

Alea et Ilinx : Une fin du divertissement ?

Intro

Qu'il s'agisse d'axes sociologiques, philosophiques ou encore historiques, le traitement du jeu vidéo, et plus généralement du jeu, s'est toujours effectué par le prisme d'ancrages scientifiques externes en quête d'une redynamisation de leur propre domaine de recherche. Tout objet ludique pouvant se livrer volontiers au détournement, au remploi et à la greffe de contenus déterminés par les utilisateurs, ces emprunts externes aux objets ludiques ne sont donc pas surprenants.

Cependant, après l'usage social de Johan Huizinga, et la classification établie par Roger Caillois, qu'en est-il de la question ludique à l'heure où son usage s'étend à l'ensemble des domaines de la société humaine ? Alors même que ses diverses caractéristiques dépassent les frontières poreuses qui lui sont d'ordinaire attribuées, et auxquelles on l'imagine encore parfois contrainte : récréation, oisiveté, détachement vis-à-vis du réel, activité subalterne, destination infantile, inconséquence de propos etc., l'objet ludique serait-il libéré du sceau du divertissement qui lui était sans cesse apposé ? Afin de répondre à cette question, il faut s'intéresser plus spécifiquement à ces objets, leurs usages et leur place dans notre société.

Si ces derniers jouissent aujourd'hui d'une réputation acceptable, ils furent l'objet d'accusations et de méfiances notables au cours des années 90 : incitation à la violence, défiance de l'autorité parentale, dissidence vis-à-vis des normes établies par la société etc. (notons d'ailleurs que la perpétuation de violences extrêmes est encore parfois imputée aux jeux vidéo, comme en témoigne les récents propos du président américain suite aux fusillades d'El Paso et Dayton). Ses contenus pléthoriques et diversifiés lui auront tout de même permis de s'imposer comme une industrie culturelle dominante aux côtés d'autres industries

culturelles tel que le cinéma. Bien plus important encore, l'émergence et la vivacité d'une scène indépendante aujourd'hui bien installée, et qui propose des expériences ludiques qui osent dépasser les cadres traditionnels de la fiction ludique (quête initiatique, action rythmée etc.) et destine le jeu vidéo à un plus vaste public de joueuses et de joueurs.

A ce titre, il est nécessaire de réintroduire deux notions empruntées à Roger Caillois : l'*alea* et l'*ilinx*. Il faut également adjoindre à *alea* et *ilinx*, *agon* et *mimicry*, quatre classifications établies par Roger Caillois dans l'ouvrage *Les jeux et les hommes* qui articule la notion de jeu autour de ces axes, et que l'on pourrait traduire comme suit et dans l'ordre : la chance, le vertige, la compétition et le simulacre ou faire semblant. Si je choisis d'écarter immédiatement *agon* et *mimicry*, c'est parce qu'ils constituent le fer de lance de la production vidéoludique AAA, et qu'à force de répétition des modèles de développement et de production, abandonne tout espace d'expression propice à l'*alea* (*chance*) et l'*ilinx* (*le vertige*). A l'inverse, avec des objets emblématiques tels que *The Binding of Isaac* (2011), *The Stanley Parable* (2013) ou encore le récent *Baba is you* (2019), on peut constater une forte prégnance de l'*alea* et l'*ilinx*, et une disparition de l'*agon* et la *mimicry*. L'expérience vidéoludique inédite et non conventionnelle prend donc le pas sur des phénomènes de répétition, d'engagement et d'immersion, qui constitue le cœur fonctionnel des divertissements vidéoludiques. Il s'agira lors de cette journée d'interroger ces notions comme vecteurs de recherches propres aux jeux vidéo.

Un jeu ? Quoi qu'est-ce ?

En préambule, il convient de proposer un point définitionnel, et proposer une description sommaire de ce que serait un jeu vidéo, ou mieux encore, un jeu. Pour commencer par l'évidence, et pour convoquer des notions précédemment

citées, je vais ré-introduire les catégories proposées par Roger Caillois : *agon*, *mimicry*, *alea* et *ilinx*. Si ces quatre catégories permettent de définir un cadre dans lequel placer un objet ludique, il convient d'y ajouter les notions de *paidia* et *ludus*, lesquelles constituent un véritable levier entre l'expression ludique la plus dépossédée de contraintes, et au contraire, celle régie par des règles. Ainsi, *paidia* représente le spectre ludique libre, qu'il est possible de rapprocher du jeu d'enfant, ou l'improvisation et la spontanéité l'emporte sur le respect de règles qui n'existent d'ailleurs que rarement, tandis que *ludus* au contraire représente l'aspect le plus réglementé de l'activité ludique, plus simplement appelé : règles du jeu. Ainsi, pour qu'activité ludique il y ait, l'établissement et l'acceptation d'un pacte ludique est nécessaire. Ce pacte forgera un cadre commun réglementé et accessible pour que quiconque puisse jouer, et ménagera suffisamment d'espace en son sein pour que chaque utilisatrice et chaque utilisateur puisse librement exprimer sa personnalité. Le jeu se définit donc en premier lieu comme une tension perpétuelle entre liberté et contrainte, elle-même dynamisée par différentes caractéristiques que sont *agon*, *mimicry*, *alea* et *ilinx*. Toutefois, n'est effleurée ici que la dimension technique de l'objet ludique, et l'on ne peut parler de jeux sans évoquer les fonctions sociales qui constituent en réalité le fondement de toute activité dite ludique.

Si des chercheurs comme Johan Huizinga et Laurent Trémel ont étudié en détails les phénomènes à l'œuvre dans l'activité ludique et ses fonctions sociales, ils ont avant tout mis en évidence, et c'est sans doute le point le plus fondamental, le fait qu'il n'est d'activité ludique quelle qu'elle soit sans fonction sociale. Par extension, si l'on suit les propos de Johan Huizinga – notamment dans *Homo Ludens* – il n'est pas d'activité humaine qui puisse être dissociée absolument de toute forme de ludisme, aussi infinitésimale soit-elle. A cet égard, Laurent Trémel

met parfaitement en évidence le fait qu'aux diverses pratiques qui traversent les différentes communautés de joueurs, des mondes se façonnent, mutent et disparaissent comme autant de communautés traversées par des événements, des fulgurances et des défaites, qui conduiront irrévocablement à leur disparition ou leur pérennisation ; le sujet déborde sur l'objet, et l'objet déborde sur le sujet.

Il est désormais possible de donner une définition fonctionnelle au jeu : une activité ludique déterminée par un cadre spécifique, le pacte ludique, pacte régi par un ensemble de règles plus ou moins contraignantes, mais laissant un certain espace d'expression aux utilisatrices et aux utilisateurs. De plus, l'activité ludique, même solitaire, ne saurait être dépossédée de sa fonction sociale, puisque que ce soit dans son caractère conflictuel ou trans-médiatique cette dernière invite aux échanges entre individus avec les autres, eux-mêmes ou encore avec le dispositif ludique en place. Ainsi, est-ce dans ce répertoire de caractéristiques, de catégories, de fonctions ou encore d'usages qu'il est nécessaire de puiser afin d'agrémenter la recherche de moyens d'approches ludiques ? Si j'ai choisi de mettre en avant ces différents points, c'est justement pour les écarter. Si leur fonction et leur usage demeurent utiles et nécessaires pour construire les bases d'une réflexion et d'une interrogation, force est de constater qu'à moins de les évincer pour proposer d'autres outils d'analyse destinés aux objets ludiques, la recherche prend le risque de ne plus être à même d'approcher les pratiques techniques et sociales liées aux milieux ludiques les plus récents, aux mutations régulières et chaotiques. Est-ce à dire qu'il est alors nécessaire de tout abandonner des travaux précédemment cités ? Bien sûr que non, il convient cependant de mettre en avant certaines de ces notions et catégories davantage que d'autres.

Redéploiement définitionnel (tableau Caillois)

Les catégories de Roger Caillois constituent à ce titre un premier réservoir de notions au sein duquel puiser, non plus pour les employer telles qu'elles sont, mais afin de mieux appréhender les phénomènes à l'œuvre dans les différentes scènes ludiques contemporaines. Bien évidemment, si certaines sont retenues, cela implique que d'autres sont écartées, il sera également nécessaire d'expliquer les raisons motivant ces choix. Pour commencer, seront écartées *agon* et *mimicry* qui représentent, comme énoncé au début de cette intervention, le socle des productions AAA : compétition et simulacre. Mais au-delà de cette assertion qui pourrait sembler dénoncer un modèle de production spécifique, il s'agit avant tout de mettre en avant le fait que ces deux catégories ont fini par se constituer en véritable tautologie : le critère d'analyse devenant la compétition et le vraisemblable du fait de leur surreprésentation, on ne saurait appréhender comme jeu tout objet ludique ne relevant pas fortement de ces deux catégories. Ainsi, l'approche des objets ludiques et vidéoludiques s'en retrouve limitée du fait de la surexposition de ces deux catégories. En revanche, plus complexes à appréhender et bien moins stables du fait même de leur fonctionnement, *alea* et *ilinx* offrent davantage de perspectives quant à l'élaboration d'outils de recherche destinés aux objets ludiques. Si la chance et le vertige se prêtent donc davantage à ce façonnement c'est du fait de leur maniabilité et de leur résilience.

Cette chance et ce vertige, que sont-ils ? Plus que le caractère chanceux et/ou vertigineux d'une action entreprise en cours de partie, ils témoignent d'une réalité profondément ancrée dans les objets ludiques et vidéoludiques : celle d'une maîtrise et d'une placidité bien moindre à ce que l'on pourrait en attendre. Plus encore que la simulation de l'indétermination – mise en place par la RNG, pour Random Number Generator – c'est de l'incapacité des utilisatrices et des

utilisateurs à appréhender l'apparition et l'émergence de certains phénomènes au sein des dispositifs ludiques parcourus, que se dessine une piste quant à ce que le vidéoludisme pourrait proposer à la recherche en terme d'appareillage théorique. A cette fin, certaines pratiques comme le *speedrun* ou le *tool assisted speedrun*, nous renseignent sur les comportements à adopter et les méthodes propices à la mise en disposition des chercheurs vis-à-vis de l'étude des objets vidéoludiques.

En quelques mots, *speedrun* et *tool assisted speedrun* sont des disciplines issues de l'activité vidéoludique et qui consistent à achever à un jeu vidéo dans les plus brefs délais, de mains de joueuses ou de joueurs pour le *speedrun*, assisté par logiciel pour le *tool assisted speedrun*. Au-delà de l'évidente compétitivité qui se dégage de ces pratiques, c'est avant tout la dimension expérimentatrice entreprise par les pratiquants de ces disciplines qu'il convient de mettre en avant. En effet, *speedrun* et *tool assisted speedrun* exigent toutes deux de se livrer à de longues séquences d'essais, d'échecs, de mises à jour et de répétitions avant de parvenir à un résultat. Plus encore qu'une performance, c'est un apprentissage et une acceptation de toutes les facettes d'un objet ludique choisi : intégration de routine de jeu, de mécaniques émergentes, de compréhension et d'usage de phénomènes et comportements non prévus dans le système (plus communément appelés *bugs* et de *glitches*), d'une activité de veille informationnelle et théorique au service de sa discipline et de l'amélioration de sa pratique. **(64 étages)** Si l'ensemble de ces critères est essentiel quant à la conduite de ces disciplines, c'est avant tout la dynamique praticienne qui leur permet de fonctionner et de parvenir à proposer des expériences vertigineuses issues de nombreux éléments aléatoires. Car c'est le caractère imprévisible et souvent mystifiant des phénomènes rencontrés qui motive la pratique récurrente et répétée des pratiquantes et pratiquants. Elle

permet l'avènement de ces performances trop souvent renvoyées à leur simple dimension spectaculaire et compétitive.

Ce bref descriptif nous renseigne sur un premier outil ludique à destination de l'activité de recherche : la *praxis*. Un bref rappel de ce dont il s'agit : concept aristotélicien désignant l'action qui transforme le sujet, qui s'écarte de la contemplation et de la théorie. En effet, pour des objets aux mutations endogènes et exogènes récurrentes, régulières et bien souvent spontanées, on ne saurait appréhender les phénomènes ludiques sans s'y confronter directement, et parfois en convoquant un temps long qui semblera empiéter sur le temps de la recherche. Ce temps long est pourtant nécessaire, puisque certaines mécaniques de jeu, certains phénomènes et certaines émergences ne peuvent être constatés qu'au prix de cette abnégation. Comme énoncé plus tôt, ce n'est qu'en appliquant une discipline stricte face à la pratique que le chercheur peut dépasser le cadre méthodologique des disciplines parentes. Le cas échéant, risque est pris de voir des pans entiers de la recherche se reposer sur la parole d'aînés, certes nécessaire, mais certainement pas indépassable. Dans le cas qui nous intéresse, les travaux de Caillois et Huizinga sont-ils l'*alpha* et l'*omega* des critères de définitions de ce que sont les objets ludiques ? Si tel est le cas, les objets vidéoludiques ont-ils atteint leur ultime destination : de purs produits de l'industrie culturelle à seule vocation de divertissement ?

Afin de mieux saisir les enjeux relatifs à ces questions, il convient de s'intéresser aux différentes scènes connexes du jeu vidéo. J'ai d'ores-et-déjà évoqué les scènes *speedrun* et *tool assisted speedrun*, mais que dire du *modding*, de la fan fiction, de la production musicale associée, du développement participatif, du *serious game*, du *pixel art*, des productions littéraires individuelles et communautaires etc. Inutile de m'étendre davantage, au-delà du divertissement

comme seul horizon d'attente, il n'y a pas une mais des scènes issues d'activités vidéoludiques nombreuses et prolifiques. Cependant, je viens ici d'exposer un ensemble de domaines et phénomènes pris en charge par leurs utilisateurs, expérimentés et agréments de réflexions et de productions, et qui en maîtrisent ensemble de nombreuses clefs à même de leur permettre de naviguer dans ces eaux tumultueuses. Vous n'aurez cependant pas manqué de noter l'absence d'un spécimen particulier au sein de cet écosystème : le chercheur, et pour cause, la non-éligibilité du jeu vidéo en tant que discipline universitaire propre. Bien évidemment, les sujets traitant du jeu vidéo comme objet, ou bien encore dans lesquels le jeu vidéo se veut un renfort de recherche existent bel et bien, mais rares sont ceux à l'envisager comme objet à part entière. Il ne s'agit là nullement du fait d'une paresse intellectuelle ou d'un mépris affiché vis-à-vis de ce médium, mais cela témoigne en revanche des raisons qui motivent par défaut ce type d'analyse : un clair manque d'outils conceptuels et théoriques qui permettraient une approche de l'objet.

Comme je l'énonçais plus tôt, la *praxis* m'apparaît comme une première ébauche d'outil à même de servir cet intérêt. Plus que le seul constat d'une démarche d'action, cette même *praxis* fonde les bases à l'élaboration d'un autre outil ludique trans-médiatique : la rugosité. Convoquant à l'esprit une résistance, une dureté propre aux objets où elle se manifeste, il convient d'en exposer les caractéristiques. Quel que soit le jeu expérimenté, il est possible soit de suivre les règles qui y sont établies, comme nous sommes conviés à le faire, soit au contraire, de faire fi de cette hospitalité, et d'interagir avec un jeu donné en dépit des règles établies. Ces méthodes d'approche, que je qualifierais d'invitation et d'effraction, constituent les fondamentaux de cette rugosité. Ainsi, si un jeu peut se revendiquer d'appartenir à un genre spécifique, ou si lors du premier contact,

l'expérience semble révéler des éléments propres au dit genre, la rugosité permet de penser des états dépassant les cadres initiaux proposés par les jeux vidéo pratiqués. (**Screen Sekiro**) La rugosité oscille donc entre ces deux caractéristiques, invitation et effraction, qui permettent d'approcher des objets aux accès multiples et auxquels il est nécessaire de se confronter directement afin d'en appréhender différents aspects. Si la *praxis* se veut un outil fonctionnel permettant d'établir une approche praticienne avec le medium vidéoludique, la rugosité pour sa part se constitue davantage comme un outil d'approche permettant de déceler d'éventuels objets dissimulant plus que ce qu'aura révélé un contact initial. Cette rugosité révèle un état d'esprit à adopter lors de l'approche des objets soumis à l'épreuve de la *praxis*. Ainsi, plus que des outils disparates qu'il conviendrait d'employer selon tel ou tel critère, il s'agit de proposer une approche complémentaire qui viendrait s'adjoindre aux différents acquis théoriques afin d'appréhender objets et media en sa qualité de joueuse ou de joueur, ou plutôt de joueuse-chercheuse ou de joueur-chercheur. Car le déploiement de ces outils et l'approche qui naît de leur interaction n'est rien de moins que l'approche des pratiquants vis-à-vis de leurs objets favoris.

Une qualité supplémentaire qui peut être dégagée à l'issue de cette exposition n'est autre que le caractère profondément trans-disciplinaire que permettrait l'emploi d'une dynamique de recherche ludique. Plus qu'un angle d'approche vidéoludique appliqué à d'autres media, il s'agit davantage d'une méthode applicable permettant d'approcher des objets issus de différents media pour eux aussi les soumettre à l'épreuve de la *praxis* et du temps long. Bien sûr, ces aspects ne sont pas exempts de contraintes. Tout d'abord, il s'agit d'une activité coûteuse par bien des aspects : temporel, financier, technique. Ensuite, et comme le suggèrent le principe de temps long et la pratique ludique, pareille

activité se veut extrêmement chronophage, sans quoi, impossible d'appréhender un objet dans toute sa complexité. Il s'agit donc de parvenir à ménager le temps nécessaire aux objets qui le requiert. Je me propose donc avant d'en finir d'introduire, ou ré-introduire, la notion de valeur, outil qui se voudra nécessaire à la bonne distribution d'un temps de recherche.

En préambule, je m'engage à la prudence, point de jugement hâtif visant à séparer le bon grain de l'ivraie, ce sujet est souvent sensible et vu comme un simple moyen de jeter l'opprobre sur tel ou tel objet avant de se gargariser de la supériorité du sien par rapport aux autres. Ce sont d'ailleurs ces mêmes travers qui nous ont amenés à abandonner la question de la valeur dans l'ensemble de nos échanges. Cette question peut sembler bien éloignée du sujet qui nous intéresse aujourd'hui, elle me semble pourtant centrale. Il nous faut entendre par valeur le positionnement éthique d'un individu par rapport à sa propre subjectivité, l'assumption idéologique d'un propos par rapport à un objet. Cette prise en charge de la valeur permettrait à terme d'engager une certaine conflictualité entre individus, qui n'est pas sans rappeler la rugosité précédemment citée, seul moyen de prétendre à une quelconque forme d'objectivité. Plus que des consensus creux où chaque communauté de pensée n'échange qu'entre individus de même obédience idéologique, il nous faudrait en réalité faire corps avec la proposition de définition faite de ce qu'est un jeu : une tension entre les règles et les espaces d'expressions qui s'y immiscent, s'y croisent, s'y heurtent et parfois s'agrègent. Ainsi, ces ébauches d'outils ludiques que sont *praxis* et rugosité, ne servent-elles plus seulement le medium qui les génère, mais permettent de repenser l'activité de recherche vidéoludique. **(Diapo conclu)**

Je me propose désormais de mettre un point final à cette intervention en répondant à la question introduisant cette communication : *Alea* et *ilinx* : une fin

du divertissement ? Certainement pas, pourrait-on parler de jeu si nous ne nous amusons pas ? En revanche, faisons confiance à ces jeux, à leurs joueuses et joueurs pour nous proposer des détournements hasardeux et vertigineux. Si il est une constante sur laquelle le consensus est de bonne augure, c'est sur la capacité sans limite que possèdent ce medium, ses utilisatrices et ses utilisateurs à déclencher des détournements, sur eux-mêmes et sur leur environnement. Merci de votre attention.