Thomas Morisset – Centre Victor Basch / IRePh

Je commencerai par revenir quelques années en arrière, à un moment où j'étais à votre place, étudiant en philosophie ayant, un peu soudainement, décidé de consacrer son Master 2 aux jeux vidéo. L'une des intuitions qui me guidait était liée à ce qui reste toujours l'un de mes jeux favoris, *Final Fantasy IX* : j'avais l'impression que ce jeu était duel, qu'il y avait en son sein deux types de séquences qui empêchaient de le considérer comme une œuvre une et unie. Il y avait d'un côté les séquences de combat, répétitives et parfois ennuyeuses, durant lesquelles un péril existait pour les personnages. De l'autre, il y avait les moments narratifs ou bien ceux dans lequel il était possible de parcourir le monde à sa guise, dont tout péril était absent.

En parlant ici « d'œuvre unie », je vous livre l'intuition telle que je la formulais à l'époque (mon mémoire s'intitulait « L'œuvre d'art par intermittence »). Les quelques années qui me séparent à présent de ce premier travail de recherche ont à la fois conservé et profondément transformé cette intuition. L'idée qu'il existe *a minima* une dualité dans le fait de jouer à un jeu vidéo est resté l'un des principaux fils directeurs de ma thèse. Mais le lieu, si j'ose dire, de cette dualité n'est plus l'œuvre vidéoludique, mais le fait même de jouer, compris comme une pratique de réception complexe, recouvrant différentes attitudes ludiques.

Or comprendre le jouer comme pratique de réception plurielle pose un double problème. Le premier est lié à l'existence d'une spécificité ludique. En effet, durant les séquences de dialogue que j'évoquais, nous n'avons pas réellement d'interaction ou de décision possible : il s'agit simplement de faire défiler des dialogues, sans péril ni marge de manœuvre. Si ces séquences participent à l'expérience de jeu globale, sont-elles encore vécues de manière ludique ou bien demandent-elles une attitude résolument autre, empruntant au théâtre ou à la promenade ?

Le second problème est plus massif encore : comprendre le jeu comme une pratique de réception n'a rien d'évident. Pensons ainsi à Roger Caillois et à son célèbre ouvrage de 1958 *Les jeux et les hommes*¹. Malgré l'importance qu'il confère aux jeux pour comprendre les sociétés et les hiérarchiser, Caillois pense toutefois le fait de jouer comme une activité improductive – au sens où elle ne produit pas d'œuvre. Dit autrement, les jeux sont des produits de la culture qui sont source de divertissement, mais les jeux ne sont pas source de culture. Jouer ne saurait être une pratique de réception dans la mesure où il n'existerait pas d'œuvre ludique (par opposition à la lecture qui, si

1 Roger Caillois, *Les jeux et les hommes* [1958], éd. revue et augmentée [1967], Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1992.

elle ne produit pas une œuvre, nous met en relation avec une œuvre et par là est apte à nous cultiver).

Penser le jouer comme une pratique de réception, c'est au contraire penser qu'il y a quelque chose comme des œuvres ludiques et interroger la manière dont il est possible de s'y rapporter. Si cette fonction de divertissement existe indéniablement, on est en droit de se demander si le sens du jouer est entièrement épuisé par icelle.

Continuons avec Caillois. Que le sens du jouer s'épuise dans sa fonction de divertissement repose sur une double idée : jouer est une dépense et un jeu est une totalité close. La notion de dépense se comprend d'abord comme dépense énergétique : jouer, c'est utiliser ses forces de manière gratuite et improductive. Mais cette idée de dépense a également une dimension plus abstraite. Elle est à comprendre comme la neutralisation de la portée culturelle des références et figures qui s'y trouvent mobilisées. La réutilisation en jeu d'oripeaux sacrés ou d'attributs sérieux (Caillois pense principalement aux costumes des jeux d'imitation) ne se fait que si on leur fait perdre leur pouvoir réel pour quelques temps, dans la mesure où le jeu se définit comme un écart par rapport à la vie ordinaire.

Un autre exemple de ce processus qui clôt le jeu sur lui-même se retrouve dans *Final Fantasy IX*. Prenons la compétence pour empêcher un personnage d'être empoisonné, intitulée Mithridate. Le choix de ce nom est une référence culturelle au roi de l'antiquité qui a ingéré tous les jours un peu d'arsenic pour se prémunir de toute mort par cette voie, tactique qui, dit-on, s'est retournée contre lui lorsqu'il a voulu se tuer par empoisonnement. Mais quel est le statut de cette référence historique au sein de l'expérience de jeu ? Elle est peut-être vue en passant, mais elle n'a aucune incidence sur l'expérience de jeu : très rapidement le nom ne renvoie plus qu'à sa fonction en jeu, indépendamment de la figure historique évoquée. Le nom est une variable au sein d'un système de règle et l'allusion historique sert alors davantage d'aide-mémoire ou d'embellissement, sans que cette référence n'enrichisse notre compréhension de la figure de Mithridate. Le sens de « Mithridate » est donc fonction de sa place relative dans le système de règles de *Final Fantasy IX*, système clos sur lui-même dans la mesure où les actions qu'il permet et interdit n'ont de valeur et d'existence que dans le moment de jeu, en dehors de la vie quotidienne. Mais de cette idée de dépense vient l'idée que le jeu est du divertissement improductif, or, j'aimerais montrer qu'il y a ici un glissement indu.

Restons au niveau des éléments constituant le système de règles. Appartenant au genre des jeux de rôles, *Final Fantasy IX* demande aux joueurs de s'occuper de ses personnages en leur fournissant un équipement adéquat et en leur faisant apprendre des compétences, comme de

nouveaux sorts. Ces deux actions sont généralement déconnectées l'une de l'autre, mais, ici, elles sont liées : les pièces d'équipement permettent d'apprendre des compétences et le fait de choisir de changer d'équipement n'est alors pas seulement liée à la nécessité d'augmenter les statistiques des personnages, mais aussi au fait d'apprendre tel ou tel sort. Le jeu lie ensemble deux opérations normalement séparées, amenant une profondeur stratégique nouvelle à des tâches souvent un peu fastidieuses et surtout en proposant une certaine « épure », pour reprendre un terme proposé par Guillaume Grandjean², des systèmes traditionnels de ce genre de jeu. Cette épure mécanique est ce qui rend *Final Fantasy IX* appréciable pour lui-même, dans la mesure où cela le singularise en tant que « rôle pratique ».

J'emprunte cette idée de « rôle pratique » à Stéphane Chauvier dans son petit ouvrage *Qu'est-ce qu'un jeu ?*³ Il ne faut pas ici entendre un rôle en un sens psychologique, mais en un sens avant tout dynamique et kinesthésique. Ce que donnent à sentir pareilles séquences de jeu, ce sont les efforts réclamés par ces rôles non-ordinaires, non-ordinaires parce que limités dans l'espace et dans le temps, et en rupture avec la vie quotidienne : la convergence de la trajectoire et de l'esquive dans *Burnout 2*⁴, le martèlement frénétique d'un même bouton dans *Track & Field*⁵, l'articulation de la trajectoire en cloche lente et de la ligne droite rapide dans *Celeste*⁶, etc. Jouer en accomplissant la tâche fixée par les règles, ce n'est donc pas seulement se divertir ou poursuivre un but ludique de manière compétitive : c'est aussi cultiver sa sensibilité aux différents rôles ludiques et les apprécier pour eux-mêmes et en comparaison avec d'autres jeux, comme l'on apprécie les œuvres musicales ou littéraires.

Or, pareille fécondité culturelle réclame une attitude résolument tournée vers l'accomplissement de la tâche fixée par les règles. L'épuration dont je parlais à propos de *Final Fantasy IX* ne devient sensible qu'en faisant ou en imaginant faire les gestes ludiques, ce qui demande de prendre intérêt au jeu. Partant, parce que cette attitude ne brise pas la clôture des jeux déjà remarquée par Caillois, je propose de la baptiser jeu fermé, marquée par une attention active à la part réglée du jeu et à la part d'effort demandé par le rôle.

Or, si cette attitude est liée à l'accomplissement d'une tâche fixée par les règles, on voit mal en quoi elle serait mobilisée par les scènes de dialogues ou lorsque nous décidons de lâcher la manette pour admirer le paysage. Nous revenons ainsi à la question que nous posions en introduction : ces moments sont-ils encore du jeu ? Sans doute l'exemple de l'arrêt du jeu est-il le

2 Guillaume Grandjean, « Monteverdi au Bontempi », billet de blog, 28 mai 2019. Le billet avait été posté sur le site <https://www.p0pn0tes.com/> qui n'est plus en ligne à présent (février 2021).

3 Stéphane Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, coll. « Chemins philosophiques », 2007.

4 *Burnout 2: Point of Impact*, Alex Ward, Guildford, Criterion Games, Acclaim, 2002.

5 *Track & Field*, Tokyo, Konami, Konami, 1983.

6 *Celeste*, Maddy Thorson & Noël Berry, Vancouver, Matt Makes Game, 2018

plus intéressant ici car il peut sembler que le jeu nécessite toujours une interaction. Posons donc la question : lâcher la manette est-ce encore jouer ?

Examinons plus précisément le *Sacramento* de la développeuse Delphine Fourneau. Ce jeu appartient au genre des *walking simulators*, jeux qui proposent simplement de se promener et dans un espace simulé. Celui de *Sacramento*⁷ a la spécificité suivante : il s'agit d'un espace en trois dimensions, dans lequel les éléments de décors (saules, flamants roses, cascade) sont dénués de profondeur car il s'agit de croquis à l'aquarelle réalisées par la développeuse. Le rôle proposé par le jeu réside donc dans le fait d'explorer un paysage et de sentir à travers lui la spécificité esthétique que produit la rencontre entre deux régimes de représentations si différents. Ce que nous apprend cet exemple est que le jeu comme rôle non-ordinaire n'est pas seulement lié à l'existence d'un système de règle, ce qui apparaissait déjà dans pratiques ludiques que sont le toboggan ou la balançoire. L'intérêt heuristique des jeux vidéo est qu'il nous forcent à faire ces distinctions parce qu'ils présentent ces deux types de séquence au sein d'un même objet.

Un rôle ludique est aussi constitué par des éléments accessoires aux règles : la personnalité des personnages que nous dirigeons, le style graphique. Or, ces éléments accessoires peuvent participer à l'enrôlement du joueur (c'est le cas de la référence historique à Mithridate de *Final Fantasy IX*) mais ils ne sont alors pas appréciés pour eux-mêmes, mais en corrélation avec leur rôle pour le système. En revanche, ils le sont lorsque ces éléments accessoires aux règles sont le centre de l'attention et c'est l'attention à l'effort de jeu qui devient secondaire : c'est, par exemple, le moment où l'on est frappé par le vent dans les saules pleureurs de *Sacramento*, qui, parce qu'il est animé sur peu de trames, donne au mouvement des branches le caractère rythmique d'une respiration ; le moment où le dialogue devient le centre de l'attention du joueur pour son propos existentiel dans *Final Fantasy IX* ; le moment où les puzzles de *The Redistricting Game*⁸ font prendre conscience que le scrutin d'arrondissement est un jeu de dupe.

Par opposition au jeu fermé, je parlerai alors de jeu ouvert pour désigner cette attitude ludique dans laquelle les éléments ludiques accessoires aux règles ne sont pas dépensés par l'effort et l'action du joueur. Il ne s'agit pas alors d'opposer jeu ouvert comme source de culture par rapport à jeu fermé comme source vaine de divertissement : les deux sont sources de culture et aucune des deux n'est épuisée par le divertissement. La première est une culture mécanique liée à l'effort et l'aspect technique des jeux, la seconde une culture plus polymorphe liée à la nature de l'élément considéré.

7 *Sacramento*, Delphine Fourneau, 2016.

8 *The ReDistricting Game*, Chris Swain, University of Southern California, 2007.

En guise de brève conclusion, je voudrais simplement souligner la portée de cette pluralité du jouer. Penser le jouer comme pratique de réception plurielle, regroupant plusieurs attitudes face à l'œuvre, ne vise pas à distinguer les jeux d'autres pratiques comme la lecture, mais, bien au contraire, de l'aligner sur la complexité et la profondeur de pareilles pratiques. A l'heure où une partie du public des jeux vidéo se crispe autour d'une identité *gamer* tout à la fois refusant la part culturelle des jeux et prônant un élitisme ludique empreint de masculinisme, reconnaître cette pluralité est importante à la fois pour comprendre ce qu'est le fait de jouer et pour lui rendre toute sa richesse.