
Phénoménologie du plaisir vidéoludique

Olivier ROBERT

ÉCOLE DOCTORALE D'ARTS PLASTIQUES, ESTHÉTIQUE ET SCIENCES DE
L'ART (Université Paris 1, UFR 04)

olivier.robert.2.0@gmail.com

MOTS-CLES :

Etre-au-virtuel, être-au-monde-virtuel, inclination ludique, corps virtuel, œuvre vidéoludique, représentation dramatique, diégèse, personnage

RESUME :

Poser la question du plaisir ressortissant à la pratique des jeux vidéo invite à réfléchir aux conditions toutes particulières de l'expérience d'être-joueur dans le virtuel, pour autant que cela donne à concevoir une modalité d'existence nouvelle dans le monde. Si d'apparence il semble évident de pouvoir considérer les jeux vidéo comme n'étant que des manières de jeux ayant lieu à l'écran, il semble qu'il y ait également autre chose à l'œuvre dans leurs réalités virtuelles. Dans cette perspective, nous voulons mettre à jour le plaisir autre que simplement ludique s'expérimentant à partir de la possibilité d'une œuvre vidéoludique, pour laquelle font sens les idées de diégèse de monde virtuel et de représentation dramatique de l'action. Dans cette mesure, nous rendrons alors compte du dépassement de la posture ludique du joueur de jeux vidéo au profit d'une posture ouverte à l'apparition d'un monde, dans la profondeur ontologique duquel il s'agit désormais de jouer à être plutôt que de jouer pour gagner.

Introduction

Par hypothèse, il y a un plaisir possible propre à la pratique des jeux vidéo, et, pour parvenir à le questionner, il va nous falloir prendre conscience des spécificités vidéoludiques de son expérience. Aussi avons-nous à nous demander ce que nous pouvons savoir des conditions de l'expérience vidéoludique, de telle sorte que nous puissions être en mesure de savoir quoi penser du plaisir possible qui peut en ressortir. En outre, parce que les jeux vidéo ne proposent pas tous la même profondeur d'expérience, nous ne pourrions concevoir ce plaisir vidéoludique sans mettre à jour ses différentes modalités expérientielles. Car, ce n'est apparemment pas le même plaisir que l'on ressent en jouant à un jeu vidéo comme *Tetris* qu'en jouant à un jeu vidéo comme *Grand Theft Auto IV*, par exemple. Et cela, nous avons donc à le comprendre et à l'expliquer.

1. L'existence virtuelle de l'être-joueur de jeux vidéo

C'est pourquoi, pour initier ce cheminement devant nous amener jusqu'à la clarification du plaisir vidéoludique dans toute sa particularité, nous allons tout d'abord faire le point sur ce qui, dans le jeu vidéo, concerne la disposition par laquelle un individu est laissé être-joueur. En effet, être-joueur est logiquement ce que l'on est quand on "pratique" un jeu vidéo, irréductiblement à toute autre détermination possible. A cet égard, concevoir l'être-joueur du jeu vidéo c'est pouvoir considérer l'idée même de jouer, pour autant que l'acte de jouer puisse alors se penser comme étant l'indubitable dynamique de l'expérience vidéoludique. Cependant, pour bien appréhender les tenants et aboutissants de l'acte de jouer des jeux vidéo, en amont de sa relation avec le plaisir vidéoludique, nous allons momentanément en extraire le sens hors de son usage vidéoludique et ce, afin de pouvoir distinctement comprendre cette action possible de l'homme dans le monde, en tant que cela va nous servir à découvrir ce qu'il en est de prendre plaisir à jouer aux jeux vidéo. Pour ce faire, nous pouvons mettre en parallèle deux manières de penser l'acte humain de jouer, suffisamment significatives pour nous permettre d'en saisir quelques traits essentiels, à savoir ce qu'en disent Huizinga et Sartre. Pour ne pas être appréhendés comme phénoménologues, ces deux auteurs n'en mettent pas moins à jour, dans leurs propos cités ci-dessous, une modalité de l'« être joueur » se tissant au sein d'une expérience spécifique du monde, ce qui apparaît comme heuristique d'un point de vue phénoménologique. Ainsi Huizinga écrit dans *Homo Ludens* que « *seul le souffle de l'esprit qui élimine le déterminisme absolu rend la présence du jeu possible, concevable, compréhensible. L'existence du jeu affirme de façon permanente, et au sens le plus élevé, le caractère supralogique de notre situation dans le cosmos. [...] Nous jouons, et nous sommes conscients de jouer : nous sommes donc plus que des êtres raisonnables, car le jeu est irrationnel.* »¹ Tandis que Sartre déclare, à la fin de *L'être et le néant*, que « *dès qu'un homme se saisit comme libre et veut user de sa liberté, [...]*

¹ (Huizinga, 1951 : 19)

son activité est de jeu : il en est, en effet, le premier principe, il échappe à la nature naturée, il pose lui-même la valeur et les règles de ses actes et ne consent à payer que selon les règles qu'il a lui-même posées et définies. D'où, en un sens, le « peu de réalité » du monde »².

Dès lors, si nous conjoignons ces deux manières de penser l'acte de jouer, alors celui-ci se présente essentiellement comme libération de soi dans le monde, pour autant que l'homme puisse toujours être autrement que rationnellement déterminé dans ses actions. En somme, l'homme peut jouer parce qu'il peut, à chaque fois, s'indéterminer de lui-même dans le cours des choses, pour alors se retrouver au *commencement* d'un jeu possible. C'est en ce sens, que jouer tient dans cette affirmation de Jacques Henriot selon laquelle « *le jeu introduit le peut-être dans la texture de l'être* »³, au sens où jouer ne peut être pleinement compris sans prendre conscience qu'il découvre chacun à sa propre existence, eu égard au pouvoir-être qui en procède. Dans cet ordre d'idées, jouer se révèle comme une posture existentielle face au monde et aux situations au sein desquelles nous pouvons nous trouver, par laquelle se délivre l'action à y faire, telle qu'elle est devenue en quelque sorte *jouable*. C'est pourquoi les jeux vidéo sont des dispositifs *ad hoc* pour laisser place à un jeu possible, étant entendu que leurs joueurs sont toujours mis au commencement d'une suite d'actions nouvelles dans le monde et ce, sous couvert du virtuel de sa réalisation. Dans cette mesure, le jeu du jeu vidéo, quoi qu'on en pense, permet de maintenir le joueur en plein dans son existence, renvoyant alors au propos de Hannah Arendt d'après lequel « *en jouant à ce que l'on est, on devient un être humain qui préserve sa liberté des faux-semblants [...] c'est seulement en jouant à ce qu'il est que l'homme peut affirmer qu'il n'est jamais pareil à lui-même comme une chose peut être pareille à elle-même. [...] L'homme est sa vie et ses actions, qui ne sont jamais terminées avant l'instant de sa mort. Il est sa propre existence* »⁴. C'est donc à ce titre que nous pouvons stipuler que le verbe « jouer » est une sorte de verbe existentiel par excellence, et que son usage dans le virtuel des jeux vidéo, loin d'annuler cette qualité, l'exacerbe, faisant ainsi jour sur une certaine idée d'existence virtuelle tout particulièrement jouable en tant que telle.

2. L'hypothèse d'un plaisir vidéoludique double

L'acte de jouer qui a lieu d'être dans le jeu des jeux vidéo nous indique alors la direction du plaisir vidéoludique et de ses modalités au sein de l'expérience du joueur. En effet, la libération possible de soi dans des conditions virtuelles de l'action nous garantit de pouvoir doublement interroger l'expérience vidéoludique, d'une part, considération faite de ce à quoi dispose *immédiatement* le jeu des jeux vidéo, et d'autre part suivant ce que laisse *médiatement* paraître la réalité de la réalité virtuelle, quand elle s'apprécie en tant que représentation possible, autrement plus profonde que le jeu en lequel elle se présente de prime abord. C'est en ce sens que la pratique des jeux vidéo convie le joueur à une double posture d'acteur et de spectateur (de sa propre action), de telle sorte qu'il y a bel et bien deux sources

² (Sartre, 1943 : 626)

³ (Henriot, 1989 : 252)

⁴ (Arendt, 2002 : 81)

possibles de plaisir afférentes au fait de jouer aux jeux vidéo, s'articulant l'une à l'autre, en tant que la seconde permet de réfléchir la première.

A cet égard, pour parvenir à discerner ces deux modalités du plaisir vidéoludique, il nous faudra donc déjà pouvoir discerner les deux modalités de la présence du joueur dans le virtuel, pour lesquelles il en va, en premier lieu, de pouvoir-être dans le jeu grâce à une puissance d'agir qui lui est ainsi donnée et, en second lieu, de vouloir-être dans la représentation se réfléchissant à partir de la réalité virtuelle, à travers un personnage y faisant sens. Ainsi, dans un premier temps, nous avons à comprendre l'expérience vidéoludique par le biais de cette sensation de pouvoir-être dans le jeu d'un jeu vidéo, en examinant notamment les manières de conditionnement de la puissance d'agir donnée au joueur pour pouvoir faire quelque chose dans le virtuel, et, par là, pour pouvoir effectivement jouer. Car alors, se posera naturellement la question du plaisir en tant que « joie », telle que la présence du joueur dans le virtuel s'affirme ou s'infirme par rapport à la puissance d'agir virtuelle qui lui est donnée, pour autant que cette joie puisse alors se concevoir et s'interpréter à partir d'une certaine perspective spinozienne pour laquelle « *quand l'Esprit se contemple lui-même, ainsi que sa puissance d'agir, il est joyeux, et d'autant plus qu'il s' imagine plus distinctement, ainsi que sa puissance d'agir* »⁵, tandis qu'à l'inverse « *quand l'Esprit imagine son impuissance, par là même il est triste* »⁶. Et cela, nous le comprendrons en considérant la joie ou la tristesse auxquelles aboutissent certains *gameplays* de jeux vidéo, relativement aux puissances d'agir qui sont données pour jouer et pour être dans le virtuel.

A la suite de cette joie propre à la présence effective du joueur dans le virtuel, nous tâcherons alors d'éclairer le genre de représentation à l'œuvre dans les réalités virtuelles, pour lequel il sera alors question d'un véritable plaisir esthétique, procédant de la possibilité d'un jugement quant à cette représentation du virtuel, au sein de laquelle se trouvera également jugé le joueur en tant que personnage. C'est en ce sens que ce que dit Arendt à propos du jugement révélera toute son importance dans la suite de notre discours, dans la continuité du questionnement kantien quant à la faculté de juger : « *Kant dit : "Le beau est ce qui plaît dans le simple jugement." C'est-à-dire : l'important n'est pas de savoir si cela plaît au niveau de la perception ; ce qui plaît dans la perception est agréable et non pas beau. Le beau plaît dans la représentation : l'imagination l'a préparé de façon à ce que je puisse y réfléchir, dans "l'opération de la réflexion". [...] On parle alors de jugement, et non plus de goût car, bien qu'on soit encore touché comme en matière de goût, on a, à ce moment-là, grâce à la représentation, instauré la distance voulue, l'éloignement, ou le détachement, le désintérêt indispensables à l'approbation ou la désapprobation, ou à l'évaluation de la qualité exacte d'une chose* »⁷. Ainsi, si un certain plaisir vidéoludique peut relever de l'agréable quant à la sensation que le joueur a de pouvoir être présent dans le virtuel, relativement au goût qu'il peut entretenir pour certains « corps virtuels » plutôt que d'autres, le jugement esthétique concernant les jeux vidéo et se rapportant au sentiment du joueur devenu personnage donne à penser, hypothétiquement, ce par quoi les réalités virtuelles se dévoilent comme mises en œuvre d'une possibilité d'un plaisir libre, relevant d'une certaine manière de représentation s'offrant à l'imagination et en laquelle le jeu du jeu vidéo se sublime, en quelque sorte.

⁵ (Spinoza, 1999 : 287)

⁶ (Spinoza, 1999 : 289)

⁷ (Arendt, 1981 : 557)

3. Inclinations vidéoludiques et joie d'être-au-virtuel

Pouvoir dire que nous aimons jouer à un jeu vidéo, c'est savoir nous rendre compte que nous sommes joyeux de ce que l'on peut y faire, dans toute la particularité du *gameplay* qui y a cours. En ce sens, aimer jouer à un jeu vidéo, c'est prendre plaisir à faire quelque chose et ce, sous couvert d'une structuration de règles de jeu déterminant les possibilités d'action propres au jeu en question. De la sorte, c'est relativement à la puissance d'agir qui est donnée dans le virtuel qu'un joueur sera satisfait ou frustré de la jouabilité du jeu à jouer. Aussi nous faut-il remonter à l'origine de toute satisfaction ou frustration vidéoludique, tel que cela précède toute joie ou tristesse virtuelle, en questionnant ce « franchissement » qu'effectue le joueur en entrant dans le jeu d'un jeu vidéo, tel qu'il se tient alors prêt à jouer. Ce point de départ nécessaire à la possibilité de pouvoir faire quelque chose dans le virtuel, c'est tout logiquement que nous pouvons le concevoir en tant que « corps » ; un « corps » qui serait alors celui que nous donne d'office toute entrée en jeu dans le virtuel. A ce titre, le « corps » du joueur dans tout jeu vidéo fait écho à la notion de « corps virtuel » mise à jour par Merleau-Ponty, qui écrit dans *Phénoménologie de la perception*, à propos du reflet de soi se manifestant dans un miroir : « *Ce corps virtuel déplace le corps réel à tel point que le sujet ne se sent plus dans le monde où il est effectivement, et qu'au lieu de ses jambes et de ses bras véritables, il se sent les jambes et les bras qu'il faudrait avoir pour marcher et pour agir dans la chambre reflétée, il habite le spectacle. C'est alors que le niveau spatial bascule et s'établit dans sa nouvelle position* »⁸. Voici alors comment se présente au joueur le « corps virtuel » des jeux vidéo, tel qu'il faut savoir l'« incorporer » pour entrer dans le jeu, afin de disposer d'une « nouvelle position » de soi dans le monde et ce, en dépit de la distance séparant le corps réel du joueur de l'écran où se trouve son corps virtuel.

Dès lors, le fait de savoir incorporer ce corps virtuel se présentant à celui entrant dans le jeu d'un jeu vidéo est la condition préalable au questionnement de la joie ou de la tristesse d'avoir tel ou tel corps virtuel dans tel ou tel jeu vidéo. Dans cette perspective, l'incorporation d'un corps virtuel dans un jeu vidéo engage le joueur à déclorer, à se laisser être, là où ce corps virtuel se trouve, pour l'« horizon intentionnel » qui s'ouvre en direction de ce qui a lieu d'être dans le virtuel. C'est alors en parvenant à s'appropriier cet horizon intentionnel se découvrant au travers de l'incorporation d'un corps virtuel et « *dont le propre est de renvoyer à des potentialités de la conscience qui appartiennent à cet horizon même* »⁹ tel que le spécifiait Husserl, que le joueur devient présent *dans* le virtuel, pour le jeu qui l'y attend de prime abord. Franchissant intentionnellement l'écran pour incorporer un corps virtuel disposant à une certaine puissance d'agir, le joueur est alors au virtuel, accédant par là à une nouvelle modalité de son existence dans le monde. C'est donc en ce sens que la possibilité d'être-au-virtuel définit l'expérience toute spécifique d'exister dans l'objectivité d'un jeu vidéo, pour la jouabilité qui est alors à portée de soi.

⁸ (Merleau-Ponty, 1945 : 298)

⁹ (Husserl, 1947 : 82)

Ce vivre un être-au-virtuel va alors être ce par quoi se détermine un premier plaisir vidéoludique, qui, parce qu'il renvoie à cette sensation d'être-au-virtuel pour jouer, est de l'ordre de l'intime, du privé, et révèle alors l'idiosyncrasie, pour ainsi dire, de l'expérience vidéoludique. C'est alors en ce sens que ce premier plaisir idiosyncrasique du jeu vidéo renvoie directement à la notion de l'« agréable » chez Kant écrivant « *que mon jugement, sur un objet que je déclare agréable, exprime un intérêt pour celui-ci, cela est clair par le simple fait qu'il suscite par la sensation un désir pour les objets semblables. Par conséquent la satisfaction ne suppose pas seulement le simple jugement sur l'objet, mais encore la relation de l'existence de cet objet à mon état, dans la mesure où je suis affecté par un tel objet. C'est pourquoi on ne dit pas seulement de ce qui est agréable : cela plaît, mais aussi : cela fait plaisir. Il ne s'agit donc pas d'une simple approbation de l'objet par moi, car une inclination est produite. Et il n'y a même pas de jugement sur la nature de l'objet, lorsqu'il s'agit de ce qui est le plus vivement agréable. Aussi bien ceux qui ne se soucient que de jouissance (c'est là le mot qui désigne l'élément intime du plaisir) se dispensent volontiers de juger* »¹⁰. En somme, à ce niveau-là de l'expérience vidéoludique, il ne s'agit alors que d'un plaisir se réduisant à l'immédiateté du jeu qui peut se jouer, à partir de cette sensation d'être-au-virtuel.

Le joueur se laisse alors aller à chercher à « jouir » de la manière dont le jeu se joue et se gagne, sans jamais parvenir à autre chose que s'incliner à jouer *pour* gagner, en tant que gagner conclut l'acte de jouer, l'anéantit même, en quelque sorte. Et c'est dans cette perspective de plaisir que le jeu vidéo se limite à être conçu comme divertissement, se consommant en tant que jeu que l'on doit juste gagner, et en adéquation duquel s'est mise en place une véritable industrie du loisir vidéoludique. En effet, il serait parfaitement utopique de nier les tenants et aboutissants d'un certain genre de jeux vidéo, ressortissant d'un système de production industriel qui, du fait qu'il « *s'adresse à des millions de personnes impose des méthodes de reproduction qui, à leur tour, fournissent en tous lieux des biens standardisés pour satisfaire aux nombreuses demandes identiques* »¹¹. Noyant l'individu dans le médiocre de ce désir de consommer des choses semblables, ce système de production industriel ne survit alors à lui-même que dans sa propre *profusion* productiviste, donnant à consommer le jeu vidéo en le conditionnant comme simple loisir procédant d'une vie biologique qui « *est toujours, au travail comme au repos, engagée dans la consommation ou dans la réception passive de la distraction, un métabolisme qui se nourrit des choses en les dévorant.* »¹²

S'appuyant sur l'innovation technologique, pour autant que celle-ci puisse imposer au joueur de vouloir ce que l'on a voulu qu'il veuille, et pour autant qu'elle puisse dissimuler le toujours-même des produits vidéoludiques, l'industrie du loisir vidéoludique sait donc incliner ses joueurs à consommer les sensations d'être-au-virtuel spécifiques à l'expérience vidéoludique, en surdéterminant notamment les structures ludiques du « devoir-gagner » quelque chose au détriment de toute autre chose. Se révèlent ainsi les différentes jouissances téléologiques ressortissant du désir de gagner auquel peut incliner un jeu, et pour lesquelles le principe d'un score est, par exemple, le plus assujettissant. Aussi est-ce dans cet ordre d'idées

¹⁰ (Kant, 1993 : 69)

¹¹ (Adorno et Horkheimer, 1974 : 130)

¹² (Arendt, 1972 : 263)

que fait sens le principe de « *fun* », tel qu'il ne peut renvoyer à rien d'autre qu'au fait d'avoir bien consommé un jeu vidéo. « C'était *fun* » dit-on alors, n'ayant rien d'autre à dire au final.

Ainsi se dresse cette sorte de « piège téléologique » inclinant à consommer les jeux vidéo en n'ayant rien d'autre à y faire que de les gagner, ne donnant à percevoir du virtuel que cette fin du jeu que le corps virtuel a été prédestiné à atteindre et le joueur prédéterminé à désirer. Néanmoins, cela serait se tromper que de concevoir le jeu comme relevant nécessairement d'un gagner, au sens où jouer à un jeu serait identique à vouloir-gagner. Car, il demeure toujours un certain vouloir-jouer, dépris de tout vouloir-gagner, et à partir duquel le jeu s'expérimente pour la liberté qu'il laisse entrevoir, car, comme l'a écrit Kant dans *Fondements de la métaphysique des mœurs* : « En effet, ce qui est simplement nécessaire à faire pour atteindre une fin à notre gré peut être considéré en soi comme contingent, et nous pourrions toujours être déliés de la prescription en renonçant à la fin »¹³. C'est à ce titre qu'il reste toujours la possibilité pour le joueur de sortir, en quelque sorte, de la structure du jeu qui se joue pour être gagné, en prenant conscience de sa condition d'être-au-virtuel, et se dissociant alors de la prescription de fin de jeu qui lui a été prédéterminée par défaut. Dans cette perspective, un jeu vidéo comme *Grand Theft Auto IV* s'avère exemplaire quant à cette possibilité de délibérément sortir du jeu et de sa fin de gagner, pour se laisser « déambuler » dans le virtuel. De cette manière, le joueur se libère du piège téléologique, en prenant le temps de son existence virtuelle, dépassant le ludique de l'expérience vidéoludique, et son « prosaïque » plaisir de jouer *pour* gagner.

Aussi, est-ce en parvenant à sortir de la prescription du gagner, que le joueur se trouve véritablement libre, au sens de « sans contraintes », de sa puissance d'agir. Nous sommes alors au degré zéro de l'expérience vidéoludique, irréductible au seul plaisir ludique agonistique, pour autant que, sortant du jeu, le joueur prenne alors la mesure du virtuel qui l'entoure et de la manière dont sa réalité s'appréhende comme réalité au sein de laquelle la contingence d'un certain jeu a cours. C'est alors dans cette découverte d'une interactivité expérimentable irréductiblement à tout ressort agonistique que le joueur va avoir la joie de pouvoir librement éprouver sa puissance d'agir, au gré du virtuel et de l'interaction qui s'y propose. Il revient donc au talent et à l'*ingénium* des créateurs de réalités virtuelles que de savoir donner une certaine marge de « hors-jeu », au sein de laquelle le joueur peut joyeusement jouer *pour* être-au-virtuel, initiant ainsi le dépassement de la structure ludique agonistique du jeu vidéo au sein duquel il est entré, en projection de cette réalité virtuelle où il se trouve.

Se laisse alors apercevoir l'œuvre vidéoludique dans la médiateté de sa représentation possible, pour laquelle s'irréalise la réalité virtuelle et se dévoile, eu égard au monde virtuel ainsi mis à jour, les enjeux dramatiques auxquels participent le joueur en ne jouant plus *pour* gagner, mais à être tel ou tel personnage faisant sens dans la représentation du drame qui se joue et au terme de quoi se ressent le plaisir d'une liberté de l'imagination parfaitement mise à l'œuvre, pour ce qu'elle a pu habiter son propre spectacle, à la jonction d'un je-peux ressortissant de la puissance d'agir du corps virtuel et d'un je-veux propre aux motifs du

¹³ (Kant, 1993 : 93)

personnage que l'on peut incarner, de telle sorte que « *ce n'est que là où le je-veux et le je-peux coïncident que la liberté a lieu.* »¹⁴

4. Représentations dramatiques et plaisir d'être-au-monde-virtuel

Sans entrer dans le débat de la possibilité d'une création artistique par le biais du matériau vidéoludique, il semble à tout le moins patent que nous avons affaire, avec le jeu vidéo, à une possibilité d'expérience esthétique nouvelle dans le monde. Pourtant, pour parvenir à cette expérience esthétique et au plaisir particulier qu'elle peut procurer, encore faut-il que nous puissions dévoiler l'œuvre vidéoludique se tenant par-delà le « minima ludique » du jeu, pour la représentation qu'il est possible de se faire de la réalité virtuelle. En ce sens, cette représentation de la réalité virtuelle provisoirement libérée de son jeu se tient, censément, dans l'adéquation entre la faculté d'imagination du joueur et la présence possible d'une œuvre dans ce que nous pouvons concevoir comme la profondeur ontologique de la réalité virtuelle, c'est-à-dire entre ce que va produire d'imaginaire l'imagination relativement à l'ouverture laissée par l'œuvre pour cet imaginaire. Dans cette mesure, la réalité virtuelle, en ce qu'elle *apparaît*, va alors s'enrichir de ce qu'elle *est* pour le joueur. Ainsi, cette imagination toujours possiblement capable d'enrichir la perception du *il y a* d'une réalité virtuelle, nous pouvons la concevoir à la suite de Sartre écrivant dans son ouvrage *L'imaginaire* que « *toute situation concrète et réelle de la conscience dans le monde est grosse d'imaginaire en tant qu'elle se présente toujours comme un dépassement du réel. Il ne s'ensuit pas que toute perception du réel doive s'inverser en imaginaire, mais comme la conscience est toujours « en situation » parce qu'elle est toujours libre, il y a toujours et à chaque instant pour elle une possibilité concrète de produire de l'irréel* »¹⁵. Bien que l'imagination puisse, selon Sartre, toujours parvenir à « engrosser » d'imaginaire une situation donnée, il n'en demeure pas moins que toutes les situations ne sont pas équivalentes entre elles en termes d'imaginaire possible, ou plutôt en termes de transitivité de l'imagination, pour ainsi dire. En ce sens, les réalités virtuelles des jeux vidéo ne sont pas égales entre elles quant à cette profondeur ontologique dont elles peuvent disposer. Aussi, tout dépend, en dernier lieu, de la volonté du créateur de la réalité virtuelle de proposer au joueur cette possibilité d'une transitivité de l'imagination. Et c'est pour cette raison qu'il peut alors être question d'œuvre vidéoludique, pour autant que le devenir-œuvre d'une réalité virtuelle ne soit livrée que comme « œuvre à venir ». Dans cette mesure, il faut donc qu'il y ait la place pour l'expérience possible d'une œuvre dans une réalité virtuelle, de sorte que, comme l'écrit Heidegger, « *en étant œuvre, l'œuvre établit l'espace de cette ampleur. Etablir l'espace signifie ici : libérer la plénitude de l'ouvert en son espace, et arranger cette plénitude dans l'ensemble de ses traits. Cet arranger se déploie à partir de l'ériger dont il vient d'être question. L'œuvre en tant qu'œuvre érige un monde. L'œuvre maintient ouvert l'ouvert du monde* »¹⁶.

¹⁴ (Arendt, 1962 : 208)

¹⁵ (Sartre, 1986 : 358)

¹⁶ (Heidegger, 1963 : 48)

Eu égard à cette adéquation possible entre l'imagination et l'œuvre se synthétisant en une sorte d'imagination à l'œuvre, s'ouvre alors un monde qui peut s'habiter, tout en s'appréhendant au travers de ses possibilités d'extensions imaginaires. Le joueur est ainsi en mesure d'expérimenter plus profondément le virtuel d'un jeu vidéo. Il ne s'agit alors plus simplement de jouer à un jeu, mais de parvenir à entrer dans le monde qui se présente à travers la mise en œuvre de la réalité virtuelle. Dans cette perspective, il s'agit de transcender la posture d'être-au-virtuel, en ce qu'elle permet de faire quelque chose dans le jeu d'un jeu vidéo, pour se révéler en tant que joueur à partir d'une nouvelle posture d'« être-au-monde-virtuel », ressortissant au dévoilement de l'œuvre vidéoludique. C'est d'ailleurs à cet effet que nous pouvons alors parler de « diégèse » à propos du virtuel des jeux vidéo. Dès lors, cet approfondissement de l'expérience vidéoludique auquel donne lieu la possibilité de diégétiser en un monde le virtuel et ce, à partir d'une réalité virtuelle de jeu vidéo, nous en comprenons le principe général chez Roger Odin expliquant, dans son ouvrage *De la fiction* : « Lire un texte, voir un film comme une fiction, suppose d'abord de construire un monde : de diégétiser. Le terme de diégèse, on le sait, a été introduit, dans le vocabulaire de la filmologie, par Etienne Souriau (en 1951) pour dénommer « tout ce qui appartient, dans l'intelligibilité [...] à l'histoire racontée, au monde supposé ou présupposé par la fiction du film ». Mais la question de la diégétisation dépasse de beaucoup le domaine du cinéma : je diégétise chaque fois que je construis mentalement un monde et ceci quelle que soit la nature de la stimulation de départ »¹⁷. Partant alors de ce principe de diégétisation du monde virtuel, pour ce que cela peut permettre de définir cette adéquation concordante entre l'imagination et l'œuvre, nous pouvons concrètement estimer que le monde virtuel diégétisé dans *Grand Theft Auto IV* est bien plus vaste, en termes d'extension imaginaire possible, que celui de *Tetris*, par exemple. En outre, en plus d'être imaginairement « plus vaste », il est également plus adéquatement mis en œuvre dans sa réalité virtuelle. Sa consistance le conforte ainsi comme monde. Il est alors plus aisé de parvenir à être-au-monde-virtuel dans *GTA IV* que dans *Tetris*, pour lequel, typiquement, les limites structurelles de son jeu empêchent toute échappée imaginaire par-delà sa réalité virtuelle, en tant que le jeu la recouvre absolument.

Cependant, ce n'est pas tout de diégétiser le monde virtuel de l'œuvre vidéoludique, encore faut-il compléter le sens de sa représentation possible pour parvenir à s'acheminer jusqu'au plaisir ressortissant en propre à l'œuvre vidéoludique. Dans cette perspective, diégétiser en monde le virtuel d'une réalité virtuelle, c'est alors pouvoir mettre à jour un sens tout autre que ce qui se passe prosaïquement dans le jeu, par une synthèse des multiples aspects de sa représentation possible en un tout que nous choisissons de rattacher à la poésie dramatique, telle que peut la définir Hegel, en écrivant dans ses cours d'*Esthétique* que « c'est le spectacle mobile et successif d'une lutte animée entre des personnages vivants, qui poursuivent des buts opposés, au milieu de situations pleines d'obstacles et de périls ; ce sont les efforts de ces personnages, la manifestation de leur caractère, leur influence réciproque et leurs déterminations ; c'est le résultat final de cette lutte qui, au tumulte des passions et des actions humaines, fait succéder le repos »¹⁸ en tant que « l'action dramatique ne se borne pas

¹⁷ (Odin, 2000 : 18)

¹⁸ (Hegel, 1997 : 622)

à la simple réalisation d'une entreprise qui poursuit paisiblement son cours, elle roule essentiellement sur un conflit de circonstances, de passions et de caractères, qui entraîne des actions et des réactions et nécessite un dénouement »¹⁹. En effet, à la lumière d'une représentation dramatique se jouant dans le monde virtuel d'un jeu vidéo, tout le contenu et toute l'action de la réalité virtuelle s'interpréteront dorénavant à partir du drame qu'il est possible d'imaginer. De la sorte, les personnages non-jouables, les musiques, les décors, la narration, en somme tout ce qui est présent dans un jeu vidéo participe dès lors à la performance d'un drame et ce, à travers une certaine mise en scène de celui-ci.

Et c'est donc au milieu de cette mise en scène d'un drame, donnant sens à la mise en œuvre d'un monde, que se révèle alors le joueur au véritable plaisir d'une expérience vidéoludique, à travers le personnage qu'il incarne. En effet, la représentation dramatique possible du monde virtuel d'un jeu vidéo ne saurait être complète sans l'incarnation d'un personnage par le joueur, pour lequel il va jouer à être tel ou tel suivant différents motifs de l'action, décidant ainsi du *je-veux* imaginaire de son personnage, relativement au *je-peux* ludique du corps virtuel qui le supporte. A cet égard, le personnage incarné par le joueur de jeu vidéo fait alors écho à la créativité de l'acteur chez Stanislavski en tant qu'elle consiste en « la conception et la naissance d'un être nouveau : le personnage. C'est un processus naturel semblable à la naissance d'un être humain. [...] Le père du personnage est l'auteur de la pièce et sa mère, l'acteur en qui le rôle est en gestation »²⁰. Aussi est-ce seulement quand le joueur a été librement capable de survenir dans l'œuvre vidéoludique, en parvenant à s'insérer dans la représentation dramatique qu'il pourra pleinement juger de son expérience vidéoludique pour le plaisir ou le déplaisir qu'il a d'être-au-monde-virtuel, en vertu du dépassement de ce minima ludique du jeu vidéo vers le jeu dramatique de l'œuvre vidéoludique. Car, il ne s'agit plus simplement de consommer le divertissement du « jouer pour gagner » d'un jeu vidéo, mais de dévoiler le « jouer à être » d'une œuvre vidéoludique, dans la présentification dramatique de son monde virtuel.

*

* *

Mettre en lumière le cheminement tout particulier du plaisir vidéoludique à travers une réflexion phénoménologique relative aux profondeurs possibles de l'expérience du virtuel nous a donc permis de prendre conscience de ce à quoi peut disposer la modalité existentielle d'être-joueur de jeux vidéo. De prime abord jeté au sein d'une objectivité ludique pour laquelle il est prédéterminé à devoir-gagner, le joueur, en se découvrant un corps virtuel répondant à la possibilité d'une interactivité « hors-jeu », est alors à même de se laisser être-au-virtuel, en suspens de toute contrainte ludique. A cet égard, c'est vraisemblablement à partir de cette joie possible d'être-au-virtuel que se préfigure alors ce plaisir autre que ludique de pouvoir faire sens au sein d'une représentation dramatique de la réalité virtuelle, pour laquelle s'articule une dimension nouvelle de l'expérience de jeu. En effet, ne voulant plus

¹⁹ (Hegel, 1997 : 622)

²⁰ (Stanislavski, 2001 : 349)

gagner mais bien plutôt parvenir à des fins qui sont celles mises en œuvre pour vouloir agir relativement au drame qui se joue, le joueur vit et incarne désormais un personnage dans toutes ses spécificités vidéoludiques. Aussi est-ce parce qu'un monde s'ouvre à une toute autre signification de ce qui a lieu d'être dans le virtuel, dans cette réflexivité possible quant à l'objectivité de la réalité virtuelle, que le joueur peut dès lors s'engager en direction d'un plaisir pour lequel se sublime la double posture d'acteur-spectateur traditionnellement explicative de l'expérience vidéoludique. C'est alors en ce sens que s'affine la conscience phénoménologique relative aux jeux vidéo, pour autant que jouer renvoie désormais à cette possibilité d'être-au-monde-virtuel, à partir de laquelle se libère une véritable ontologie du virtuel allant jusqu'à éclairer l'existence du joueur dans le monde.

Bibliographie

- Adorno, Theodor et Max Horkheimer. *La dialectique de la raison*. Trad. Eliane Kaufholz. Tel Gallimard, 1974.
- Arendt, Hannah. *Juger*. Trad. Myriam Revault d'Allonnes. Paris: Editions du Seuil, 1991.
- . *La crise de la culture*. Trad. Patrick Lévy. Paris: Gallimard, 1972.
- . *La vie de l'esprit*. Trad. Lucienne Lotringer. Paris: Quadrige / PUF, 1981.
- Hegel. *Esthétique, tome II*. Trad. Bénard Charles. Le livre de poche, Les classiques de la Philosophie, 1997.
- Heidegger, Martin. *Chemins qui ne mènent nulle part*. Trad. Wolfgang Brokmeier. Paris: Tel Gallimard, 1962.
- Henriot, Jacques. *Sous couleur de jouer*. Paris: Librairie José Corti, 1989.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens - essai sur la fonction sociale du jeu-*. Trad. Cécile Seresia (1951). Tel Gallimard, 1938.
- Husserl, Edmund. *Méditations cartésiennes*. Trads. Emmanuel Levinas et Gabrielle Peiffer. Paris: Librairie philosophique J. Vrin, 1947.
- Kant, Emmanuel. *Critique de la faculté de juger*. Trad. Alexis Philonenko. Librairie philosophique J. Vrin, 1993.
- . *Fondements de la métaphysique des moeurs*. Trad. Victor Delbos. Paris: Le livre de poche, 1993.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception*. Paris: Tel Gallimard, 1945.
- Odin, Roger. *De la fiction*. Bruxelles: Editions De Boeck Université, 2000.
- Sartre, Jean-Paul. *L'être et le néant - Essai d'ontologie phénoménologique*. Paris: Gallimard, 1943.
- . *L'imaginaire*. Paris: Gallimard, 1986.
- Spinoza. *Ethique*. Trad. Bertrand Pautrat. Paris: Editions du Seuil, 1999.
- Stanislavski, Constantin. *La formation de l'acteur*. Trad. Elisabeth Janvier. Petite bibliothèque Payot/Voyageurs, 2001.