



HAL
open science

De l'espace-temps parfait du jeu à l'esthétique du trouble interactif: engagement, réflexivité et déplacements expressifs

Etienne Armand Amato, Fanny Georges

► To cite this version:

Etienne Armand Amato, Fanny Georges. De l'espace-temps parfait du jeu à l'esthétique du trouble interactif: engagement, réflexivité et déplacements expressifs. Alexandra Saemmer; Monique Maza. E-Formes 2 - Les écritures et arts numériques au risque du jeu, Publications de l'Université de Saint-Étienne, 53-66, 262 p., 2011, Travaux 152, ISBN: 978-2-86272-565-9. hal-03348447

HAL Id: hal-03348447

<https://hal.science/hal-03348447v1>

Submitted on 18 Sep 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.

De l'espace-temps parfait du jeu à l'esthétique du trouble interactif : engagement, réflexivité et déplacements expressifs

Etienne Armand AMATO

Fanny Georges

Laboratoire Paragraphe, EA 349

CNRS UMR 5508

Contexte et problématique : le jeu comme médium expressif ?

Depuis le début de la décennie, dans le champ de l'expression artistique numérique contemporaine, la notion de jouabilité a soutenu le développement d'une réflexion esthétique accompagnant et stimulant l'émergence d'un ensemble de pièces qui ont en commun de « mettre en œuvre », dans le sens littéral et figuré, les conditions de participation d'un spectateur devenu interacteur.

L'un des ressorts majeurs utilisés par les artistes consiste bien souvent à déstabiliser l'utilisateur alors que celui-ci s'efforce d'y trouver sa place en jouant avec la proposition esthétique pour en comprendre le principe et le propos. Ce jeu libre ne saurait pour autant être assimilé au jeu réglé, pur et dur des systèmes ludiques formalisés. Pourtant, l'insistance avec laquelle est mise en avant l'idée que la relation ludique serait le propre de l'art numérique, interroge. Elle rompt avec une tradition moderne déjà largement entamée, par exemple, par l'art cinétique ou l'Oulipo. L'émergence de la dimension jouable repose sur les propriétés interactives de ces œuvres, et tient à la technologie du médium, à la matière première expressive servant de support à la création. Cet article en présente les mécanismes expressifs qui jouent sur le déplacement.

La revendication de la teneur artistique des jeux vidéo est allée croissante pour asseoir culturellement la légitimité de produits essentiellement commerciaux¹ faisant l'objet de débats toujours vifs. L'art de la mécanique ludique - du « gameplay » - s'exprime à travers la façon plus ou moins habile et réussie dont les concepteurs « mettent en jeu » l'utilisateur. Pris dans d'ingénieux rouages, ce dernier éprouve des émotions s'ancrant dans les gestes qu'il réalise, lesquels sont partiellement à l'origine des constructions subjectives qui l'emportent vers des situations dont il est partie prenante. Par son engagement physique envers l'objet technique, l'humain est devenu l'agent causal de la représentation.

Pour aborder ces deux mouvements de fond qui modifient le statut classiquement attribué à des catégories d'objets jusqu'ici bien distinctes, d'une part l'œuvre artistique, de l'autre, le jeu vidéo récréatif, nous avons choisi de revenir aux fondamentaux de la théorie traditionnelle du jeu pour examiner deux mutations que le jeu a connu en se faisant informatique. En limitant notre propos et exemples aux seuls jeux vidéo, nous optons pour une approche qui cherche dans les manifestations les plus positivement et indéniablement vidéoludiques quelques réponses à la question suivante : comment la définition de la place du vidéojoueur peut-elle produire une esthétique relationnelle singulière ? Enfin, signalons que les réflexions proposées émanent du champ des études sémiotiques et des sciences de l'information et de la communication, à travers lesquelles les médias interactifs et le phénomène ludique ont pu être abordés. Revenir à ce qu'est le jeu réglé et aux transformations qu'il a subies au cours de son devenir informatique permettra tout d'abord d'avancer quelques caractéristiques fondamentales du jeu. Elles procurent précisément à des

¹ Are Video Games Art ? *by Aaron Smuts*

<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>

auteurs en collectif - les concepteurs et développeurs de jeux vidéo commerciaux - ou à des artistes une palette expressive suffisamment étoffée et signifiante pour que de nouvelles générations d'objets culturels hybrides voient le jour. L'exemple d'un jeu vidéo artistique (*art video game*) illustrera notre propos : il présente des figures de déplacement expressif que nous commenterons. La conclusion ouvrira sur une définition du déplacement expressif et sur les évolutions qui affectent les grandes catégorisations proposées par Roger Caillois dès lors que le jeu prend pour support l'image interactive.

Le jeu formel à l'état pur : un espace-temps parfait

Pour aborder les profondes modifications que le jeu connaît avec les technologies numériques, il convient avant tout de considérer les caractéristiques du phénomène ludique.

En premier lieu, le jeu se fonde sur un corpus de règles, dont la version la plus minimale consiste à imposer au joueur au moins un objectif. C'est le fameux « but du jeu » que chacun se doit de connaître avant d'entrer en lice. Mis en demeure de l'accomplir, le joueur se voit donc investi d'une responsabilité cruciale, dont son engagement découle. Accepter la mission fonde le pacte ludique. En contrepartie de cette charge, le système de jeu est censé lui fournir les moyens adaptés pour s'en acquitter. Par conséquent, des procédures sont mises à disposition et articulées à l'impérieuse finalité. Y recourir conduit le joueur à expérimenter une mécanique ludique. Celle-ci le confrontera à des obstacles et à des limites qu'il cherchera à dépasser.

Même s'il est délicat de généraliser tant est grande la diversité des jeux, les auteurs de référence sur le sujet ont tous mis en exergue que le jeu est une activité finalisée tendue vers son dénouement. Un microcosme ludique s'organise sur la base d'un espace et d'un temps singulier qui tranche avec la réalité commune. Qu'il s'agisse d'un terrain de jeu, d'un plateau, d'un damier, ou même simplement d'un espace interpersonnel dans les jeux oraux ou gestuels, les échanges entre les participants se matérialisent au sein d'une spatialité où les initiatives prises prennent un sens tout particulier. Pour l'influencer, il faut respecter les procédures d'intervention fixées par les règles d'engagement, qui correspondent au *modus operandi* du jeu. L'initiative prise acquiert en son sein une valeur positive et indubitable du fait qu'elle respecte la légalité gouvernant l'environnement ludique. Même si elle entraîne de fâcheuses conséquences pour l'adversaire ou paraît équivoque, son sens n'en est pas moins univoque du point de vue du système ludique. En cas de doute, en consultant le livret de règles, les joueurs s'accordent sur la validité de ce qui est entrepris et évaluent les effets des différents coups capables de modifier le processus événementiel en cours.

À ce titre, l'espace ludique peut être considéré comme pur et parfait en termes informationnels. Il est non seulement formalisé, mais régulé d'une manière transparente². L'autorisation de communiquer avec cet environnement est elle-même minutieusement fixée. Il existe des modalités d'interventions précises, à tour de rôle par exemple, de sorte qu'une temporalité spécifique conduise les joueurs à partager un espace-temps cohérent, celui du jeu, débarrassé des perturbations habituelles, simplifié à l'excès. Saisir qu'une perfection singulière règne au sein des différents microcosmes ludiques aide à comprendre l'une des vertus du jeu, qui sait aménager une incertitude événementielle au sein d'un univers réglé,

² Et ce, indépendamment du fait que nous ayons à faire à des jeux à information parfaite (échecs) ou imparfaite (jeux de cartes, mastermind).

protégé et purifié, au point de constituer ce que certains ont qualifié de « dispositifs de bienveillance »³.

L'autre particularité intéressante tient au fait que les jeux *réglés* et *finis* génèrent une sphère signifiante qui croît et se densifie au fur et à mesure du déroulement de la partie jusqu'à soudainement se désintégrer avec l'atteinte du but. Le jeu a en quelque sorte vocation à s'autodétruire. En concrétisant l'objectif, la bulle ludique implose, s'effondre sur elle-même. Une information entrante - un *intrans* dans le langage des spécialistes de la communication – a modifié l'équilibre des forces internes et causé le fatidique dénouement. Par exemple, l'échec et mat rend impossible toute nouvelle initiative : le micro-monde échiquéen se fige dans un état définitif, expulsant hors de lui les deux adversaires qui s'y plongeaient l'instant d'avant. L'un d'eux est parvenu à en annihiler le cours.

La jouabilité de la boîte noire : de la perplexité au trouble

L'une des principales transformations affectant le jeu programmé tient à ce que les joueurs n'ont plus à appliquer les règles pour en saisir leurs effets : l'ordinateur s'en charge à leur place. Inutile de consulter le livret pour savoir ce que tel coup provoque, les conséquences sont traitées par le programme et mises en scène à l'écran. Une fois perçues, elles font l'objet d'une interprétation de la part du joueur qui décidera de la conduite pertinente à tenir. Même la prise en compte de ce qui est permis ou interdit s'automatise. Le logiciel accepte uniquement les coups autorisés et rejette les autres, sans que puissent s'instaurer par consensus l'un de ces petits arrangements avec les règles si typiques de certains moments de jeu collectif. Le traitement automatisé des processus rend partiellement inconnaisables les rapports de cause à effet reliant les informations entrantes et sortantes, contrairement au jeu analogique (par opposition au jeu digital) où le cours des événements était entièrement généré par les humains - y compris la dimension aléatoire comme avec les jets de dés effectués d'une main. De ce fait, le logiciel de jeux et son support informatique constituent une boîte noire, au sens de la cybernétique, c'est-à-dire un système qui transforme les informations entrantes en résultats selon un mécanisme invisible donc incompréhensible. Cet aspect fonderait la fameuse jouabilité, si l'on suit le mathématicien René Thom lorsqu'il affirme :

« Ce qui —en dernière analyse— justifie l'attitude ludique, c'est que le seul moyen concevable de dévoiler une boîte noire, c'est de jouer avec. »⁴

Rien d'étonnant donc que les artistes et penseurs du mouvement esthétique « jouable », réunis autour notamment de Jean-Louis Boissier, aient constaté la présence de cette relation ludique et l'aient théorisée, tout en revenant aux fondements de la cybernétique pour simultanément prendre en compte la dimension interactive.

« Le joueur, à partir de sa position dans l'enchaînement cybernétique, cherche son équilibre dans un système qu'il ne contrôle pas, par définition. La jouabilité

³ « Ils constituent des environnements « bienveillants », tolérants à l'erreur, et procurent un espace de jeux et de liberté dans lequel les actions et des expériences ne sont pas sanctionnées. En autorisant une relâche partielle de la gravité du réel, il facilite l'expérience du monde extérieur en permettant d'entretenir avec lui un rapport plus serein. (...) Dans ces espaces, le registre de l'imaginaire peut se déployer pour représenter la réalité et lui donner du sens, de sorte que le dehors est rendu commensurable au-dedans. » [Peeters, Charlier 99 : 19]

⁴ THOM René, *Modèles mathématiques de la morphogenèse*, nouv. éd. revue et augmentée, Paris, Christian Bourgois, 1980, p.303.

devient alors un concept clé, car il est le seul à rendre lisible l'inscription du sujet dans cette chaîne de causalité circulaire. Pour ne pas être totalement soumis ni à la chaîne, ni à la machine, la jouabilité permet d'entrer en relation médiumnique avec la boîte noire, et de percer son mystère tout en restant à l'extérieur d'elle. Ce rapport est déjà inscrit par nécessité dans la pensée cybernétique, mais n'a jamais été explicité. » [Stanley 04 : 110]XXX

Voilà pourquoi, indépendamment du fait qu'il s'agisse ou non d'un jeu, la relation avec un programme informatique serait de l'ordre du ludique, dès lors qu'elle n'est pas documentée. L'inconnaissable « profondeur de dispositif », pour reprendre la terminologie de Philippe Bootz⁵, induirait d'emblée une activité d'élucidation recourant à l'exploration et la répétition. Pour la favoriser, il suffit que les procédures d'intervention, c'est-à-dire les modalités techniques par lesquelles l'être humain est en droit de transmettre une intention au système, ne soient explicitées dans aucun mode d'emploi. A ce niveau, les œuvres numériques excellent à fournir des consignes énigmatiques et à laisser dans l'inconnu celui qui accepte de les fréquenter. De même, il est souvent difficile de savoir ce qui se passe « réellement » dans le système de sorte que, par exemple, une vidéo pourra facilement être interprétée comme étant influencée par nos initiatives alors qu'elle n'est que préprogrammée. D'une façon générale, en l'absence d'éclaircissements, qui veut découvrir la marge de manœuvre que l'artiste lui a octroyée doit entamer une activité exploratoire. Il joue avec le système, expérimente des variantes, teste les prises dont il dispose, s'exerce à reprendre le fil de l'interaction pour en pénétrer la signification. À force de tentatives, il espère atteindre une position surplombante depuis laquelle il s'en rendra maître pour lui faire avouer son secret. Voilà bien un objectif digne d'instaurer un véritable jeu informel, dont les règles sont justement ce qu'il y a découvrir.

L'emprise de l'interzone

Avec le jeu vidéo, nous avons affaire à des dispositifs plus structurés, des jeux au sens plein du terme. Cet état d'organisation supérieur annule partiellement les effets de cette jouabilité inhérente à l'opacité du fonctionnement interne du logiciel. Des aides et autres tutoriaux guident d'ailleurs nos premiers pas, et l'objectif est sans ambiguïté. Quand bien même le novice veut-il se lancer en aveugle, il peut s'appuyer sur les habitudes culturellement conditionnées par la pratique régulière d'autres jeux à travers lesquels ont été identifiés des codes récurrents, sorte de rudimentaire grammaire de l'interactivité relativement stable. Les concepteurs en tiennent compte pour créer des jeux intuitifs, en respectant, par exemple, les contrôles de la manette utilisés en général dans les jeux aventure, ou encore les règles des jeux de plateforme selon lesquels le fait de manquer un saut provoque la mort ou des pénalités. Le respect de ces règles du jeu, devenues des implicites culturels, économise au sujet des efforts cognitifs et réduit la phase d'apprentissage. Ainsi, les petits jeux en Flash répondent à ces principes drastiques, qui autorisent une brève initiation proportionnelle à la faible durée de vie du jeu. Pour désigner la facilité de prise en main, le terme de jouabilité est employé par les journalistes et critiques de jeux vidéo, alors synonyme d'utilisabilité.

Dans ce contexte, le trouble interactif correspondrait à cette émotion inquiète qui rôde toujours à la lisière d'une relation visant la maîtrise. Une fois compris les principes de fonctionnement internes au jeu vidéo, toute remise en question des théories échafaudées et

⁵ BOOTZ Philippe, « Profondeur de dispositif et interface visuelle », Cahiers du CIRCAV n°12, 2000, p. 81-99.

vérifiées est rejetée, car elle contrarie la posture de contrôle à laquelle aspire l'être humain afin d'atteindre l'objectif ludique. Le produit sera alors jugé trop mal conçu et mis de côté.

Cependant, sous-jacente à cette logique strictement ludique qui pousse à faire un usage opérationnel du programme pris comme simple instrument de jeu, fonctionne une relation cybernétique qui se développe selon un principe de rétroaction bi-directionnelle, de l'humain à lui-même via l'ordinateur, et de l'ordinateur à lui-même via l'humain. Une double boucle, que théorise Etienne Pereny à la suite des travaux de Wanégué⁶, donne naissance à une interzone réflexive, sorte d'espace partagé où se croisent les flux d'informations et où se forge la dynamique de la communication. La mise en corrélation des intrants (input) et extrants (output) produits par les deux partenaires de l'échange, à savoir l'être biologique et l'entité électronique, aboutit à maintenir un champ de sens commun, où chacun comprend le sens de ce que l'autre lui adresse. Dans cet entre-deux - que nous qualifions de bi-réflexif puisque chaque boîte noire est reliée à elle-même par l'intermédiaire de l'autre - se nouent les transactions garantissant que l'échange interactif soit mené à bien. La plupart des œuvres d'art vidéoludiques s'emparent de cette interzone problématique pour donner à ressentir la fragilité de ces petites certitudes que la répétition permet de construire au fil des itérations. Elles cherchent à en troubler l'apparente évidence du flux communicationnel.

Heureusement, en pratiquant un jeu vidéo, les deux rétroactions convergent pour produire l'effet désiré, selon le principe d'une rétroaction négative stabilisant un équilibre dirigé vers un but. D'où la satisfaction de canaliser les forces en présence pour se rapprocher de la finalité voulue. A l'inverse, si une maladresse nous échappe ou si le logiciel introduit désordres ou paramètres contrariants, la belle et fluide dynamique cause le dérapage incontrôlé qui mène tout droit à l'échec ou, dans le meilleur des cas, à un rétablissement de dernière minute⁷. Face à l'incertitude propre au jeu, l'engagement avec le programme et la machine n'a alors rien d'une métaphore issue du vocabulaire militaire, qui en fait un synonyme du combat comme le signale l'expression « règles d'engagement ». Si l'intensité du corps à corps augmente en fonction de l'adversité, c'est bien que le joueur se sent tenu de respecter le pacte ludique. Or, le niveau de difficulté doit demeurer en deçà d'une certaine limite au-delà de laquelle le jeu vidéo devient « injouable », et briserait le tacite contrat qui veut que l'humain est quelque chance pour lui d'arriver à ses fins. L'investissement psychocorporel nécessaire pour garder le contrôle entraîne donc une forte mobilisation de nos sens et de nos facultés. À mesure que la difficulté augmente, le sujet se focalise sur l'univers de jeu pour mieux le gouverner. Puis, ayant canalisé la dynamique du système dont il participe, il pourra prendre du recul. Une telle description met en évidence l'alternance de phases de fort engagement et de distanciation. La prise de recul intervient soit dans les moments calmes sous la forme de la contemplation, soit lorsque nous faisons face à une difficulté qui impose d'en revenir à soi pour délibérer, ainsi qu'après l'obtention d'un avantage tactique, lorsqu'un objectif local est atteint et qu'il est temps d'en faire le bilan. Quant à l'implication, elle est principalement suscitée par les passages plus délicats mais franchissables à l'aide des moyens conventionnels, ainsi que par les moments de stress ou de forte émotion née de l'identification aux personnages joués ou collectifs dirigés.

Image et diégétisation

⁶ Le Bulletin de l'IDATE. Interactivité(s), n°20, Juillet 1985

⁷ Nous faisons bien-sûr ici référence à la théorie de la fluidité développée par Csikszentmihalyi Mihaly, Vivre. La Psychologie du bonheur, Paris, Robert Laffont, 2004. (Titre original : Flow : the Psychology of Optimal Experience)

L'autre changement fondamental que subit le jeu en devenant jeu vidéo concerne bien évidemment l'image, qui constitue l'unique moyen pour visualiser l'univers ludique. Par rapport aux micro-mondes très symboliques et circonscrits des jeux de société, la fonction centrale de l'image dématérialise leur contenu tout en enclenchant un mode de lecture hérité de siècles de fréquentation de l'image figurative. D'où l'illusion que nous ferions face à la représentation d'une réalité existant par elle-même. Cette réalité ne résulte plus seulement de la simple mise en œuvre d'un support ludique plus ou moins réaliste (pièces dessinées ou sculptées) faite dans le respect des règles. L'image digitale tend à produire une diégétisation de l'espace-temps ludique en prêtant sa chair pour habiller l'ossature de la mécanique ludique. Pour appuyer cette affirmation, penchons-nous sur les univers de référence sous-tendant les jeux traditionnels, dont la pauvreté et le schématisme frappent. Un vague arrière-plan fictionnel s'esquisse sous la sobriété des symboles en jeu : la course de chevaux renvoie à un simple hippodrome, les cartes à jouer font référence à une hiérarchie sociale de type féodal, les échecs font écho au champ de bataille. Seuls les jeux de l'oie, puis les jeux de plateau comme le Monopoly ou mieux encore le Cluedo tissent un univers plus riche, doté d'une trame narrative cependant encore lacunaire. Du côté des jeux vidéo, leur continuité audiovisuelle a pour effet d'accroître la teneur ontologique d'un monde figuratif conçu pour paraître crédible vis-à-vis de son référentiel diégétique. Cependant, cet environnement mis en image conserve sa qualité d'illusion fabriquée. Autrement dit, si d'un côté l'image simulée dépeint en détail l'univers qu'elle représente, de l'autre, elle conserve toujours une aura d'irréalité fictionnelle en raison de son caractère factice. Quelle que soit le réalisme des assemblages des pixels qui la composent, l'image vidéoludique témoigne de son origine informatique. Là encore, le monde restitué à l'écran, qui donne l'illusion de fonctionner par lui-même, ne vaut au fond essentiellement que par le but du jeu qui le justifie, contrairement à la diégèse d'un roman ou d'un film de fiction. En cela, comme avec le jeu traditionnel, l'espace-temps du jeu vidéo est organisé en fonction du type d'activité ludique qu'il accueille. A ce titre, il correspond davantage à une ludo-diégèse, c'est-à-dire à une diégèse finalisée par l'objectif ludique⁸.

Engagement et réflexivité : la condition interactive est-elle rouge ?

Pour illustrer nos propos, une œuvre produite à l'occasion de *l'International Symposium of Electronic Art* de 2004 aidera à comprendre la façon dont ces analyses s'appliquent pour comprendre les effets esthétiques qu'il est possible de produire à partir du trouble interactif. Avec *Condition Red*, le suédois John Paul Bichard confronte l'internaute à un ensemble de consignes claires structurées en deux colonnes. Sur celle de droite, figure la mission suivante :

« Vous disposez de trois minutes pour atteindre et heurter le ferry. Si le compte à rebours arrive à son terme, votre bateau explosera. Vous devez tirer sur les mines marines pour ouvrir la voie, mais cela augmentera le niveau d'alerte, d'autant qu'elles ont une importante zone d'effet. Ne toucher pas les rochers, cela endommagerait votre coque. »

Sur la colonne de gauche, les commandes disponibles au clavier sont précisées : « E pour démarrer l'engin, W/S pour avancer ou reculer, A/D pour aller à droite ou à gauche, L

⁸ [Amato 06] AMATO E. A., « Interactivité d'accomplissement et de réception dans un jeu tridimensionnel : de l'image actée à l'image interagie. » in BARBOZA, P., WEISSBERG, J-L. *L'Image actée. Scénarisation numériques*, parcours du séminaire L'Action sur l'image, Paris, L'Harmattan, Collection Champs visuels, 2006, p. 103-138.

pour interrompre le jeu. » Enfin, une consigne énonce : « Utilisez la souris pour regarder tout autour et cliquer pour faire feu en s'aidant du point rouge. ».

Ces informations posent brièvement à la fois la diégèse, le but du jeu et les procédures d'intervention. Elles indiquent la présence d'un milieu marin qui comporte deux types d'objets dangereux : des rochers et des mines. S'y trouvent deux « protagonistes », un bateau et un ferry. Le premier est à piloter, le second à percuter. Si l'espace est parsemé d'explosifs qu'il faut détruire, le temps restreint à 180 secondes constitue aussi une sérieuse menace. À bon entendeur, bienvenu à bord...

En cliquant sur l'écran, apparaît une image tridimensionnelle assimilable à une vision subjective. Elle donne sur le nez d'une vedette rapide flottant sur un étroit chenal qu'entourent d'abruptes montagnes. Un tableau de bord en bas de l'interface reproduit celui du hors-bord, avec compteur de vitesse, jauge d'essence et... le fameux compte à rebours. Le vidéojoueur s'empresse de mettre en route son bateau. Les ronflements du moteur retentissent et, simultanément l'horloge mortelle s'enclenche, rappelant qu'il est temps de se lancer à l'aventure. Les doigts se placent sur le clavier et voilà que peut commencer la première tentative.

Le joueur se trouve confronté dès son entrée dans le jeu à l'ergonomie non intuitive du jeu. La touche pour *avancer* se trouve être à un endroit contre-intuitif, à savoir derrière celle qui permet de freiner. Cette disposition va à l'encontre de la distribution habituelle. De même, les boutons *gauche* et *droite*, s'ils sont eux correctement répartis, ne sont pas exactement à la même hauteur. Cela oblige à vérifier le clavier, donc à quitter l'écran des yeux. Ensuite, étant donné que les mouvements de la souris pilotent l'orientation du point de vue subjectif, le moindre geste désaxe la vue. Elle se désaligne de la proue et erre aux alentours, produisant une désorientation perceptive.

L'expérimentateur constate combien il est problématique de faire coïncider une vision dirigée à la souris avec un déplacement du véhicule commandé au clavier. Le bateau part dans un sens, le regard dans l'autre. La phase de prise en main indispensable pour maîtriser le véhicule tourne au cauchemar. À ce régime, le bateau se coince vite contre la rive ou avance au hasard. Alors que s'accroît un pénible sentiment d'impuissance, la conviction se forge qu'il est inutile d'espérer atteindre l'objectif, du moins cette fois-ci. À défaut de pouvoir jouer au jeu, un autre objectif se substitue à la consigne initiale : celui de juste apprendre à synchroniser la vision avec la navigation.

Une fois l'embarcation domptée, il devient possible de se faufiler sans trop de heurts entre les deux parois, pour bientôt voir apparaître la première mine. Alors l'entraînement au tir peut commencer, et avec lui, un nouveau stress. Difficile de manœuvrer tout en pilotant l'image pour fixer la mine dans sa ligne de mire. L'inertie du véhicule contraint à impulser des ordres. En plus, à cause du tangage, le pare-brise s'interpose entre soi et la cible, et il faut attendre que le bateau replonge vers l'avant pour tirer. On s'en doute, dans la panique, le bateau ne franchira pas les premiers obstacles. Quand bien même, le temps imparti est déjà bien entamé, et les trois minutes fatidiques auront raison de nos efforts.

En transgressant l'organisation habituelle et logique des commandes de déplacement, l'artiste pratique un déplacement expressif. Il trompe notre attente techno-culturelle pour nous obliger à réfléchir à nos exigences, celle d'un contrôle immédiat dans un contexte de course contre la montre. Ce faisant, il met ainsi le vidéojoueur dans une situation impossible. Dans la condition initiale, l'objectif est inatteignable, car se consacrer à l'indispensable prise en main condamne à l'échec. Forcé de dompter le système de navigation et de visualisation dans l'adversité temporelle, le vidéojoueur se rend dans le même temps compte du caractère vain de son entreprise : jamais il n'aura le temps de conquérir dans les délais cette posture de maîtrise qu'il affectionne dans les « vrais jeux vidéo ». Ce simple et modeste jeu vidéo permet à l'utilisateur de se distancier dans le cours même de son engagement ; en cette dimension de

distanciation consiste sa dimension artistique. Le stress provoqué par la désynchronisation de la vision et de l'actionne rend amère cette prise de conscience. Par la suite, le joueur, s'il n'a pas été découragé - et il l'est rarement, car l'inaugurale séquence d'interaction s'est avérée suffisamment traumatique pour qu'il s'y confronte de nouveau afin d'en adoucir la dureté – le joueur, donc, revient à la charge, avec en tête un autre but : aller le plus loin possible pour explorer le territoire. Il découvre ainsi l'emplacement des mines suivantes, s'exerce au tir avec plus ou moins de succès, découvre pouvoir les contourner, contemple un paysage qui se transforme progressivement en détroit. Au fur et à mesure de ces échecs et rééditions, la durée semble comme par magie s'allonger. Il s'aperçoit avoir même le temps de s'arrêter pour viser tranquillement l'un des pièges flottants pour le faire exploser. La manœuvre étant désormais aisée, il constate que la gestion de son stress lui accorde une latitude insoupçonnée, qui s'accroît au fil des répétitions.



Mais déjà, dans le brouillard, se profile l'imposant Ferry, qui remet en mémoire l'objet principal de la mission. Soudainement, la pression temporelle augmente. Pour le rejoindre, une dernière mine s'interpose, qu'il faut détruire à tout prix. S'il conserve son sang-froid, il y parvient sans peine et franchit le dernier cap. Il suffit maintenant de laisser filer son canot vers le gros navire pour que la finalité initialement prescrite devienne réalité : faire en bon kamikaze exploser le géant d'acier.

« La réussite, c'est la mort » serait la morale de cette historiette interactive. La sphère ludique a implosé, éphémère bulle de sens mise en échec par l'absurde du suicide, qui confine à une mise en abîme ironique. L'art vient de mettre en évidence une vérité intrinsèque propre aux jeux finis, lesquels nous font oublier sous couvert de victoire que le dénouement ultime n'épargne ni les gagnants, ni les perdants.

Conclusion

Du point de vue de la mécanique ludique, la désorientation est produite par une perturbation perceptive ou par la pression temporelle.

En conclusion, le déplacement expressif consiste en la tromperie des attentes du joueur. En effet, le joueur, au cours de sa pratique du jeu, apprend à associer certains genres à certaines règles. Les concepteurs et game-designers en tiennent compte pour créer des jeux intuitifs, en

respectant, par exemple, les contrôles de la manette utilisés en général dans le jeu aventure, ou encore les règles des jeux de plateforme selon lesquels le fait de manquer un saut sur une plateforme fait perdre des points au joueur. Le respect de ces règles du jeu, devenues des implicites culturels, fait gagner le joueur en effort cognitif et réduit la phase d'apprentissage. Ainsi, les petits jeux en Flash répondent à des règles drastiques de respect des codes en place, sans lesquelles la phase d'apprentissage serait décourageante face à la durée de vie du jeu.

Le jeu met donc en place des règles, culturellement conditionnées par la pratique régulière des jeux : cet ensemble de règles crée des attentes ; ainsi, lorsqu'une personne joue à un jeu aventure ou action sur console, elle s'attend à ce que le bouton « croix » lui permette de saisir un objet. Si un autre bouton est utilisé, le joueur devra s'y habituer et son attention en sera d'autant détournée momentanément jusqu'à ce qu'il intègre cette nouvelle règle.

Le décalage d'un contrôle peut ainsi être considéré comme une « tromperie » de cette attente culturelle, c'est-à-dire un trope.

Pour en revenir aux théorisations de Roger Caillois, il apparaît que le jeu vidéo a développé les traditionnelles catégories qu'il avait identifiées. L'affrontement (agon), le simulacre (mimicry) comme le hasard (aléa) se recombinent pour donner des genres qu'il ne s'agit pas ici d'analyser selon ces critères, ni même selon ceux énoncés dans cet article. Pour autant, il convient de souligner un fait tout à fait remarquable. La catégorie de l'ilinx, c'est-à-dire des jeux se fondant sur les délices et désagréments du vertige, semble prendre une place autrement plus importante qu'avec les jeux analogiques.

« Une dernière espèce de jeux rassemble ceux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie. » Caillois 68

Pour expliquer ce constat, il est aisé d'invoquer le fait que les micro-mondes traditionnels ont laissé place à de vastes territoires à défricher où il est si facile de se perdre, au sens figuré comme propre. L'activité exploratoire, et non pas seulement expérimentale, lorsqu'elle échoue à donner ses fruits, produit ces instants de jeu où la perte conduit à s'interroger sur nos motivations à jouer, ouvrant un abîme réflexif tout autre que celui de l'interactivité que nous passons notre temps à combler par des enchaînements de procédures appropriées. De même, dans des flux temporels autrement plus tendus, comme face à des dangers imminents ou à des accélérations de rythmes de l'espace-temps ludique, la perturbation des sens mène à des vertiges virtuels aux effets pourtant bien physiques. Les concepteurs de jeux savent pouvoir s'asseoir de plus en plus sur les bases d'une culture vidéoludique solidement installée, bien étoffée et en voie de reconnaissance socio-culturelle. Ils n'auront certainement plus un jour de scrupules à se livrer à d'aimables tromperies et subversions capables de redynamiser des genres parfois trop stables et sans surprises. Pour l'instant, ce sont surtout des artistes qui s'emparent des possibilités offertes par cet étrange cybermédium qu'est le jeu vidéo. Ils sauront eux-mêmes explorer sans retenue les effets de vérité et de sens qu'il est possible de faire surgir de l'engagement, de la réflexivité et des déplacements expressifs, dont nous n'avons ici fait qu'esquisser la profonde teneur et puissante portée.