



**HAL**  
open science

## Faut-il finir les jeux que l'on a commencé ?

Thomas Morisset

► **To cite this version:**

Thomas Morisset. Faut-il finir les jeux que l'on a commencé ?. La fin dans les jeux vidéo. Aspects des spatio-temporalités vidéoludiques, Karim Charredib; Yannick Kernech, Nov 2016, Rennes, France. halshs-03174432

**HAL Id: halshs-03174432**

**<https://shs.hal.science/halshs-03174432v1>**

Submitted on 3 Apr 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.

## Faut-il finir les jeux que l'on a commencé ?

Thomas Morisset – Centre Victor Basch/IREPh

Journée « La fin dans les jeux vidéo » - Université de Rennes 2 – 24 novembre 2016

### La fin et l'effet de l'œuvre

Par où commencer pour parler de la fin ? Puisque la journée d'étude qui nous réunit pose que les jeux vidéo « renouvellent », voire « mettent à mal » le concept même de fin tel qu'il apparaît dans d'autres productions culturelles, il faut d'abord voir comment ce concept apparaît dans ces autres domaines. J'aimerais alors prendre comme point de départ la *Poétique* d'Aristote, dans laquelle ce dernier déclare qu'« un tout, c'est ce qui a un début, un milieu et une fin<sup>1</sup> ». Ce qui est ici caractérisé comme tout, c'est l'action imitée par la tragédie et présentée par elle de manière achevée : on suit la naissance de la situation tragique, son développement et sa résolution<sup>2</sup>. Dans cette perspective, la fin est définie comme « ce qui vient naturellement après autre chose, mais après quoi rien ne se produit<sup>3</sup> ». L'adverbe « naturellement » peut ici surprendre puisque l'on parle des créations artificielles que sont les textes de théâtre. Cet adverbe traduit en fait le verbe grec *phuô*, qui signifie au départ croître, pour un végétal notamment, et sur lequel est formé le mot *phusis*, nature, qui a donné en français « physique ». Pour être considéré comme un tout, il ne suffit donc pas d'être un tas ou un amas de matière inerte, mais bien manifester une dynamique propre, qui mène quelque part. De même que le bourgeon contient déjà quelque chose de la fleur, de même le début contient-il déjà quelque chose de la fin, lorsque la tragédie est bien écrite. La fin n'est donc pas simplement un état terminal parmi d'autres possibles, et donc indifférents, mais bien un accomplissement, vers lequel tout le déroulé de la pièce est tourné.

Parce que l'action dans son ensemble tend vers son achèvement dans la fin, il faut donc que le spectateur aille au bout de la pièce de théâtre à laquelle il assiste pour que l'effet propre de la tragédie puisse s'accomplir chez lui. Indépendamment de cet effet propre au théâtre grec, l'idée selon laquelle une dynamique narrative donne au déroulé d'une action un aspect aussi nécessaire qu'un processus naturel semble s'appliquer aux arts qui nous sont contemporains. En réduisant alors *a minima* le cadre emprunté à la pensée aristotélicienne, je dirai donc que voir la fin d'un livre, d'un film, d'un jeu nous met face à quelque chose de propre à l'œuvre, vers lequel l'œuvre elle-même tend et qui vaut la peine d'être vécu. Mais comment caractériser ce quelque chose ?

Il ne peut s'agir simplement du plaisir esthétique, puisque celui-ci n'attend pas la fin de la

1 ARISTOTE, *Poétique*, trad. Michel Magnien, Paris, Librairie Générale Française, coll. « Le Livre de Poche », 1990, 1450b, p. 96.

2 Cette structure peut d'ailleurs s'appliquer à des moments de la pièce et non seulement à l'ensemble. Ainsi Corneille, dans « l'Examen » de son *Horace*, juge-t-il la mort de Camille comme trop brusque car privée de commencement. Voir Pierre CORNEILLE, *Horace*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Théâtre », 1994, p. 36.

3 ARISTOTE, *loc. cit.*

lecture ou du visionnage pour se faire sentir. Parvenir à la fin, c'est pouvoir saisir, non pas seulement le message, mais le sens d'une pièce, d'un livre, d'un film, à travers l'action qui y est racontée (ce qui peut influencer, ou non d'ailleurs, sur la qualité du plaisir esthétique ressenti). C'est donc une étape nécessaire à la connaissance de ces œuvres et à la formation d'un jugement informé sur leur mérite ou sur leur beauté. Or, certains jeux s'accrochent très bien de ce schéma formel dérivé d'Aristote, notamment les jeux avec une narration orientée vers une fin unique. Je pense ainsi aux *Final Fantasy* classiques comme *Final Fantasy IX*<sup>4</sup>. Dans ce dernier, la fin vient bien achever le jeu, tant en terme d'unité d'action, qu'en terme thématique : c'est le combat final et l'ensemble des scènes cinématiques<sup>5</sup> qui s'ensuivent qui permettent de donner un sens au rapport à la mort qui parcourait tout le reste du jeu à travers les paroles et actes du mage noir Vivi. Par le décès paisible de Vivi est amenée l'idée que l'acceptation de la finitude est un remède à l'angoisse de notre disparition. Voir la fin du jeu est donc nécessaire pour rendre compte le plus finement possible du sens de l'œuvre en tant que telle et pour approfondir plaisir esthétique pris à la représentation des actions.

Mais des jeux comparables à *Final Fantasy IX*, je n'en dirai pas plus, car ce sont bien plutôt les remises en causes de ce modèle par d'autres formes vidéoludiques qui vont m'intéresser, remise en cause qui peut être comprise de deux manières. D'une part, au sein même du système narratif, on peut essayer de chercher un autre type de valeur qui l'emporterait sur la nécessaire complétion formelle des jeux pour en apprécier la pleine saveur. D'autre part, l'absence de narration, ou bien la place prépondérante accordée dans l'expérience à ce qui ne relève pas du narratif, est une direction qui semble induire un autre concept de fin et, par là, un autre type de culture. Je viens de parler de culture ; en effet, si je ne m'avance pas sur la vertu cathartique, politique ou esthétique du fait d'entrer en rapport avec une œuvre achevée par sa fin, il me semble néanmoins possible de nommer culturel un tel rapport. Bien percevoir le sens d'une œuvre, et exprimer alors un jugement à son sujet, est une faculté humaine valant pour elle-même et qu'il est digne d'affiner, ce qui est l'objet de la culture<sup>6</sup>. La question qui donne son titre à cette communication, « faut-il finir les jeux que l'on a commencé ? », pose donc la question de savoir où se trouve l'élément culturel des jeux vidéo, si celui-ci est nécessairement relié à l'appréhension de la fin et à quelle conditions d'avancement dans un jeu un discours informé et pertinent sur ce même jeu est possible.

4 *Final Fantasy IX* [2000], Squaresoft, Square Europe, 2001.

5 On appelle scène cinématique les moments durant lesquels le joueur peut lâcher sa manette, se retrouvant ainsi dans une posture en apparence plus proche du spectateur de cinéma. Celles-ci sont souvent l'occasion de développer la narration des jeux.

6 C'est le sens que Kant, notamment, donne à la culture. Voir Immanuel KANT, *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht* [1795], traduction par Alain Renaut, *Anthropologie du point de vue pragmatique*, Paris, Flammarion, coll. « GF », 1993, § 63, p. 196.

## Fin et expérience

En guise d'exemple et de piste de réflexion pour comprendre ce que serait une narration qui se détournerait de la nécessité d'une fin, je pense à la trilogie *Mass Effect* et particulièrement à son épisode final *Mass Effect 3*<sup>7</sup>. Prendre un tel exemple apparaît au départ comme contre-intuitif tant ce jeu a justement fait parler de lui pour sa fin. En effet, peu de temps après la sortie du jeu, au début de l'année 2012, de nombreux joueurs, relayés par des articles dans la presse spécialisée, ont exprimé leur mécontentement quant à certains aspects de la fin du jeu. Pour reprendre le titre d'un article de *Kotaku* le sentiment qui présidait à cette grogne était que « les fins de *Mass Effect 3* négligeaient les joueurs les plus investis<sup>8</sup> ». Comment expliquer cela ? La trilogie *Mass Effect*, tout au long de la centaine d'heure nécessaire pour finir les trois jeux, mettait au centre de son expérience un système de choix influant sur les relations avec les autres personnages, voire sur la vie et la mort d'espèces entières, habituant ainsi les joueurs et joueuses à ce que leurs décisions se fassent sentir, d'une manière ou d'une autre, d'un épisode à l'autre. Dans ce contexte, la grande similarité entre les cinématiques de fin, qui ne faisaient que très imparfaitement sentir le poids de ces décisions, les lacunes dans l'écriture et le biais, au moment du choix final, vers l'un des choix proposés<sup>9</sup>, semblaient mettre de côté toutes ces heures passées et les liens savamment tissés avec le reste de l'univers. Remarquons d'ailleurs que BioWare a répondu à ces critiques en publiant trois mois plus tard un contenu téléchargeable gratuit qui, sans changer profondément le sens de la fin, l'étoffait de quelques séquences cinématiques supplémentaires et rajoutait une option supplémentaire lors de la décision finale.

Quelle analyse faire de cet événement ? Dans un esprit aristotélicien, on pourrait simplement considérer cette fin comme une erreur due au manque d'inspiration des développeurs, portant ainsi un coup fatal à la composition générale de l'ensemble. Le mal semble pourtant plus profond : le système narratif de *Mass Effect* pouvait difficilement déboucher sur une conclusion satisfaisante parce que, consciemment ou non, ce n'est pas ce qu'il vise. La narration des différents épisodes de cette franchise repose en effet sur deux principes : l'accumulation et l'investissement, la métaphore économique étant ici utilisée à dessein. Par accumulation, j'entends que la narration repose sur la possibilité pour le joueur de construire son histoire en y ajoutant un grand nombre d'éléments, sans que l'ordre ou les liaisons entre ces éléments apparaissent comme nécessaires. La structure narrative de *Mass Effect 2*<sup>10</sup> exemplifie le mieux cette idée. La trame principale demande de recruter le plus

7 *Mass Effect 3*, BioWare, Electronic Arts, 2012.

8 Sparky CLARKSON, « *Mass Effect 3*'s Endings Disrespects Its Most Invested Players », *Kotaku*, 3 avril 2012, <http://kotaku.com/5898743/mass-effect-3s-ending-disrespects-its-most-invested-players>.

9 Le « choix de la synthèse » est présenté comme le plus équilibré des choix, par le discours comme par l'image. En effet, les choix sont matérialisés par trois chemins : celui du milieu est un puits de lumière blanche (c'est celui de la synthèse), tandis que les deux chemins partant sur le côté mènent vers des structures grisâtres, l'une peu éclairée, l'autre baignant dans une lumière rougeâtre.

10 *Mass Effect 2*, BioWare, Electronic Arts, 2010.

de mercenaires possibles et de gagner leur confiance par des missions propres à chacun et à chacune. Or ce recrutement se fait dans un espèce de temps gazeux, dans lequel même les missions notées comme urgentes peuvent attendre trois ou quatre voyages à l'autre bout de la galaxie laissant le joueur libre de choisir l'ordre des missions, voire de se passer d'en accomplir certaines.

Cette accumulation est aussi un investissement : plus l'on joue, plus l'on investit du temps dans ce jeu plutôt que dans un autre ou dans une autre activité, alors plus les chances de voir une meilleure fin augmentent. « Meilleur » rend ici l'idée que l'investissement du joueur ou de la joueuse n'est pas gaspillé, qu'il ne va rien perdre, cette perte se concrétisant le plus souvent par la mort d'un personnage auquel les heures de jeu l'avaient attaché. Ici c'est *Mass Effect 3* qui devient le paradigme de cette mécanique : pour débloquer la meilleure fin possible, il fallait accomplir le plus de missions possibles, et même jouer un peu en multijoueur, afin de faire monter un score de « préparation galactique » déterminant la qualité de la fin rencontrée. *Mass Effect* crée ainsi une équivalence entre l'investissement temporel, le succès ludique et la satisfaction prise à la narration. Si un personnage meurt lors de la mission finale, ce n'est pas par nécessité narrative, c'est parce que le jeu n'a pas été joué de la manière la plus complète possible ; comment cette mort pourrait-elle avoir un sens alors, autre que de la frustration ? Par ce système, et par l'ampleur même de l'univers du jeu et du temps qu'il demande pour être parcouru, un rapport plus personnel et affectif se noue avec le jeu parce que l'on attend qu'il nous rende ce qu'on a daigné donner de sa personne.

Cette logique trouve son aboutissement dans l'ultime contenu téléchargeable sorti pour le jeu, dénommé *Citadel*<sup>11</sup> et constitué de deux parties. La première est une mission d'action standard dans un quartier de la Citadelle, le centre diplomatique du jeu, qui n'a que peu d'intérêt pour notre propos. En revanche, la deuxième partie voit Shepard, le personnage principal du jeu, disposant d'une permission avant de s'envoler pour l'ultime mission, organiser une fête dans un appartement. Le joueur peut ainsi sélectionner quels personnages des différents volets sont invités, dispose d'un temps d'entretien privé avec ses membres d'équipage avant la fête elle-même, fête fortement alcoolisée, du moins dans ma session de jeu, et durant laquelle d'autres interactions sociales sont possibles.

Le journaliste de *Forbes* Paul Tassi notait que cet ultime ajout à la diégèse de *Mass Effect 3* constituait un « parfait au revoir » à l'univers du jeu et que c'était un tel « au revoir » qui manquait à la fin canonique du jeu<sup>12</sup>. Une telle pensée sous-entend que cet « au revoir » a plus d'importance que la fin de la narration. Si un joueur trouve plus de satisfaction dans le lien affectif qu'il construit avec des personnages, la fin a-t-elle encore de l'importance dans l'économie de l'œuvre ou pour

11 *Mass Effect 3: Citadel*, BioWare, Electronic Arts, 2013.

12 Paul TASSI, « Mass Effect 3's Citadel DLC: At Last, The Perfect Goodbye », *Forbes*, 5 mars 2013, <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/03/05/mass-effect-3s-citadel-dlc-at-last-the-perfect-goodbye/#2b29958d435d>.

l'expérience d'une partie de jeu ? Tassi dit bien qu'un tel moment n'aurait pas pu servir de fin et sans doute faut-il qu'une fin narrative existe. Mais ce qui compte davantage, c'est d'arriver à un état affectif plaisant, de voir le monde du jeu et les personnages comme des souvenirs qu'on aime à se remémorer, comme les lieux et les rencontres d'un voyage. On prend alors congé du jeu, mais il n'est nul besoin de le finir pour en prendre congé. Ce basculement donne à l'affection une place plus importante dans l'expérience de jeu que le strict propos de celui-ci ; c'est alors moins l'achèvement de l'action que l'inachèvement, la suspension d'un état affectif considéré comme satisfaisant et auquel on pourra revenir, qui est recherché.

Cette direction, peut-être encore latente dans les *Mass Effect*, a récemment été assumée clairement par Serge Hascoët, le directeur du pôle créatif d'Ubisoft, dans une interview accordée au journal *Le Monde*<sup>13</sup>. Serge Hascoët révèle que les prochains jeux Ubisoft vont le moins possible dicter leur histoire par scénarisation linéaire, mais tenteront avant tout de proposer des mondes où l'on se sente bien, et ajoute que cela permet l'expression du joueur, afin que les jeux deviennent une « fabrique d'anecdotes ». Il faut avouer que cette confusion de l'expression et de l'anecdote apparaît pour le moins suspecte, dans la mesure où elle confond personnalisation de l'expérience et expression de soi, confusion qui est d'ailleurs à la base d'un nombre certain de publicité<sup>14</sup>. Mais cela signale aussi, et d'une autre manière, ce que nous tentions de mettre en exergue avec *Mass Effect* : le passage d'un régime d'appréciation culturelle d'une œuvre à un autre régime. On passe en effet d'une expérience dont on rend compte par le jugement de goût (« la fin n'est pas belle parce que elle est déconnectée du reste du jeu ») à une anecdote que l'on raconte (« je me suis attaché au personnage de Garrus et on a fait la fête ensemble »).

Faut-il alors considérer ce basculement comme quelque chose de négatif ? Je crois au contraire que *Mass Effect* est la preuve que cette structure peut être culturellement, et esthétiquement, pertinente, mais qu'il importe de bien définir les contours et enjeux de ce qu'elle procure. J'aimerais, pour ouvrir trop brièvement quelques pistes à une considération philosophique de cette question, faire un parallèle entre cette situation et celle qu'évoque Walter Benjamin à propos de l'image photographique et cinématographique au début du xx<sup>e</sup> siècle. Pour le dire très rapidement, avec le développement de la massification de l'image, par la photo et par le cinéma, on assiste d'après lui à une transformation du rapport à l'art : là où l'appréciation d'une œuvre était une épreuve qui demandait à ce qu'on s'abîme en elle, parce que l'on y faisait l'expérience de cette présence lointaine qu'est « l'aura », le cinéma et la photographie à grand tirage encouragent au contraire une « appropriation » de l'œuvre : il s'agit alors de jouir de l'œuvre « de manière

13 William AUDUREAU, « Serge Hascoët : « Dans les prochains jeux vidéo Ubisoft, il y aura de moins en moins de narration » », *Le Monde*, 15 novembre 2016, [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/11/15/dans-les-prochains-jeux-video-ubisoft-il-y-aura-de-moins-en-moins-de-narration\\_5031610\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/11/15/dans-les-prochains-jeux-video-ubisoft-il-y-aura-de-moins-en-moins-de-narration_5031610_4408996.html).

14 Voir par exemple la publicité pour la Citroën DS3 où « sortir du rang » revient à choisir la couleur des ailes de la voiture et le motif du toit : <https://www.youtube.com/watch?v=N6TdBYEbnHo>.

distraite », de la ramener à soi et à ses habitudes<sup>15</sup>.

La narration dans *Mass Effect* et les jeux similaires qui privilégient l'« au revoir » sur la fin semblent répondre à une telle logique : ils visent à l'appropriation d'un jeu par ses joueurs afin que ceux-ci le façonnent sans forcément en être eux-même changés. Ce qu'ils visent est un état de confort et sans doute ce confort final est-il gagné au prix de quelques choix cornéliens dans le cours de la partie. Mais en tant qu'outils d'appropriation de l'œuvre, les choix dans les jeux vidéo, même quand ils apparaissent dans une version bien plus nuancée que dans *Mass Effect*, semblent le plus souvent nous reconduire vers nous-mêmes plutôt que de nous ouvrir à l'altérité d'une œuvre.

Quant à la question qui nous intéresse dans cette communication, on voit bien la réponse à lui apporter : si le sens que l'on extrait de la narration d'un jeu est la relation vécue aux personnages, alors voir la fin n'a que peu d'importance puisque ce qui importe c'est la construction dans un temps long de cette relation numérique.

### **Être en deçà ou au delà de la fin : l'amateur et le spécialiste**

Je ne me suis jusqu'ici intéressé qu'à des jeux qui accordent à la narration une place centrale dans la construction de l'expérience de jeu et il est temps alors de passer à la deuxième catégorie de jeux que j'envisageais au début de cette communication. En effet, donner une place prépondérante à la narration est loin d'être la norme de tous les jeux, que ce soit par son absence totale (dans les jeux de course par exemple) ou bien par la relégation de celle-ci à un plan très secondaire, comme le scénario des jeux de combat ou d'un shoot'em up comme *Mushihime-sama*<sup>16</sup>. Deux questions se posent alors quant à la pertinence de tels jeux pour cette communication : d'une part, de quelle manière ces jeux font-ils culture et, de l'autre, quels rapports entretiennent-ils avec le concept de fin ?

Pour répondre à la première question, je dirai que jouer à de tels jeux développe un savoir-faire qui débouche, non pas sur une simple appréciation technique mais sur quelque chose qui ressemble à un jugement de goût. En effet, progresser dans un jeu c'est à la fois affiner sa sensation motrice et sa capacité à juger, par rapport à d'autres jeux, de la beauté liée au plaisir moteur apporté par tel ou tel jeu vidéo. On aura remarqué l'hésitation dans ma formulation : j'ai dit « ressemble » à un jugement de goût. C'est que, selon la tradition esthétique dont je me réclame, le jugement de goût, qui a pour objet la beauté, est un jugement normalement désintéressé dans son rapport à

15 Walter BENJAMIN, *L'oeuvre d'art à l'heure de sa reproduction technique*, traduction de Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch, in *Œuvres*, 3 t., Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2000, III, p. 311. La valeur de ce processus n'est pas sans ambiguïté, car s'il est pour partie destructeur, il crée en même temps la possibilité de nouvelles expériences. Voir, par exemple, pour le lien entre cinéma et inconscient, *ibid.*, p. 303-306 ou pour la photographie comme ouverture au « regard politiquement éduqué », *Petite histoire de la photographie*, in *Œuvres*, *op. cit.*, II, p. 311-312.

16 *Mushihime-sama* [2003], Cave Interactive, Degica, 2015.

l'objet<sup>17</sup>. Or, jouer à un jeu vidéo, parce que cela réclame de bien jouer et d'être orienté vers l'accomplissement d'un objectif est une expérience en partie intéressée et ce terme kantien ne peut s'appliquer qu'avec précautions, réserve valant également pour le terme de beauté. Restons en alors à l'idée qu'il y a dans le domaine qui est actuellement étudié, un type jugement de goût et un type de beauté qui sont analogues à ce que sont le jugement de goût et la beauté dans le domaine esthétique.

Ces précautions étant posées, considérons sous cet angle la série de jeu de course *Burnout* et plus particulièrement *Burnout 2 Point of Impact*<sup>18</sup>, paru en 2002 et *Burnout Paradise*<sup>19</sup>, paru en 2008. *Burnout 2* est, en son cœur, un jeu de compromis entre la trajectoire idéale du circuit et l'esquive des autres véhicules. A un certain niveau cependant, ces deux caractéristiques se fondent l'une en l'autre, et il en résulte une expérience très épurée et particulièrement cohérente. *Burnout : Paradise* rajoute à cela la possibilité de combattre les autres voitures et ajoute une notion d'orientation aux courses : on ne court plus sur des circuits définis, mais il faut se repérer dans une ville ouverte, ce qui a d'ailleurs tendance à faire ressembler les courses à une longue ligne droite et à réduire drastiquement le nombre de courbes intéressantes à négocier, puisque la ville regorge de raccourcis. Or la nécessité de s'orienter est contradictoire avec l'attention demandée par la conduite à haute vitesse dans un trafic dense, rendant les accidents bien plus fréquents à un niveau avancé, d'autant que les rythmes et emplacement d'apparition des voitures à esquiver sont bien plus aléatoires que dans *Burnout 2*. Il en résulte une expérience plus laborieuse et également plus punitive dans son rapport aux accidents. Si *Burnout Paradise* est incontestablement un jeu plus original, il me semble être un jeu de course moins beau que *Burnout 2*, justement parce que la qualité sensible de son expérience est plus grossière, les différentes mécaniques jouant parfois trop l'une contre l'autre. Parce que les jeux vidéo ont d'abord lieu dans cette négociation entre geste et écran, une grande partie de la culture vidéoludique, est une culture de ce type, avant tout technique, qui développe à la fois un savoir-faire particulier pour un jeu et une sensibilité plus large capable d'apprécier les jeux en général.

Ceci étant établi, revenons à la question qui intéresse ce colloque, celle de la fin. Il faut faire un pas de côté par rapport à Aristote dans la mesure où, du point de vue de la maîtrise d'un système, la fin d'un jeu, comme objectif de complétion pensé par les développeurs, a toujours quelque chose d'arbitraire. Si l'intérêt culturel d'un jeu réside dans l'approfondissement de sa manipulation, il semble que le point jugé satisfaisant peut être atteint en deçà de la fin, une fois que les mécaniques ont été comprises, ou bien au delà de la fin, par la pratique du *speedrun*<sup>20</sup> ou simplement le fait de

17 I. KANT, *Kritik der Urteilskraft* [1790], traduction par A. Renaut, *Critique de la faculté de juger*, Paris, Flammarion, coll. « GF », 1995, p. 181-189.

18 *Burnout 2: Point of Impact*, Criterion, Acclaim, 2002.

19 *Burnout Paradise*, Alex Ward, Criterion, Electronic Arts, 2008.

20 Littéralement « course rapide ». Cet anglicisme désigne la pratique consistant à finir le plus rapidement possible un jeu, même si celui-ci n'a pas été prévu pour cela.



chercher à jouer de manière plus performante. Ainsi, je n'ai pas totalement fini *Burnout Paradise*. Il m'est en effet apparu comme superflu de relever tous les défis proposés dans le mode de difficulté le plus élevé. Certes, il est clair que si je l'avais fait, mon pilotage se serait amélioré. Mais cela ne m'intéressait pas, justement parce que je considère au départ le pilotage de *Burnout Paradise* comme manquant de finesse et aussi parce que le rapport entre l'investissement en temps et ce qui aurait été gagné me semblait peu favorable. Mais « favorables » d'après quels critères ? J'estimais que cette course à la performance était trop particulières, trop attachée à l'idiosyncrasie du jeu, et m'éloignaient ainsi du développement d'une sensibilité plus générale apte à juger de manière informée d'un large ensemble de jeux.

Il y a là une tension que l'on retrouvait déjà à l'œuvre dans un domaine que l'on n'associe pas spontanément aux jeux vidéo : celui de l'éducation physique. Isabelle Queval, philosophe du sport et elle-même ancienne sportive professionnelle, note ainsi dans son ouvrage *S'accomplir ou se dépasser* comment nos cours d'Éducation Physique et Sportive sont traversés par deux courants contradictoires : l'éducation physique, qui promeut un « accomplissement » équilibré de l'individu par la santé du corps et la diversité des pratiques, et le sport, cherchant la performance et donc forçant le corps à une sur-spécialisation, avec l'idée du « dépassement de soi<sup>21</sup> ». Le point culminant de cette dernière logique est alors le sport de haut niveau pour lequel l'idéal du sport-santé n'est qu'un lointain souvenir, et où les corps des athlètes ne peuvent rester en bon état très longtemps<sup>22</sup>. Il me semble qu'une tension similaire, si l'on excepte les enjeux de santé, est à l'œuvre dans cette part technique de la culture ludique et ouvre donc vers deux directions différentes. D'une part, il y a la volonté de maîtrise et de performance qui demande de triompher sur la fin prévue par les développeurs (ou du moins de rechercher les meilleures stratégies pour l'atteindre), sur-spécialisante et débouchant sur l'*e-sport*<sup>23</sup> ou bien sur la pratique du *speedrun*. D'autre part, se trouve une figure qu'on qualifierait plus volontiers d'amatrice, cherchant simplement à affiner sa sensibilité vidéoludique avant de viser à tout prix la performance. On aura sans doute compris que cet article est l'œuvre d'un joueur qui se range dans la seconde catégorie plutôt que dans la première – et qui considère donc qu'achever un jeu est loin d'être nécessaire pour pouvoir former un jugement de goût sur celui-ci, même si, ce faisant, on court toujours le risque de manquer quelque chose. Le moment important dans l'expérience de jeu n'est donc pas la fin, mais le point de bascule où l'on sent que la quête de la performance forcera à être moins attentif à la richesse et à la forme de l'expérience, pour rentrer dans une phase d'entraînement et d'apprentissage demandant la répétition *ad nauseam* des mêmes mouvements.

21 Isabelle QUEVAL, *S'accomplir ou se dépasser. Essai sur le sport contemporain*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 2004, p. 185-190.

22 *Ibid.*, p. 222-228.

23 Ou « sport électronique ». Par ce terme est désignée la pratique professionnelle de certains jeux vidéo, reprenant le modèle commercial et les mises en scènes du sport professionnel « traditionnel ».

Mais il n'y a pas à penser ces deux catégories comme hermétiquement séparées : l'amateur a besoin d'avoir quelque chose de compétitif pour avancer dans le jeu et il est clair que, en travaillant un jeu, le *speedrunner* acquiert de la finesse transposable pour apprécier les autres jeux. Il n'est pas certain que la position idéale soit à mi-chemin entre les deux, car ces deux figures ne considèrent au fond pas la même chose dans un jeu : l'amateur voit dans les jeux vidéo une source de plaisir moteur dont un jugement de goût peut rendre compte, moyennant les réserves émises quant à l'importation trop rapide de ce concept depuis la sphère esthétique. Le *speedrunner* les voit bien davantage comme un domaine compétitif appelant une maîtrise technique poussée. Ce qui est remarquable alors, est le fait que les jeux vidéo soient un objet qui marie aussi bien deux finalités *a priori* contradictoires.

### **En guise de conclusion : faut-il finir les jeux que l'on a commencé ?**

Il faut en premier lieu se réjouir de la diversité des jeux vidéo, puisque les différents rapports à la fin que nous avons identifiés ont chacun leur pertinence culturelle. Cela doit donc nous garder de rechercher un modèle unitaire qui viendrait nécessairement privilégier une forme de jeu sur un autre.

Ainsi dans une optique d'inspiration aristotélicienne, il faut voir la fin d'un jeu pour pouvoir dire quelque chose de son intrigue, mais lorsque la narration vise bien plutôt à faire vivre un état affectif, alors cela n'est plus absolument nécessaire, même si l'on a vu en quoi ce paradigme, dans son hésitation entre l'expérience et l'anecdote, pouvait être problématique. Quant à la fin mécanique, définie par un objectif ludique, on a vu deux figures en tension autour de la nécessité de la complétion : celle du joueur compétitif, pour qui cette complétion est obligatoire et un simple moment à dépasser pour être réitéré ; et la figure de l'amateur, pour qui le rapport à la complétion n'est pas obligatoire.

Mais dans le cours d'une session de jeu, il semble bien que ces différents modes se mêlent. Certes, je pense que *Mass Effect* est avant tout non-aristotélicien dans sa narration, mais en même temps, la trilogie contient bien un scénario appréciable. Et de même, ne peut-on pas aussi chercher à finir *Mass Effect*, ou certaines séquences de celui-ci, le plus rapidement possible ? Si ces différents rapports à la fin s'articulent dans l'expérience particulière d'un joueur, se pose alors la question de savoir si, au sein d'un jeu ou d'une séquence de jeu, un de ces modes est plus pertinent que l'autre. Il y a peut-être un fondement du goût vidéoludique à savoir identifier le rapport à la fin le plus riche. Mais penser cette intersection de manière exhaustive demanderait beaucoup de temps et vous serez d'accord avec moi pour dire qu'il faut finir, dans les temps, les communications que l'on a commencé.