

Université de Montréal

De l'espace de jeu au temps du joueur
Une épistémologie engagée du jeu en général, et du jeu vidéo en
particulier

par

Charlotte Bonmati-Mullins

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de Maître ès arts (M.A.)
en études cinématographiques option jeu vidéo

Octobre 2016

© Charlotte Bonmati-Mullins, 2016

Université de Montréal
Faculté des études supérieures et postdoctorales

Ce mémoire intitulé :
De l'espace de jeu au temps du joueur
Une épistémologie engagée du jeu en général, et du jeu vidéo en particulier

Présenté par :
Charlotte Bonmati-Mullins

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Michèle Garneau
président-rapporteur

Dominic Arsenault
directeur de recherche

Bernard Perron
membre du jury

Résumé

La constitution du jeu en objet de science et l'institutionnalisation du jeu vidéo font en sorte d'évincer l'essence, et donc le sens du sujet qu'elles entendent définir. L'objet jeu et l'espace de la représentation ludique ont pris le pas sur l'expérience du jouer. Le phénomène jeu reste un objet subjectif: en définissant l'objet, on minimise cette dimension subjective et ses variables expérientielles, et tout particulièrement le temps et le mouvement. En s'appuyant sur des théories pluridisciplinaires telles que la phénoménologie, la sémiologie et la linguistique cognitive, ce mémoire cherche à réhabiliter le temps, le joueur et l'expérience vécue du jouer. Le premier chapitre examine l'ambiguïté du mot jeu, qui renvoie à la fois à l'objet jeu et à l'activité jouer, et interroge la primauté du *game* sur le *play* au sein des études du jeu. Le deuxième chapitre questionne la conception dualiste du jeu, telle que véhiculée par le modèle du cercle magique, qui oppose le jeu au réel. Le chapitre trois propose la métaphore conceptuelle du temps suspendu dans l'espace afin d'expliquer d'une part, le rôle structurant de l'espace dans le processus cognitif, et d'autre part la surenchère spatiale des discours vidéoludiques. Finalement, il s'agit de tenir et de maintenir l'équilibre dynamique entre la structure du *game* et l'expérience du *play*, et de souligner l'importance de l'unité espace-temps.

Mots-clés : phénomène jeu; jeu vidéo; métaphore conceptuelle; cercle magique; conception dialectique; temps expérientiel; *flow*

Abstract

The game constitution as an object of science and the institutionalization of the video game oust the essence, and therefore the meaning of the subject they intend to define. The game itself and its playful representation took precedence over the experience of the player. The game phenomenon remains a subjective object: when defining the object, this subjective dimension and its experiential variables are subjectively minimized, especially time and movement. Based on multidisciplinary theories such as phenomenology, semiotics and cognitive linguistics, this paper seeks to rehabilitate the time, the player and the experience of playing. The first chapter examines the ambiguity of the word game, which refers to both the object and the game playing activity, and questions the primacy of *game* over *play* in the game studies. The second chapter questions the dualistic conception of game, as conveyed by the magic circle model, which opposes gaming to reality. Chapter three provides the conceptual metaphor of time suspended in space to explain firstly, the structuring role of space in the cognitive process, and also the spatial outbid of the video game discourse. Finally, it is about holding and maintaining the dynamic balance between the gaming structure and the experience of playing, and stress the importance of space-time unity.

Keywords : game phenomenon; video game; conceptual metaphor; magic circle; dialectical conception; experiential time; *flow*

Table des matières

Introduction : Le temps enjeu	1
Chapitre 1: La notion et la fonction de jeu	5
1.1. Notion (standard) de jeu	10
1.1.1. Jeu et culture	11
1.1.2. Classification des espèces ludiques	13
1.1.3. Système formel du game.....	16
1.2. Fonction (dynamique) de jeu	18
1.2.1. Système fermé par le game ou ouvert par le play	20
1.2.2. Attitude ludique.....	23
1.2.3. Le mouvement du jeu.....	25
1.3. Le game comme institutionnalisation du play	30
Chapitre 2 : À l'intérieur et à l'extérieur du cercle magique	32
2.1. La conception dualiste du jeu.....	39
2.1.1. L'isolement de l'activité du jouer	41
2.1.2. Entrer dans l'espace formel, sortir du temps expérientiel.....	42
2.2. Le modèle du cercle magique	44
2.2.1. Au-delà du « circle jerk ».....	44
2.3. Le modèle du cycle magique de la jouabilité	49
2.3.1. Le processus du jouer à contre-espace.....	49
2.3.2. Mouvement et transformation du jeu.....	51
2.3.3. Du cercle magique aux cycles de la jouabilité.....	52
2.4. Les métaphores conceptuelles.....	60
Chapitre 3 : La métaphore conceptuelle espace-temps.....	65
3.1. L'espace à fleur de mots	67
3.1.1. L'idée de temps	67
3.1.2. L'abus d'espace.....	69
3.1.3. Donner corps au temps.....	71
3.2. « Half-space » ou l'expérience du temps en jeu vidéo	75
3.2.1. Le temps suspendu dans (le domaine de) l'espace	75
3.2.2. Un espace-temps disloqué.....	77
3.2.3. Le rythme du temps suspendu.....	82
3.3. Spatialisation du temps et objectification du jeu vidéo	84

Conclusion : À la recherche du temps dans l'espace de jeu	97
Bibliographie	i
Filmographie	xi
Ludographie	xi

Liste des tableaux

Tableau I : Concept de jeu: notion et fonction de jeu (Bonenfant 2010b, p. 11)	7
Tableau II : Répartition des jeux selon Roger Caillois (1958, p. 92)	15
Tableau III : « Summary of Common Temporal Frames » (Zagal et Mateas 2010, p. 852)	96

Liste des figures

Figure 1 : La séquence d'introduction de Journey (TGC, 2012)	27
Figure 2 : Images extraites de la capture d'une session de jeu disponible en ligne.....	30
Figure 3 : Le modèle du cycle magique (Arsenault et Perron 2009, p. 125).....	55
Figure 4 : Une unité d'inter(ré)action (Arsenault et Perron 2009, p. 120)	56
Figure 5 : Le niveau « Training Area » du mode Histoire de Mirror's Edge (DICE, 2008).....	59
Figure 6 : Représentation égocentrée du temps (Mylov 2002, p. 61).....	73
Figure 7 : Cadre de référence relatif (Levinson 2003, p. 40).....	78
Figure 8 : Cadre de référence intrinsèque (Levinson 2003, p. 40)	78
Figure 9 : Cadre de référence absolu (Levinson 2003, p. 40).....	79
Figure 10 : « Zoom on play time » (Juul 2004)	85
Figure 11 : « Real-time games » (Juul 2005, p. 143).....	86

Je dédie ce mémoire à Jens Brady et la couleur mauve

Remerciements

Je tiens d'abord à remercier mon directeur de recherche, Dominic Arsenault. Son indéfectible soutien, sa patience et son exigence ont permis à ce mémoire d'aboutir.

Je remercie également Silvestra Mariniello pour sa bienveillance, ainsi que Maude Bonenfant pour sa confiance. Sans oublier Jean Lepage, Pierre Chemartin et Martin Picard pour leur générosité.

Je tiens enfin à remercier mes proches, Michèle et Éléonore Bonmati pour leur présence rassurante, mais aussi Julien Leray pour son amour, Maeva Dubosc pour son bleu pétillant et Vanessa Sit pour sa philosophie.

Ce mémoire n'aurait jamais pu voir le jour sans eux autour.

Introduction : Le temps enjeu

Entre le moment où, par détachement, on ne joue pas et celui où, par application, on ne joue plus, où situer l'instant infinitésimal où l'on joue? Il y a là un emplacement qui ne tient pas de place, où nul ne peut séjourner, s'installer, prendre son temps.

— Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*

Pour comprendre ce qu'est le jeu, encore faut-il avoir une idée de ce qu'il est: c'est là, la fonction première des définitions. Pour cela, il faut aussi prendre le temps de se prêter au jeu puisqu'à la façon du dieu Protée, cet objet fuyant change de forme sitôt qu'on l'interroge frontalement. Ainsi pour le déjouer, les chercheurs et les concepteurs n'auraient d'autre choix que d'endosser le rôle de joueur. Étudier le design, les règles et les mécanismes d'un jeu, ou s'en tenir à l'observation et au témoignage d'un joueur, suffit tout juste à donner un aperçu de ce dont le jeu est fait. Regarder n'est pas jouer, et décrire n'est pas comprendre: il faut aussi prendre connaissance du risque d'être en jeu. Or si le joueur est celui qui joue le jeu, il est également celui dont le jeu se joue. Par conséquent, quelle est la juste distance à maintenir entre le joueur et le jeu? Tient-elle dans l'équilibre entre le savoir et l'oubli du sujet jouant? Ou quelque part entre la liberté et la contrainte (dé)formées par les règles du jeu? De plus, comment le théoricien peut-il concilier la logique de l'objet-jeu et le sensible de l'activité-jeu? Par-dessus tout, la notion d'espace ne permet-elle pas de garder ses distances avec le jeu?

Jouer le jeu de la recherche revient alors à se résoudre que nous ne saisirons qu'une partie du phénomène auquel fait allusion le philosophe Jacques Henriot (1989), lorsqu'il le décrit comme un instant infinitésimal qui ne tient pas de place. C'est sans doute là qu'interviennent les définitions du jeu traditionnel et numérique: celles qui consistent à délimiter et à quadriller les domaines abstraits. Suivant cette perspective, le concept n'est qu'un « abus de langage “bien fait” » (Lefebvre 1974, p. 27), au sens qu'il ne contient qu'une série de descriptions et découpages n'apportant que des inventaires (*ibid.*, p. 19-20) et non des connaissances du jeu. Ainsi nous aurions moins affaire au jeu qu'à l'idée de jeu, soit à

l'ensemble des discours tenus et entretenus sur lui. De même, nous aurions moins affaire au temps qu'à l'idée de temps. Il convient donc d'interroger les définitions elles-mêmes: autant ce qu'elles privilégient que ce qu'elles évincent et pourquoi.

La plupart des définitions mettent l'emphase sur les règles, l'expérience que ces règles génèrent, et la nature systémique du jeu qui en découle. Mais surtout, le jeu serait spatialisé au détriment de sa dimension subjective et temporelle, soit tout ce que déploie l'expérience du joueur. La définition du jeu serait étroitement liée à l'espace: c'est une activité séparée, délimitée par des règles qui l'isoleraient du réel, de son sérieux et de son économie du temps. Ce faisant, si on enlève la notion d'espace des définitions classiques du jeu, qu'en reste-t-il? Et de quel espace s'agit-il alors?

D'après Espen J. Aarseth, que beaucoup considère comme l'initiateur des *game studies*, l'espace virtuel est donc une préoccupation centrale, autant du côté théorique que du côté design:

More than time (which in most games can be stopped), more than actions, events and goals (which are tediously similar from game to game) and unquestionably more than characterization (which is usually nonexistent), games celebrate and explore spatial representation as a central motif and raison d'être (Aarseth 2007, p. 44).

Nous irions jusqu'à avancer que l'espace représente LA caractéristique érigeant le jeu en jeu. De part sa nature interactive et sa dimension explorative, elle confèrerait même au joueur son statut de conquérant.

Passer par la théorie du jeu traditionnel, avant d'aborder la question du jeu numérique nous semblait non seulement cohérent mais nécessaire. Nous aurions tendance à penser que le traitement spatio-temporel diffèrerait entre la première et la seconde cohorte des études du jeu: l'approche classique aurait bouté la question du temps hors de la sphère ludique, tandis que les

nouvelles perspectives auraient davantage pris en compte les temporalités vidéoludiques. Pourquoi?

Cette primauté accordée à l'espace, sa représentation et son implémentation au gré de l'évolution des techniques visuelles, délaisse les interrogations liées au rapport entre l'espace du joueur et l'espace de jeu. Nous nous intéresserons donc précisément à l'articulation entre l'espace-temps mathématico-logique et l'espace-temps vécu, expérientiel. Nous démontrerons que l'espace se déploie à partir du jeu, bien plus que le jeu ne se déroule dans l'espace. Pourquoi avoir spatialisé le jeu et ce, en l'érigéant en une énième science de l'espace (Lefebvre 1974, p. 20)? L'espace seul du jeu (*game*) ne constituerait-il pas une abstraction vide de sens? Réhabiliter l'expérience du joueur (*play*) ne permettrait-il pas de réintégrer le temps et le sens du temps dans la pensée et la conception vidéoludique?

Suivant notre hypothèse, le temps du joueur est figé dans l'espace du jeu et la notion d'espace-temps spatialise le temps du sujet plus qu'elle ne tempore l'espace de l'objet. La théorie des métaphores conceptuelles, nous servira à analyser cette spatialisation du jeu qui s'intégrerait elle-même dans une volonté plus large, d'objectivation du phénomène ludique. Les discours divergent drastiquement sur la problématique du temps en jeu: y aurait-il un malaise tapi derrière cette absence consensus? Pour certains, le jeu est avant tout un objet ou une expérience programmée d'avance, puisqu'organisée rationnellement en système spatial. Mais nous pourrions nous demander ce qu'il reste de la notion d'espace si on lui enlève le temps, et vice versa? Plus spécifiquement, que subsiste-t-il du jeu sans joueur?

Dans ce mémoire, nous allons montrer que le temps a été sous-étudié dans les études du jeu et du jeu vidéo. Le jeu et le temps représentant tous deux des objets théoriques profondément complexes, à la fois mouvants et ubiquitaires, notre approche s'articulera sous le joug de la pluridisciplinarité: combinant des notions issues de la linguistique-cognitive, de la phénoménologie et la sémiologie. Notre cheminement argumentatif devra donc épouser le

mouvement du jeu, du temps et du temps en jeu. Ainsi dans le premier chapitre, nous interrogerons l'ambiguïté du jeu dont le terme renvoie tantôt au *game*, tantôt au *play*. Cette ambiguïté n'expliquerait-elle pas l'abîme entre ceux pour qui le jeu représente un espace clôturé, régi par des règles (le *ludus*) et ceux qui l'appréhendent davantage comme une expérience libre de toute contrainte, spontanée (la *païdia*)? Est-il possible de réconcilier les têtes de l'hydre en formulant une idée de jeu qui ne soit ni trop fermée, ni trop ouverte au possible? C'est-à-dire, à mi-chemin entre l'expérience du joueur et le système de jeu. Les trois niveaux de lectures du jeu selon Henriot, et le rapport dialectique entre l'espace formel du jeu et l'expérience réelle du joueur décrit par la sémiologue Maude Bonenfant pourraient contribuer à ériger un pont entre les deux versants théoriques. Et de ce fait, ces prismes aideraient à mieux saisir le mouvement du processus (vidéo)ludique.

Puis dans le second chapitre, nous nous intéresserons aux problématiques liées à la métaphore conceptuelle du cercle magique: celle que l'anthropologue Johan Huizinga utilise pour décrire le mouvement d'entrée à sens unique dans le jeu, puis celle que reprennent les chercheurs Katie Salen et Eric Zimmerman dans le cadre du design de jeu numérique. Or le cercle magique ne perpétuerait-il pas une conception dualiste du jeu vidéo? Ainsi, ne devrions-nous pas justement dépasser les impasses dichotomiques que cette métaphore cognitive entretiendrait? Ce sera aussi l'occasion de démontrer pourquoi nous devrions réintégrer le temps expérientiel au sein de la pensée et de la conception vidéoludique.

Finalement, le troisième chapitre sera l'occasion d'analyser les tenants et aboutissants de la métaphore conceptuelle espace-temps en tant que mécanisme de raisonnement qui aide à la cognition et à la dénomination des choses du monde. La primauté de la structure formelle du jeu (ou *game*) sur l'expérience réelle du joueur (ou *play*) ne peut-elle pas être comprise par ce biais? Incidemment, le jeu est-il fermé par l'espace formel et ouvert par le temps expérientiel? Surtout, cette analyse montrera le rôle joué par l'alliance dynamique entre l'espace et le temps lorsqu'un joueur doit s'orienter et s'approprier l'espace vidéoludique.

Chapitre 1: La notion et la fonction de jeu

In order to understand games, you must have some idea of what they are. This is the business of definitions: to create boundaries for ideas and phenomena so that you can better know what is being discussed. But definitions can also limit you. When you create boundaries, you always leave something outside those boundaries. The boundaries need not be final or impermeable, but in order to define things some boundaries must be established. Lines must be drawn somewhere, even if they are drawn on water.

— Jonne Arjoranta, « Game Definitions: A Wittgensteinian Approach »

Avant d’interroger la théorisation de l’espace et du temps en jeu aux chapitres 2 et 3, il faut définir ce que l’on entend par jeu. Dans un premier temps, cela implique d’évaluer ce que les vraies définitions mettent hors-jeu et à quelles fins. L’ambiguïté du jeu provient d’abord de la polysémie du mot, puisque ce dernier renvoie indistinctement à l’objet jeu et à l’activité jouer. Étudier l’un ou l’autre implique alors nécessairement un changement de paradigme et par conséquent, le théoricien peut choisir d’adopter une approche formaliste ou une approche expérientielle.

Dans un article qu’il consacre aux multiples définitions du jeu, Jonne Arjoranta (2014) distingue les définitions de type essentialistes, communément appelées les vraies définitions, et les définitions de type nominales, auxquelles initie la philosophie du langage de Ludwig Wittgenstein (1933-1934)¹. Les premières tracent les frontières du jeu, en répertoriant des propriétés communes à tous les jeux, de tous les temps, tandis que les secondes s’intègrent dans un processus plus large, à travers lequel chaque définition invite à une nouvelle tentative de définition. Selon ce philosophe du langage, le mot que l’on attribue à un phénomène aussi

¹ À cet égard, précisons que Wittgenstein n’étudie pas le jeu mais le langage. Son concept de jeu de langage ([1933-1934] 1996) représente donc une analogie lui servant à mettre en évidence le caractère vain d’une entreprise de définition d’un phénomène aussi complexe, mouvant et ubiquitaire que le jeu. Or, si statuer que le jeu constitue un phénomène indéfinissable est contre-productif à l’analyse des jeux, Arjoranta comprend le jeu de langage de Wittgenstein comme une conception herméneutique du jeu.

indéfinissable que le jeu, ne peut et ne doit pas être confiné au sens strict d'une seule définition:

Un mot n'a pas un sens qui lui soit donné pour ainsi dire par une puissance indépendante de nous, de sorte qu'il pourrait y avoir une sorte de recherche scientifique sur ce que le mot veut réellement dire. Un mot a le sens que quelqu'un lui a donné. [...] En ce sens, beaucoup de mots n'ont pas de sens strict. Mais il ne s'agit pas d'un défaut. Penser le contraire serait comme de dire que la lumière de ma lampe de travail n'a rien d'une véritable lumière, parce qu'elle n'a pas de frontière nette (Wittgenstein 1933-1934, p. 70-71).

Moins jusqu'au-boutiste que Wittgenstein, Arjoranta ne fait pas table rase des différentes définitions nominales, mais incite à les analyser comme une somme de discours, non pas sur le jeu mais autour de la chose nommée jeu. Autrement dit d'après lui, il s'agit de sans cesse préciser ce que l'on entend par jeu, car le sens du mot est toujours incomplet, imparfait et temporaire.

Maude Bonenfant rejoint elle-aussi cette conception herméneutique² du jeu, en particulier lorsqu'elle s'intéresse à la façon dont le jeu et le joueur co-crésent du sens. Toutefois à la différence d'Arjoranta, il n'est pas question de définitions essentialiste et nominale, mais du concept de jeu qu'elle distribue entre la notion et la fonction de jeu dans le tableau I (p. 7). Selon la sémiologue, l'approche classique (ou formaliste) des études du jeu a essentiellement répertorié une série de propriétés communes à tous les jeux, de tous les temps, délimitant ainsi la notion de jeu. Tandis que les nouvelles perspectives sur le jeu cherchent à comprendre l'ensemble des conditions de possibilités du jeu, sa fonction, en privilégiant une approche résolument plus expérientielle.

² Suivant cette conception herméneutique, chaque définition invite à une nouvelle tentative de définition. Le processus de définition devient alors perpétuel, puisque le sens que l'on attribue à un mot est sans cesse incomplet, imparfait et temporaire.

[Illustration retirée]

Tableau I : Concept de jeu: notion et fonction de jeu (Bonenfant 2010b, p. 11)

À travers ce premier chapitre, nous étudierons le mot jeu au sens large et ce, en adoptant une perspective principalement ludologique³. C'est-à-dire une perspective qui d'une part, permet d'intégrer le jeu vidéo dans la longue lignée des jeux traditionnels, et d'autre part, insiste sur la nouveauté et la spécificité du jeu vidéo par rapport aux autres jeux; cette nouveauté et cette spécificité seront davantage développées aux chapitre 2 et 3. Ce faisant, nous distinguerons les différents discours que l'on a tenus sur lui, principalement à travers l'approche classique et les nouvelles perspectives sur le jeu proposées par Bonenfant. Comme nous le suggérons plus tôt, le théoricien du jeu se trouve face à un dilemme: soit il choisit de définir la notion de jeu, en l'appréhendant comme s'il ne s'agissait que d'un objet avec un ensemble de propriétés formelles et stables, soit il se concentre sur la fonction de jeu et donc sur les propriétés expérientielles, mouvantes et subjectives du jeu. Un dilemme car au bout du

³ D'après cette perspective, la perspective narratologique est contestable. Non pas parce que les ludologues comme Espen J. Aarseth et Jesper Juul, dénigrent l'ambition narrative du jeu vidéo mais parce que selon eux, les narrativistes tels que Janet Murray et Marie-Laure Ryan passent à côté de la nouveauté et de la spécificité de ce nouveau médium.

compte, si nous voulons prétendre à une meilleure compréhension du phénomène jeu, ne faut-il pas chercher à établir un dialogue entre « deux extrémités du spectre de l'analyse des jeux » (Triclot 2013, p. 2)? Précisons que chez Mathieu Triclot, philosophe spécialisé en cybernétique et épistémologie, les deux extrémités du spectre de l'analyse des jeux renvoient aux approches formaliste et expérientielle⁴.

Pour y arriver, dans un premier temps nous survolerons trois définitions essentialistes du jeu: la notion de jeu telle que l'a d'abord circonscrite Johan Huizinga et ce, suivant une série de critères communs à tous les jeux, indépendamment des cultures et des époques. Puis nous verrons la notion de jeu, classifiée selon ses différentes manifestations chez le joueur et ses ressentis par le sociologue Roger Caillois. Finalement, nous étudierons la conception du jeu vidéo chez le ludologue⁵ Jesper Juul, qui gravite essentiellement autour de la structure des règles, prônant ainsi la primauté du *game* sur le *play*.

Dans un second temps, nous nous intéresserons aux nouvelles perspectives portées sur le jeu. Nous nous attarderons en particulier aux conditions de possibilités du jeu qui, selon Bonenfant, permettent au joueur de co-crée le sens du jeu. Puis nous constaterons que malgré leur approche parfois formaliste, Katie Salen et Eric Zimmerman contribuent aux nouvelles perspectives et à la fonction de jeu. Comment? En prenant soin de distinguer trois schémas primaires de l'analyse des jeux: la structure de règles, l'expérience du *play* et la culture. Le philosophe Jacques Henriot, quant à lui, est le premier à remettre en question les vraies définitions du jeu, tout en articulant le jeu suivant trois niveaux de lecture (le jeu, le jouer et le jouant). Enfin, un article de Bonenfant, portant sur la conception du jeu chez Henriot, nous

⁴ Essentiellement d'origine anglo-saxonne, les *video games studies* désignent d'abord l'ensemble des recherches consacrées au jeu vidéo. Depuis leur essor dans les années 2000, les publications qu'elles engendrent couvrent plus ou moins également l'angle du *game*, soit l'approche formaliste axée sur l'objet jeu et la structure des règles, et celui du *play*, soit l'approche expérientielle centrée sur le rapport entre le joueur et le jeu.

⁵ Lorsque l'un des représentants ludologues Markku Eskelinen apostrophe les narrativistes, il réitère un changement de paradigme: « If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories » (Eskelinen 2001). Il permet également d'en préciser les principaux enjeux, car en intégrant le jeu vidéo dans la longue lignée des jeux traditionnels, la ludologie souligne qu'il n'est pas juste un texte que le joueur doit interpréter, mais quelque chose avec laquelle il doit jouer.

aidera non seulement à comprendre la perspective psychanalytique du philosophe, mais également à appréhender le jeu en tant que processus dialectique⁶ entre la structure formelle du jeu, le *game*, et l'expérience du joueur, le *play*.

Au bout du compte, il s'agira de déterminer si le concept de jeu peut être analysé comme un phénomène arrêté, précis, et déterminé en amont de l'expérience du joueur. Ou s'il n'est pas plus constructif de se tenir et de se maintenir dans une sorte d'entre-deux, en pensant le jeu comme un fait sans cesse en mouvement. La distinction que fait Paul A. R. Janet, surtout connu pour ses travaux philosophiques sur la durée, explique en partie la conciliation entre le fait jeu de l'approche classique et le phénomène jeu des nouvelles perspectives:

Un fait est en quelque sorte un phénomène arrêté, précis, déterminé, ayant des contours que l'on peut saisir et dessiner: il implique une sorte de fixité et de stabilité relatives. Le phénomène, c'est le fait en mouvement, c'est le passage d'un fait à un autre, c'est le fait qui se transforme d'instant en instant (Janet 1865, p. 56).

Suivant l'hypothèse principale de ce mémoire, l'approche formaliste du jeu en général et du jeu vidéo en particulier (l'approche *game-centric*) manque une partie de l'objet qu'elle entend définir de manière définitive. En filigrane de cette démonstration principale, nous confirmerons également l'hypothèse de ce chapitre, qui lie le caractère séparé de l'activité du jouer à l'objectification du phénomène jeu. Cela nous permettra d'effectuer la transition vers le second chapitre de ce mémoire, qui s'articule autour de la conception exagérément spatiale du jeu, et que perpétue tout particulièrement le cercle magique.

⁶ Ce processus dialectique repose à la fois sur le principe d'opposition *game / play* et sur le dépassement de cette opposition.

1.1. Notion (standard) de jeu

Qu'est-ce que le jeu sinon une étiquette linguistique vague et commode qui désigne autant un artefact (un jouet, un instrument ou un accessoire) qu'un état psychologique, que le psychanalyste Donald W. Winnicott décrit comme étant similaire au retrait retrouvé dans la concentration (Winnicott [1971] 1988, p. 73)? En empruntant au jargon cinématographique, nous illustrerions l'amplitude du jeu comme suit: en plan large et de façon générale, le jeu renvoie à une panoplie de choses (lieu, action, manière de faire, structure des règles, etc.), tandis qu'en gros plan et en termes plus spécifiques, il façonne des expériences qui ont entre elles des airs de famille. Selon Wittgenstein, que nous associions plus tôt aux définitions nominales du jeu, le jeu est un phénomène indéfinissable ne pouvant et ne devant pas être confiné à un sens strict. De ce fait, plutôt que de chercher à le définir en répertoriant une série de propriétés communes à tous les jeux, de tous les temps, le philosophe du langage se résout à ne pouvoir lui trouver qu'un air de famille avec d'autres choses nommées jeux:

Comment donc expliquer à quelqu'un ce qu'est un jeu? Nous pourrions, je crois, décrire à son intention certains jeux et ajouter ceci: "nous nommons jeux ces choses-là, et d'autres qui leur ressemblent" (Wittgenstein [1953] 2004, p. 69, les italiques ont été ajoutées).

En d'autres termes, nous pouvons bien chercher l'air de famille que partagent entre eux « les processus que nous nommons jeux » (*Ibid.*, p. 66), mais nous ne devons pas les cantonner à un ensemble d'attributs communs, voir intrinsèques. Les jeux forment ainsi une famille, puisqu'à la fois semblables de par leur propriétés formelles et stables, et différents les uns des autres de par leur propriétés expérientielles, mouvantes et subjectives.

Encore une fois répétons-le, l'approche classique des études du jeu initiée par Huizinga vise avant tout à définir la notion de jeu, et ce, en établissant une série de critères communs à tous les jeux, indépendamment des cultures et des époques. Repris par Caillois, la notion de jeu n'est pas qu'une série de caractéristiques servant à déterminer qu'un jeu est un jeu, mais

une tentative de classification taxinomique. Selon la perspective anthropologique de Thomas M. Malaby, nous en concluons que celle-ci ne peut prétendre à une connaissance fiable du concept de jeu. Pour chacun des trois théoriciens de la notion de jeu, nous aborderons également la question des enjeux liés à la séparation entre le jeu et la réalité quotidienne; un caractère qui devient non plus juste séparé, mais carrément irréel dans le cas du jeu vidéo⁷.

1.1.1. Jeu et culture

Pour rendre ne serait-ce qu'un tant soit peu justice au jeu, et tout particulièrement à l'activité de jouer tel que l'a circonscrite Johan Huizinga, il ne suffit pas de les introduire en tant que rouages culturels importants⁸. Encore faut-il préciser que, selon lui, la culture est elle-même une forme de jeu et qu'en ayant conscience du fait qu'il joue, l'Homme se distingue du reste du règne animal. En soutenant que l'activité de jouer se situe au cœur et à l'origine de toute civilisation humaine, l'anthropologue prend ainsi à rebours la conception traditionnelle des jeux. Dans le livre *The Study of Games*, ceux-ci sont présentés par Elliott M. Avedon et Brian Sutton-Smith comme les « vestiges de rites anciens ou de rituels magiques » (1971, p. 419, notre traduction).

La force principale de Huizinga réside alors dans son exploration des liens entre l'activité ludique et la formation de la culture. Mais ne négligeons pas qu'il fait également allusion à « un certain maintien de l'attitude ludique » sans lequel selon lui, « aucune culture n'est possible » (Huizinga [1938] 2011, p. 169). Quant à sa faiblesse, elle tient plutôt du paradoxe, car bien qu'il décline le sens du mot jeu sous toutes ses cultures ou presque, il finit par le résumer à un ensemble de propriétés formelles et stables:

⁷ Appliquant une perspective socio-politique sur les jeux vidéo, Julien Rueff explique qu'en *video game studies* la séparation est d'autant plus marquée « dans la mesure où elle prend la forme d'une double critique, l'une concernant la coupure entre le réel et le virtuel, [...] et l'autre portant sur la distinction entre réalité quotidienne et jeu ». D'après lui, cela correspond à « la remise en cause d'un double sentiment d'irréalité » due à « la virtualité des dispositifs vidéoludiques et [à] l'appartenance des jeux vidéo au domaine de la fiction » (Rueff 2008, p. 151).

⁸ À la différence de l'ethnologue Leo Frobenius (1933) à qui Huizinga doit énormément même s'il lui reproche de ne pas avoir clairement défini l'activité de jouer, ni mené à terme sa réflexion sur les liens entre le jeu et la culture humaine.

[O]n peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme “fictive” et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par leur déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel (Huizinga 1938, p. 31).

Chez Huizinga le jeu est un phénomène arrêté et précis, dont les conditions de possibilités sont déterminées « *a priori* de l'expérience ludique » (Bonenfant 2010b, p. 60). Par conséquent, la première notion de jeu caractérise celui-ci comme une action libre, ordonnée par des règles faisant office de lois qui la situe en dehors de la vie courante; qui plus est, le jeu est ramené à une action improductive, et pourtant indispensable quant à sa fonction biologique et sociale. De plus, le jeu, senti comme fiction ou étrangeté, offre un agréable contrepoint à la contingence du monde habituel, en permettant de larguer les amarres avec la vie ordinaire pour se déployer à l'intérieur de frontières spatio-temporelles bien particulières: mais où diable situer l'activité ludique tandis qu'elle absorbe totalement le joueur en dehors du quotidien? Au chapitre 2, nous reviendrons plus en détails sur la métaphore du cercle magique à l'intérieur duquel se déroule l'activité jouer. Pour l'instant, Huizinga se contente de répondre:

Le jeu se *sépare* de la vie courante par la place et la durée qu'il y *occupe*. Il offre une troisième caractéristique par son *isolement*, sa *limitation*. Il se *déroule* littéralement. Il “se joue jusqu'au bout” à l'intérieur de certaines frontières de temps et d'espace. Il *possède* son cours et son sens en soi (Huizinga 1938, p. 26, les italiques ont été ajoutées).

Sauf qu'encore une fois, la question se pose : où est-on lorsque l'on « joue jusqu'au bout »? Plus précisément, où est le joueur si le jeu « n'est ni dedans ni dehors » (Winnicott 1971, p. 133)? Adoptant une perspective psychanalytique, Winnicott répond qu'il se situe dans un espace intermédiaire ou potentiel, oscillant quelque part entre l'intériorité et l'extériorité de

celui qui joue; c'est-à-dire dans une aire intermédiaire d'expérience, non pas en continuité avec le temps habituel mais en contiguïté avec l'espace courant.

Finalement, le jeu sépare, occupe, déroule et possède comme autant de verbes d'action pour aussi peu de verbes d'état. C'est donc dire que le jeu s'assimile davantage à une action à accomplir dans le cadre du jeu, qu'à une attitude à maintenir de la part du joueur. De ce fait, si Huizinga ouvre une brèche pour reconnaître la dimension expérientielle, mouvante et subjective du jeu, elle n'est exploitée que plus tard, notamment avec la classification des jeux que distribue Caillois selon différentes dispositions psychologiques du joueur⁹.

1.1.2. Classification des espèces ludiques

Malgré ses velléités d'approfondissement (allant jusqu'à la systématisation) d'une définition du jeu qu'il juge comme étant « à la fois trop large et trop étroite » (Caillois [1958] 2015, p. 25), Roger Caillois reprend sensiblement les mêmes critères de jeu que son prédécesseur Huizinga. À travers les jeux et les hommes, le masque et le vertige, Caillois ne fait qu'explicitier le fait que le jeu est une activité libre (condition sine qua non pour que le joueur persiste à jouer), séparée (expressément circonscrite dans des limites de temps et de lieu) et dont l'issue doit être maintenue incertaine (*Ibid.*, p. 34-35). Là encore, il s'agit d'une action improductive et soumise à des règles qui la soustrait aux lois ordinaires. Partant du critère selon lequel le jeu est une action fictive, le sociologue ajoute la notion de faire-semblant comme la conscience de la réalité seconde qu'enclenche le jeu (*Ibid.*, p. 31-32)¹⁰.

⁹ Sans oublier le concept d'attitude ludique (ou *lusory attitude*) qu'introduit le philosophe Bernard Suits dans *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia* (1978). Ce faisant, Suits informe le versant anglophone des études du jeu (les *game studies*) de l'importance de l'attitude psychologique du joueur. Il écrit: « To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where *the rules are accepted just because they make possible such activity* [lusory attitude] » (1978 [2005], p. 54-55, les italiques ont été ajoutées).

¹⁰ Notons d'ailleurs que pour Caillois, un jeu est réglé ou fictif mais jamais les deux en même temps (exception faite du jeu d'acteur). De ne pas faire cohabiter la structure des règles et la fiction lui permet sans doute de préserver le jeu de l'extérieur.

Comme nous l'expliquions plus tôt en nuanciant l'approche formaliste de Huizinga, chez Caillois, l'analyse du jeu se situe davantage du côté du joueur et de son ressenti.

Toutefois chez les deux auteurs, le jeu s'oppose diamétralement à la vie ordinaire, via le cercle magique pour l'un, et la corruption du jeu pour l'autre. Cette dernière est décrite par Caillois comme un point de bascule, où le plaisir du jeu devient une idée fixe, alors que la passion ludique cède la place à l'obsession et l'angoisse (*Ibid.*, p. 103). Or au chapitre 2, nous verrons qu'il est possible de (re)penser l'appartenance du jeu à la vie courante (son statut ontologique), en ne le ramenant pas uniquement à une activité séparée du réel, mais à une « modalité de l'expérience subjective » du joueur (Malaby 2007, p. 102, notre traduction). Ici, nous pensons tout particulièrement à un article de Thomas Malaby, « Beyond Play: A New Approach to Games », dans lequel il combine l'approche expérientielle à la perspective anthropologique afin de repenser les jeux en tant qu'artéfacts certes, mais surtout en tant qu'artéfacts sociaux en perpétuelle transformation.

Coup de maître d'exhaustivité pour certains, vaine tentative de classification taxinomique pour d'autres, Caillois a également pour ambition d'élaborer une taxinomie de tous les jeux possibles en les passant au crible d'une classification basée sur leurs différentes manifestations chez le joueur. Pour ce faire, le sociologue répartit les jeux suivant quatre catégories fondamentales dans le tableau II (p. 15). Les jeux faisant intervenir l'idée de compétition sont regroupés sous l'*agôn*, et ceux fondés sur le hasard sont rangés sous l'*alea*. Ceux fonctionnant sur le simulacre, la fiction ou l'imitation se situent sous la *mimicry*, tandis que les jeux basés sur la poursuite du vertige sont sous l'*illinx* (Caillois 1958, p. 38-39).

[Illustration retirée]

Tableau II : Répartition des jeux selon Roger Caillois (1958, p. 92)

À partir de ces grandes catégories, Caillois répertorie six conjonctions et deux autres incompatibilités, puis fait osciller le tout entre deux pôles qui, selon lui, forment les fondements mêmes de la dynamique fondamentale des jeux (soit deux manières de jouer). Le *païdia* renvoie à « un principe commun de divertissement, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée » (*Ibid.*, p. 39). Autrement dit, cette manière de jouer est animée d'un état d'esprit spontané et instable. Alors que l'autre pôle, le *ludus*, répond plutôt à une exigence croissante d'effort et d'habileté face à une structure réglée et instrumentée.

Nous ne pouvons pas nier que Caillois est le premier chercheur à avoir démontré la volonté de dépasser l'analyse des structures externes du jeu, soit ses propriétés formelles et stables, afin de se préoccuper des attitudes intimes du joueur. En ce sens, sa distinction entre les deux pôles des impulsions ludiques, le *païdia* et le *ludus*, sont plus que jamais d'actualité si nous envisageons le jeu en tant que phénomène dynamique. Cependant, comme le souligne Bonenfant (2010b, p. 70), le jeu ne peut pas être réduit à une liste de critères faisant

abstraction du contexte culturel du joueur. Et ce, sachant que l'expérience ludique le transforme, le redéfinit perpétuellement.

De plus à la suite de Malaby, nous pensons que les travaux cherchant à classifier et à répertorier tous les jeux, de tous les temps nuisent davantage qu'ils n'aident à la compréhension du phénomène jeu. En d'autres termes, si Malaby utilise ici une analogie entre l'approche formaliste du jeu et la taxonomie des espèces vivantes mise à mal par la révolution darwinienne, c'est pour mieux souligner les limites des systèmes de classification:

Up until Darwin, most biologists (and scientists generally) proceeded according to (in fact, *from*) predetermined, formal categories, such as species, which separated specific categories of flora and fauna by a hard, bright line. Darwin, however, through his theory of natural selection, upended that entire formalist position by proposing that at a very fundamental level, species did not exist, at least not in that sense. Species was only a relative means of distinguishing a group of living things that shared, on average, certain characteristics. [...] Similarly, treating games formally is only as useful as the categories are pragmatically applicable (Malaby 2007, p. 103).

Pourquoi? D'une part parce que ces classifications constituent des objets abstraits de connaissance, autant en ce qui a trait à la notion d'espèce que ce qui a trait à la notion de jeu. D'autre part, parce qu'elles échouent à rendre compte des propriétés expérientielles, mouvantes et subjectives, de la variation des espèces vivantes ou de la perpétuelle transformation de l'expérience (vidéo)ludique.

1.1.3. Système formel du *game*

Au sein des *video game studies*, les travaux de Jesper Juul sont incontournables. Non seulement parce que le modèle de jeu classique, ou *classic game model* (Juul 2005, p. 22-54), est particulièrement représentatif de son approche formaliste, voire même structuraliste du

jeu¹¹, mais parce que le ludologue entend définir l'ensemble des jeux numériques et traditionnels en les appréhendant essentiellement comme des *game*. Autrement dit, des « systèmes formels, fondés sur des règles [explicitement énoncées et fixes] » (*Ibid.* , p. 36, notre traduction). Cette approche centrée sur le *game* (ou *game-centric*) est pleinement assumée, et permet à Juul d'ériger le jeu en objet (abstrait) de connaissance. Peut-être pour rendre ce nouvel objet d'étude légitime aux yeux de l'intelligentsia. Toutefois, en minimisant le joueur et la pratique du jouer, soit tout ce qui constitue les propriétés actives du jeu (ou *play*), Juul ne remplit qu'un tiers de ses ambitions premières:

We are probably interested in understanding both the properties of the games themselves (the artifact designed by the game developers), how you interact with them as a player, and what the relation is between playing and, say, working. So let's assume that a good game definition should describe three things: [1] The kinds of systems set up by the rules of a game (the game). [2] The relation between the game and the player of the game (the player). [3] The relation between the playing of the game and the rest of the world (Juul 2005, p. 23-28).

Et encore pas tout à fait un tiers, si l'on suit le postulat de Bonenfant pour qui le « jeu n'est pas seulement un *game*, en tant qu'ensemble de règles structurées, mais aussi un *play*, en tant que liberté de jouer à l'intérieur des règles ou avec ces règles » (2010b, p. 79). Nous constatons alors d'autant plus les limites de la notion de jeu selon Juul, lorsqu'il déclare:

A game is a rule-based system [1] with a variable and quantifiable outcome [2], where different outcomes are assigned different values [3], the player exerts effort in order to influence the outcome [4], the players feels emotionally attached to the outcome [5], and the consequences of the activity are negotiable [6] (Juul 2005, p. 36).

¹¹ Selon Mathieu Triclot (2011, p. 105), les travaux de Juul s'intègrent tout à fait dans l'appréhension structuraliste telle qu'énoncée par Claude Lévi-Strauss (1985, p. 49). Rappelons que pour ce dernier, « tout jeu se définit par l'ensemble de ses règles » et que se faisant, l'objet subjectif qu'est sensé être le jeu est privé de sa dimension humaine, notamment de l'engagement du joueur.

Même si deux des six critères de la notion de jeu font mention du joueur, avec l'effort que celui-ci déploie afin d'influencer le résultat et l'attachement émotionnel qui en découle, Jesper Juul subordonne ces caractéristiques de la pratique du jouer à l'organisation du jeu. Se réduisant à un dispositif d'objet et à une structure de règles, le jeu n'est alors plus qu'un espace clos par des règles.

En amorce de ce chapitre, nous émettions l'hypothèse que pour prétendre à une meilleure compréhension du phénomène jeu, il faut d'abord interroger la notion de jeu produite par l'approche classique puis entretenue par l'approche *game-centric*. Il reste également à questionner la fonction de jeu qu'élaborent les nouvelles perspectives, puis l'approche expérientielle du *play*.

Résumer le jeu à un système formel basé sur des règles, explicites et fixes, permet à Juul de le conceptualiser comme un « problème bien structuré » (*Ibid.*, p. 8, notre traduction), presque mathématique. Comme en conclut Bonenfant, plus les règles du *game* sont claires, plus elles sont commodes à traduire en langage de programmation (2010b, p. 72). Mais s'en tenir à une approche strictement formaliste peut être problématique, en partie parce que celle adoptée par Juul dans le cadre particulier du jeu vidéo tourne en vase clos. En effet, d'après Triclot, « [r]estreindre le monde des jeux à des systèmes formels basés sur des règles, lesquelles se définissent par leur capacité à être déclarées en machine, revient, par un effet d'inversion qui passe inaperçu, à définir le phénomène du jeu en général par celui du jeu vidéo en particulier » (Triclot 2013, p. 7).

1.2. Fonction (dynamique) de jeu

La primauté que Jesper Juul accorde au dispositif d'objet et à la structure de règles n'est pas un cas isolé dans les études du jeu et les *video game studies*. Elle s'intègre dans un processus d'objectification d'autant plus répandu depuis l'émergence des *video game studies*, et vise sans doute à produire un objet de savoir presque mathématique. Mais cette emphase

portée sur le *game* a tendance à occulter une partie de son sujet d'étude, c'est-à-dire les conditions de possibilités du jeu et le processus dynamique dans lequel s'engage le joueur. Dans cette optique, la perspective ludologique réactualise l'appréhension structuraliste telle qu'énoncée par Lévi-Strauss.

À cette étape-ci, rappelons que ce dernier était l'un des grands défenseurs de l'appréhension structuraliste, qui a détrôné l'existentialisme afin de régner en maître sur les sciences sociales, et ce pendant près de deux décennies. Plus qu'une simple méthode critique à appliquer sur une vastitude de champs, allant de la linguistique à l'anthropologie en passant par la psychanalyse, le structuralisme incarne alors un nouveau regard à porter sur le monde. Ou encore, comme le résumait les philosophes Michel Foucault et Michel Serres, « la conscience éveillée et inquiète du savoir moderne » (Foucault 1966, p. 221) dont l'idéal d'abstraction « met le monde des objets entre parenthèses pour n'être plus attentif qu'à nos représentations » (Serres 1977, p. 157). En sacrifiant ainsi le réel au rationnel, l'appréhension structuraliste a troqué l'explication fournie dans la science de la nature pour celle permise par la science de l'esprit. Du moins, c'est ce qu'en conclut l'historien François Dosse :

Il s'agit d'une grille de lecture qui va privilégier le signe par rapport au sens, les logiques spatiales par rapport aux logiques temporelles, l'objet et le rapport à l'objet par rapport au sujet, la relation au détriment du contenu de cette relation et enfin, la culture au dépend de la nature [*Sic.*] (Dosse 1995, p. 3).

Les alternatives adoptées par cette nouvelle conscience paradigmatique se révèlent pertinentes dans le cadre de notre recherche, puisqu'elles éclairent ce que nous identifions plus tôt comme étant les limites de la notion de jeu, limites qui objectifient l'expérience du joueur, voire même spatialisent le temps (vidéo)ludique. C'est précisément cette emphase portée sur les propriétés formelles du jeu, traditionnel et numérique, que Triclot dénonce (2011 p.18-19). Car même si Juul est de ceux qui contribuent à ériger le jeu en objet de connaissance et qu'il anoblit ainsi un objet de la culture populaire, il le maintient tellement à distance qu'il

prend pour acquis l'engagement du joueur et le processus dynamique du jeu. Selon Triclot, pour saisir l'objet subjectif que devient le jeu au contact du joueur, l'approche formaliste axée sur le *game* et l'approche expérientielle centrée sur le *play* gagneraient à converger l'une vers l'autre:

Bien entendu, il existe des games, il existe des jeux avec leurs règles, des dispositifs d'objets qui ne s'évanouissent pas subitement lorsqu'on les délaisse. Mais ces jeux (games) sont l'instrument d'une activité (play) dont ils n'épuisent pas la description [...]. À côté des game studies qui s'occupent des paramètres formels des systèmes de jeu, dans une sorte de double en miroir de l'activité professionnelle du game design, il nous faut inventer des play studies, tournées vers la fabrique des expériences, les positions de sujets avec lesquelles jouent les jeux (Triclot 2011, p. 24-25).

Et ce, de façon à réconcilier les deux extrémités de l'analyse des jeux, puisque les règles forment en quelque sorte le squelette et l'expérience du joueur, sa chair.

1.2.1. Système fermé par le *game* ou ouvert par le *play*

Katie Salen et Eric Zimmerman, tous deux rompus au design de jeu (ou *game design*) et à la sémiologie, définissent à leur tour le jeu: « a game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by the rules, that results in a quantifiable outcome » (2004, p. 80). L'analyse qu'ils proposent est le fruit d'un incroyable travail de synthèse dans laquelle on retrouve des éléments généraux apportés par Huizinga et Caillois. Mais auxquels contribuent aussi le pionnier en matière de *game design*, Chris Crawford, et le philosophe Bernard Suits. Ce dernier s'intéresse à la fonction de jeu, c'est-à-dire moins au game qu'au play, et se rallie alors à la volonté de Caillois. Précisons que son concept de *lusory attitude* a informé le milieu anglophone de l'analyse des jeux de l'importance de l'attitude ludique du joueur; soit près d'une décennie après les premières recherches de Jacques Henriot sur le sujet, en 1969.

Crawford, quant à lui, s'attache à décrire quatre qualités primaires du jeu davantage qu'il ne le définit en lui-même: la représentation fait écho au faire-semblant de Caillois et est

entretenu par le système de jeu et la structure des règles; l'interaction représente la relation de cause à effet entre l'action du joueur et le résultat du jeu (ou *outcomes*); le conflit émerge de l'interaction, soit de la tension entre le but du joueur et celui du jeu; la sécurité repose sur l'artificialité du jeu et entretient par le fait même l'idée suivant laquelle le jeu est sans conséquence réelle (Crawford [1982] 2003).

Il est à noter que même si le *play* est au cœur de leurs préoccupations, la notion de système de jeu, empruntée notamment à Crawford, reste centrale chez Salen et Zimmerman. Autour de ce concept gravitent la structure des règles, qui délimitent l'espace du *play*, le joueur qui interagit avec ce système de jeu, faisant l'expérience du *play*, et le conflit, soit le rapport de force entre le joueur et le système de jeu. De plus, le jeu est différencié des autres formes ludiques informelles grâce à deux caractéristiques fondamentales. La première réside dans des buts quantifiables, au sens où la performance du joueur, qu'elle soit victoire ou échec, doit être jugée selon un pointage, calculé par le système de jeu. La seconde est que le jeu doit maintenir des frontières étanches avec le temps et l'espace de la vie ordinaire. Cela implique que le temps et l'espace au sein de l'expérience du *play*, véhiculée par le *game*, sont artificiels. Par artificiels, est entendu que la spatio-temporalité de l'expérience ludique est produite par une activité technique humaine, et ce dans un dessein précis. Temps et espace n'y sont donc pas naturels, puisque modifiés, ou implémentés dans le cas du jeu vidéo, par l'Homme.

Par exemple lors d'une partie d'échecs, plusieurs facteurs affectent une position, et au fur et à mesure que progresse le jeu, ils provoquent des déséquilibres chez les deux joueurs. Ces différents facteurs représentent alors autant des avantages que des inconvénients, suivant la manière dont les joueurs organisent leurs déplacements. Le premier facteur est celui du temps, puisque la gestion qu'en fait le joueur détermine l'équilibre de sa position. On dit qu'un joueur est en pénurie de temps (ou *zeitnot*) s'il dispose de très peu de temps pour achever la partie. Et ce, sachant qu'en moyenne il a moins d'une minute par déplacement pour passer le temps de contrôle ou finir le jeu. Le second facteur est celui de l'espace, qui est

délimité par les soixante-quatre cases de l'échiquier et qui correspond aussi à la marge de manœuvre dont chaque joueur dispose. Or si pour acquérir de l'espace, le joueur doit effectuer des déplacements stratégiques, il doit également s'assurer d'être en mesure de protéger ses gains territoriaux. Le troisième facteur, intimement lié aux deux autres car tous trois permettent d'obtenir une supériorité sur l'adversaire, est celui du matériel. Il est composé de trente-deux pièces, dont seize pièces blanches et seize pièces noires; chaque pièce possède sa propre valeur arithmétique. Autrement dit, ce sont ces différentes valeurs qui (dés)équilibrent les forces en présence.

À ces deux caractéristiques fondamentales, représentées par des buts quantifiables et des frontières étanches, Salen et Zimmerman ajoutent que le système de jeu peut être ouvert ou fermé, en fonction du type d'approche que le théoricien applique: ouvert s'il est appréhendé comme un artéfact culturel, libre à l'interprétation, ou fermé s'il est analysé selon les règles qui le charpentent, et prédéterminé en un sens). S'il est analysé à l'aide d'une approche formaliste, le jeu d'échecs est un univers clos par sa structure rigide et formelle. C'est-à-dire que cette structure est fermée par une pendule, faisant le décompte du temps alloué à chaque joueur. Elle est également fermée par l'espace de l'échiquier sur lequel les différentes pièces se déplacent et s'opposent. Puis fermée par l'ensemble des trente-deux pièces que les joueurs ont à leur disposition: le pion vaut 1, le cavalier et le fou valent 3, etc. Tandis que si les échecs sont étudiés par le biais d'une approche plus expérientielle, ils deviennent un reflet du monde. Leurs pouvoirs de représentation servent alors à désigner autre chose, notamment le monde politique ou militaire. Les frontières spatio-temporelles du jeu peuvent donc être formelles et hermétiques, de la même façon qu'elles peuvent être floues et perméables, à la fois artificielles et inextricablement reliées à la culture (Salen et Zimmerman 2004, p. 585-586).

1.2.2. Attitude ludique

Dans l'ombre de Huizinga et de Caillois, respectivement traduits en langue anglaise en 1953 et 1966, le philosophe Jacques Henriot reste largement méconnu de l'analyse des jeux traditionnels et des *video game studies*. Et ce, bien que plusieurs théoriciens le considèrent comme étant particulièrement avant-gardiste en ce qui a trait à l'approche expérientielle du jeu. Selon Bernard Perron, à qui l'on doit entre autres les anthologies *The Video Game Theory Reader 2* (2008) et *The Routledge Companion to Video Game Studies* (2014), Henriot représente même l'« as de cœur [...] des études vidéoludiques, toutes langues confondues » (2013 p. 2). À cela, nous préciserions encore que les travaux de Henriot constituent une pierre angulaire de l'approche expérientielle du jeu vidéo, soit celle centrée sur le *play* (ou *play studies*). En rejoignant la polysémie du mot, soulignée plus tôt à travers Arjoranta et Wittgenstein, Henriot rend compte de l'idée du jeu. Rappelons que la philosophie du jeu de langage selon Wittgenstein sert à souligner le phénomène indéfinissable par excellence que représente le jeu. Alors que repris par Arjoranta, le phénomène jeu n'invite pas à se résoudre de ne jamais pouvoir le définir adéquatement, mais au contraire, à sans cesse le (re)définir en vue de mieux saisir la perpétuelle transformation de l'expérience (vidéo)ludique. Ici, Henriot décrit ce qu'il entend par fonction de jeu :

Le jeu, c'est l'idée du jeu. Dire qu'il y a jeu quelque part, dans le monde, en quelqu'un, ce n'est pas effectuer le constat de la présence effective d'une réalité qui serait observable et dont le sens tomberait sous le sens: c'est émettre une hypothèse, porter un jugement, appliquer au donné de l'expérience vécue une catégorie qui provient de la société où l'on vit et que véhicule la langue dont cette société fait l'instrument de sa culture (Henriot 1989, p. 16).

Autrement dit, l'idée ou fonction de jeu ne peut et ne doit pas être confinée au sens strict d'une seule définition essentialiste, puisque la notion n'est définie que culturellement et déterminée spatio-temporellement.

C'est pour contrer cette opacité que Henriot se concentre sur l'ensemble des conditions de possibilités qui pousse le joueur à jouer au jeu. Pour ce faire, il stratifie trois niveaux de lecture. Le jeu renvoie au dispositif d'objet et à sa structure de règles, ou ce à quoi joue celui qui joue. Le jouer est l'activité à laquelle se livre le joueur. Et le jouant, représente l'attitude mentale que maintient le joueur pour donner sens à l'activité jouer et au dispositif de jeu. Ajoutons que Henriot se situe à l'autre extrémité du spectre de l'analyse des jeux. Bien que Henriot réfléchisse au jeu en général et non au jeu vidéo en particulier, ses travaux s'opposent en quelque sorte à l'approche strictement formaliste revendiquée par Juul. C'est-à-dire que selon le philosophe, l'approche purement axée sur le dispositif d'objet et sa structure des règles (ou *game*) rate complètement la cible qu'il entend définir. Il explique:

[C]elui qui veut étudier le jeu en le prenant pour un phénomène objectivement déterminable ne peut se guinder longtemps dans l'attitude paradoxale qui consiste à décrire et à classer des jeux tout en refusant de définir l'acte de jouer qui les constitue comme tels (Henriot [1969] 1983, p. 52).

Le grand apport de Henriot réside surtout dans son troisième niveau de lecture du jeu, le jouant, puisqu'en réponse à l'approche formaliste du jeu, notamment représentée par la préoccupation *game-centric* de Juul en *video game studies*, le philosophe choisit de se concentrer sur l'attitude psychologique du joueur. Similaire à la perspective psychanalytique de Winnicott que nous évoquions avec l'espace intermédiaire du jeu, situé à mi-chemin entre l'intériorité et l'extériorité de celui qui joue, Henriot décrit le jouant comme la « conscience » du joueur. En d'autres termes, comme le résume l'anthropologue et psychosociologue Patrick Schmoll:

Ce niveau du "jouant" identifie le positionnement subjectif du joueur, il se déduit de l'impossibilité de définir le jeu à partir des seules caractéristiques objectives qui seraient celles observables à partir des deux premiers niveaux [l'objet jeu et l'activité du jouer]. L'attitude ludique est pour Jacques Henriot une disposition humaine liée à la disjonction qui s'opère dans l'humain entre

le Je et le Moi [...], toujours à la fois agent de ce qu'il fait et observateur de lui-même en train de le faire (Schmoll 2013, p. 1).

Cette attitude ludique consiste donc à (main)tenir une juste distance entre le joueur comme acteur de cinéma, agent de ce qu'il fait, et le joueur comme spectateur, observateur de lui-même en train de le faire¹². Mais pouvons-nous d'une part, expliciter la dimension psychanalytique de fonction de jeu ou distance ludique chez Henriot? Et d'autre part, appréhender le jeu en tant que processus dialectique entre l'expérience du joueur, le *play*, et la structure formelle du jeu, le *game*? Selon la sémiologue Maude Bonenfant, le concept de virtualité peut aider à y parvenir.

1.2.3. Le mouvement du jeu

À partir du concept de distance ludique, introduit plus tôt par Henriot pour faire contrepoids à l'approche formaliste du jeu, Bonenfant (2013) propose d'appréhender l'expérience vidéoludique comme un processus d'actualisation, par le *play*, d'une partie du virtuel contenu dans le *game*. Selon nous, sa conception dialectique du jeu permet de concilier les approches formaliste et expérientielle du jeu vidéo, et ce, en dépassant la séparation entre le réel du *play* et le virtuel du *game*. Car lorsque Bonenfant troque le concept de distance ludique pour le rapport dialectique actuel-virtuel¹³, elle nuance du même coup l'approche strictement expérientielle de Henriot, pour qui il ne peut y avoir de jeu sans joueur. Ce rapport dialectique entre la structure du *game* et l'expérience du *play* représente non seulement la fonction de jeu, mais le mouvement qui rend celui-ci possible:

¹² Comme nous l'approfondirons au chapitre 2 lorsqu'il sera question de la conception dialectique du jeu initiée par Henriot, il s'agit là de la marge de jeu. Celle-ci « se crée et se maintient entre le joueur et son jeu, entre ce qu'il est et ce qu'il fait, entre le sujet et le verbe de l'énonciation: "je joue" » (1989, p. 256).

¹³ Selon Pierre Lévy, philosophe s'intéressant particulièrement aux humanités numériques, dans la dialectique actuel-virtuel, le virtuel représente un « noeud de tendance ou de forces » accompagnant une situation donnée, qui appelle « un processus de résolution » auquel répond celui d'actualisation (Lévy 2007, p. 1-2). Maude Bonenfant spécifie cette dialectique dans le contexte de l'expérience vidéoludique. D'après la sémiologue, le jeu (vidéo) ne tient pas seulement dans ce qui est arrêté, précis et déterminé par l'ensemble des règles (le *game*) mais aussi et surtout, sur une part virtuelle qui est mouvante, indéfinie, incertaine. Elle ajoute: « Aucun jeu n'est entièrement défini, puisque ce serait la négation même du jeu. Le joueur peut s'approprier cette part virtuelle et créer des sens infinis et nouveaux » (2013).

[L]a fonction de jeu [...] est représentée dans le mouvement des choses (des engrenages, des portes, des bateaux qui jouent sur leur ancre, etc.). Pour Henriot, le mouvement des choses est une image que l'humain utilise pour comprendre son propre jeu, mais nous croyons que ce mouvement des choses et entre les choses réfère à la fonction de jeu, c'est-à-dire que ce mouvement est une des conditions de possibilité du jeu. *Le jeu mécanique n'est pas qu'une métaphore: il est ce par quoi tout jeu est possible* (Bonenfant 2013, les italiques ont été ajoutées).

En théorie, le mouvement du jeu est le processus d'actualisation décrit par Bonenfant. En pratique, il s'agit de la progression du joueur dans l'espace de jeu. Plus qu'un simple processus de résolution de problèmes, le mouvement du jeu se déploie dans la marge d'indétermination que la structure régulée du *game* laisse, volontairement et involontairement, à l'expérience du *play*.

Afin d'illustrer ce que Bonenfant entend par marge d'indétermination, utilisons un exemple concret. Contrairement à ce que son titre pourrait laisser croire, le jeu vidéo *Journey* (TGC, 2012) ne respecte aucune des caractéristiques du genre aventure¹⁴, notamment en ce qui a trait à la résolution d'énigmes qui y est absente. Dans l'édition électronique du journal *Atlantic*, le philosophe et *game designer*, Ian Bogost résume son expérience ainsi: « *Journey* [...] [is] about the feeling of *being somewhere*, not about the feeling of solving something » (15 mars 2012). En effet, la mécanique de jouabilité du jeu (ou *gameplay*) ne pousse pas le joueur à maîtriser l'espace en résolvant des énigmes, mais invite plutôt celui-ci à explorer; et surtout, à prendre son temps pour le faire. Sur la figure 1 (p. 27), la séquence d'introduction plante le décor du jeu, introduit le personnage que le joueur va manier, et a pour objectif de mettre en place un effet d'immersion, c'est-à-dire cette impression que le joueur est réellement dans l'univers projeté par le jeu.

¹⁴ Plus souvent qu'autrement qualifié de jeu vidéo « indépendant », malgré le fait qu'il constitue le troisième et dernier opus prévu par le contrat unissant Thatgamecompany à l'éditeur de jeu Sony Computer Entertainment. Toutefois comme nombre de jeux auxquels on attribue ce label, *Journey* mise sur la distribution numérique et des outils de développements visant à façonner un nouveau type d'expérience vidéoludique.

[Illustration retirée]

Figure 1 : La séquence d'introduction de *Journey* (TGC, 2012)¹⁵

Dès la première séquence du jeu, le joueur est amené à comprendre que l'exploration sera le maître-mot de son expérience. Les six premiers plans (la première rangée d'images sur la figure 1) introduisent tour à tour le sable, le soleil et le ciel, tandis que la musique va en crescendo et contribue à renforcer la cinétique des plans. Puis les six derniers plans (la seconde rangée d'images sur la figure 1) montrent quelque chose qui tombe du ciel, avant de survoler les dunes en vue subjective, et faire apparaître le personnage drapé de rouge et or que le joueur va manier par la suite (le *traveler*). Le capteur de mouvement Sixaxis¹⁶ de la manette de jeu permet au joueur de contrôler l'angle de vue, et conséquemment, de diriger le personnage grâce au stick analogique gauche. L'attention du joueur étant à la fois guidé par la lumière et le mouvement, il déplace le *traveler* vers une des dunes, sur laquelle se dressent deux stèles décorées de longs rubans rouges qui volettent au vent. Lorsqu'il les rejoint enfin, le sommet d'une immense montagne est rendu visible et le titre du jeu apparaît en grand, juste au-dessus des cimes.

L'expérience peut alors commencer, et les règles du jeu sont subtilement distribuées par le *game design* au fur et à mesure que le joueur progresse. Pour être décodées, ces règles font donc appel au sens d'observation du joueur, qui apprend que:

- le but du jeu est de parvenir au sommet de la montagne, en traversant un environnement qui oscille entre un désert de sable et des ruines de civilisations passées;

¹⁵ Série d'images tirées de Matthew Nava, *The Art of Journey*, [2012] 2013, p.148. Los Angeles : Bluecanvas.

¹⁶ Le capteur de mouvement Sixaxis de la manette de jeu DualShock 3, une manette Playstation de troisième génération dans laquelle est implémentée une fonction vibration, est une technologie de reconnaissance de mouvement visant à rehausser l'effet d'immersion et à varier l'expérience de jeu du joueur.

- le joueur a le choix entre voyager seul ou avec un autre joueur en ligne, dont il ne connaît jamais l'identité et avec lequel il ne peut communiquer que par le chant, en maintenant appuyée ou non la touche cercle de la manette de la PlayStation 3;
- le chant permet, entre autres, d'interagir avec l'environnement et les différentes créatures rencontrées, et donne de l'énergie au compagnon de route s'il y en a un;
- l'écharpe du personnage, très courte au début du jeu, représente sa jauge d'énergie et elle s'allonge à chaque fois qu'il récolte des symboles lumineux;
- la jauge d'énergie donne au *traveler* la capacité de voler plus ou moins longtemps et de sauter plus ou moins haut, en maintenant appuyée ou non la touche croix de la manette de la PS3.

Dans ce jeu vidéo, la marge d'indétermination que la structure régulée du *game* laisse volontairement à l'expérience du *play* est assez large, et ce, bien que certains joueurs trouvent que la contemplation prend souvent le pas sur l'action. Mais n'oublions pas que *Journey* s'inscrit dans une manière de penser et de concevoir le médium vidéoludique propre à thatgamecompagny¹⁷. Celle de développer des jeux vidéo dans l'optique de les rendre accessibles au plus grand nombre: autant les joueurs passionnés que les joueurs occasionnels, appelés réciproquement les *hardcore* et les *casuals gamers*. Si le joueur souhaite progresser à travers l'univers projeté par le jeu, il doit suivre les règles énoncées plus haut. De ce fait, sa progression actualise une partie du virtuel contenu dans le *game*. Si le joueur est chevronné et qu'il récolte tous les symboles lumineux, son processus d'actualisation est plus grand qu'un joueur se contentant de ne récolter que les symboles lumineux qui lui permettront d'atteindre le sommet de la montagne. Même au niveau du design de jeu, il est possible de distinguer ces deux types de joueurs puisqu'à la différence du second, le *traveler* du premier possède une

¹⁷ Une autre manière de pensée et de concevoir le médium vidéoludique qui est propre à TGC, est qu'au moment de réfléchir à un projet, l'équipe pense moins à la mécanique de *gameplay* du jeu ou aux caractéristiques d'un genre donné (action, aventure, etc.), qu'aux sentiments qu'elle cherche à évoquer chez le joueur. Dans le cas de *Journey*, TGC vise à faire vivre les sentiments de solitude et de petitesse. Toutefois précisons qu'en la matière, thatgamecompagny doit beaucoup au concepteur de jeu vidéo Fumito Ueda, et qu'elle ne s'en cache pas. En effet, il y a beaucoup de *Ico* (Team Ico, 2001) et de *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005) dans le style épuré et sensible de TGC.

robe blanche qui lui donne la capacité d'effectuer des sauts infinis. De plus, si le joueur chevronné termine plusieurs fois le jeu, des motifs dorés s'ajoutent à la robe blanche de son personnage.

Cela étant dit, sachant que le dispositif d'objets et la structure des règles tracent les limites de l'espace de jeu, qui est navigable dans le cas du jeu vidéo, le joueur n'est pas censé enfreindre ces contraintes spatiales. Ces dernières ont un nom: ce sont des murs invisibles par-delà lesquels le personnage ne peut pas aller. Dans *Journey*, même si l'environnement est vaste, le moteur de jeu génère des rafales de vent qui ont pour fonction de (re)diriger le personnage, et ainsi de contraindre les velléités d'évasion *extra-muros* du joueur. Or plus tôt dans cette section, nous introduisons le mouvement du jeu comme étant la marge d'indétermination que le *game* laisse, volontairement ET involontairement, au *play*. En d'autres termes, la marge de jeu représente un espace d'appropriation en puissance, plus ou moins large selon le type de jeu ET la façon dont le joueur choisit d'investir cet espace.

Carl Therrien, chercheur en études du jeu vidéo, à qui l'on doit entre autres un article du *Routledge Companion to Video Game Studies* intitulé « Immersion: A Tale of Two Meanings » (2014), est également un *gamer*. Sur la figure 2 (p. 30), apparaissent deux images extraites d'une de ses sessions de jeu. On y retrouve son *traveler* drapé de blanc et or se faufilant dans un glitch. Ce dernier est une défaillance électronique ou électrique, qui entraîne une série de dysfonctionnements au niveau du matériel informatique (le *hardware*), puis au niveau du logiciel (le *software*). Ici, le bogue se présente sous la forme d'une brèche par laquelle le personnage blanc et or se glisse, échappant temporairement aux lois qui régissent l'univers de jeu (première image sur la fig. 2). Puis sur la seconde image, c'est comme si le personnage avait basculé de l'autre du miroir: les objets n'ont plus la même densité, le mouvement des éléments diffère, et le tout prend une allure proche du psychédélisme.

[Illustration retirée]

Figure 2 : Images extraites de la capture d'une session de jeu disponible en ligne¹⁸

1.3. Le *game* comme institutionnalisation du *play*

À travers ce chapitre, nous avons pu constater à quel point l'ambiguïté du mot jeu a joué un rôle au sein des divergences ontologiques d'une part, et épistémologique d'autre part. Or un passage par la théorie du septième art et la distinction entre l'énoncé du film-pellicule et l'énonciation du film-projection peut corroborer l'hégémonie du *game* dans la théorisation du jeu traditionnel puis numérique que déplore déjà Henriot.

Côté cinéma, le théoricien et vidéaste Thierry Kuntzel a mis à mal l'idée suivant laquelle le film était une œuvre essentiellement reproductible (Benjamin, [1955] 2012)¹⁹, en se basant sur le double sens du mot film. Il distingue alors le film-pellicule comme étant la bande pelliculaire non-projetée, et le film-projection comme l'« œuvre projetée dans une salle de cinéma » (Kuntzel 1973, p. 97). De ce fait, la reproductibilité technique du film avancée par Benjamin n'est pas qu'applicable au niveau du film-pellicule. Par ailleurs, ajoutons que ces nuances de taille ne sont pas sans rappeler la distinction entre *type* et *token* du philosophe et

¹⁸ Therrien, Carl. [Poly6ordeath]. 2012, 2 avril. *Journey PSN Secret path bridge level* [Vidéo en ligne]. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=FqK79QM-BXA>.

¹⁹ Dans *L'oeuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique* ([1955] 2012), ce philosophe allemand développe une théorie esthétique portant sur l'avènement de l'oeuvre d'art contemporaine dans sa dimension de masse, qui selon lui permet l'appropriation collective.

sémiologue Charles Sanders Peirce: le *type* concernant un énoncé (un mot par exemple) et le *token*, une énonciation (comme un mot pris dans un contexte précis d'utilisation).

Or en combinant la théorie de Kuntzel à celle de Peirce, le film-pellicule ou *type* représente une idéalité du film, tandis que le film-projection» ou *token* renvoie à « une énonciation toujours singulière du film-*type* » (Magnan 1998, p. 65-66). Selon le théoricien et historien du cinéma Richard Magnan, ces confusions d'origine sémantique ne sont pas anodines puisqu'elles mettent en évidence la normalisation régissant l'expérience filmique:

Ainsi, ce qui ressort de cette confusion du *type* et du *token*, du film-pellicule et du film-projection, sur laquelle j'ai si longuement insisté, c'est l'aspect conventionnel de l'expérience filmique dominante, telle qu'elle s'institutionnalise, telle qu'elle s'industrialise. La standardisation des dispositifs cinématographiques apparaît ainsi comme une normalisation, une régularisation, une convention qui régit (conditionne, ou dicte) l'expérience filmique (*Ibid.*, p. 70).

En effet, il nous est d'avis que Jacques Henriot opère sensiblement de la même manière que Thierry Kuntzel, lorsqu'il déplore l'hégémonie du *game* dans la théorisation du jeu en général. Bonenfant va également en ce sens, en proposant de conceptualiser le *game* comme une institutionnalisation du *play* (2010a p. 61). Cette tangente théorique n'échappe pas non plus à Perron, lorsque celui-ci étend le discours critique d'Henriot au jeu vidéo: selon lui, le film-pellicule et le film-projection distingués par Kuntzel correspondent au jeu vidéo-chose (le *game* comme ensemble stable d'opérations) et au jeu vidéo-usage (le *play* ou l'activité de jouer constitue le mouvement du jeu).

Chapitre 2 : À l'intérieur et à l'extérieur du cercle magique

Starting an analysis of games, or any other cultural artefact or activity, as surrounded by a boundary, no-matter how fuzzy or permeable, presents the immediate challenge of articulating what lies outside of that boundary. Whether it's the "real", "ordinary" or "everyday", notions of boundaries require our object of inquiry to be contrasted and measured against a stable reality external to it. But as scholars in a variety of fields that have contended with this problem have argued, the thing we are analysing is a manifestation of the reality we seek to cordon it off from.

— Gordon Calleja, « Erasing the Magic Circle »

Lors du chapitre 1, nous avons évalué les limites de l'approche classique du jeu. Celle qu'ont initiées Johan Huizinga et Roger Caillois dans le cadre du jeu en général, puis reprise et adaptée Jesper Juul au contexte du jeu vidéo en particulier. Bien que l'approche *game-centric* presque structuraliste soit plus problématique chez Juul, elle s'inscrit dans la même volonté que ses prédécesseurs: répertorier une série de propriétés communes aux jeux, en vue de délimiter et de stabiliser le phénomène (vidéo)ludique. Avec les nouvelles perspectives portées sur le jeu, ce n'est pas seulement l'objet abstrait de connaissance qui capte l'attention des théoriciens, mais l'ensemble des conditions de possibilités permettant au jeu d'exister. Leur approche, résolument plus expérientielle, cherche à réhabiliter la fonction de jeu. Cette fonction renvoie aux propriétés mouvantes et subjectives, principalement celles du jeu traditionnel dans le cas de Jacques Henriot, mais aussi celles du jeu vidéo avec les travaux de Maude Bonenfant, Thomas M. Malaby, Katie Salen et Eric Zimmerman.

Nous explorions également le lien entre le caractère séparé de la notion de jeu, constituée par l'approche classique, et l'objectification du concept de jeu, que nous décrivions comme la primauté du *game* sur le *play*. Car lorsque Huizinga, Caillois et Juul définissent le jeu en tant qu'activité séparée et improductive, autrement dit sans conséquences « réelles » puisque matérielles, ils ne font pas que distinguer le jeu du réel: ils ferment les activités

ludique et vidéoludique sur un espace-temps autre, circonscrit par des règles fixées d'avance. Cependant avec les nouvelles perspectives, notamment celles de Malaby et Bonenfant, il est important de garder à l'esprit que:

- si on conceptualise le jeu en tant que modalité subjective de l'expérience du joueur, la séparation entre le jeu et le réel, réciproquement le *game* et le *play*, n'a aucune raison d'être;
- si on appréhende cette expérience vidéoludique comme un processus d'actualisation par le *play*, d'une partie du virtuel contenu dans le *game*, la séparation entre la structure formelle du jeu et l'expérience du joueur est elle aussi dépassée.

À cet égard rappelons que le jeu du jeu introduit par Henriot comme LA condition de possibilité permettant au jeu d'exister pour le joueur, est décrit par Bonenfant comme un espace d'appropriation en puissance, plus ou moins large selon le type de jeu et la manière de jouer du joueur. C'est-à-dire que cette marge de jeu représente l'espace vide entre la structure des règles et la façon dont le joueur choisit d'investir cet espace.

En résumé, suivant l'hypothèse du chapitre 1, l'approche formaliste du jeu et l'approche *game-centric* du jeu vidéo, escamotent une partie de l'objet subjectif qu'elles entendent définir de manière définitive. Car pour dire qu'il y a jeu, il ne suffit pas de soumettre l'acte de jouer à la structure fixe du jeu. Encore moins, et c'est l'hypothèse sur laquelle s'articule principalement ce chapitre, si cette rhétorique repose sur une séparation utopique: entre l'espace « pur » du jeu, clos par un ensemble de règles structurées, et l'expérience réelle du joueur.

Dans l'édition électronique de l'*Encyclopedia Universalis*, le théoricien en littérature comparée, Jacques Ehrmann, livre un commentaire critique de l'approche classique du jeu

chez Huizinga et Caillois (Ehrmann, « Jeu et rationalité »)²⁰. Précisons également pour la suite de ce chapitre, que ce commentaire critique est la version partiellement retraduite d'un article intitulé « Homo ludens revisited », paru dans une revue universitaire anglo-saxonne en 1968. Selon ce théoricien, malheureusement peu connu de l'analyse des jeux et des *video game studies*, la « conception dualiste » du jeu chez Huizinga et Caillois est problématique, puisqu'elle repose sur une série d'oppositions contestables, telles que: le jeu *versus* la vie ordinaire, l'artificiel / le réel, l'improductivité / la productivité, etc. Contestables dans la mesure où, comme Ehrmann, nous reprochons à la conception dualiste « [...] d'avoir ramené le jeu à celui qui se joue à l'intérieur des limites déterminant l'espace et le temps ludiques », alors que « [c]'était ne retenir du jeu que les apparences en oubliant que les règles du jeu tracent, en même temps et dans un même mouvement, les limites d'un dedans et d'un dehors, d'un ici et d'un ailleurs, se définissant l'un par rapport à l'autre » (Ehrmann, « Jeu et rationalité »). Ainsi, à la différence de la conception dialectique du jeu qu'appliquent davantage les nouvelles perspectives, cette conception dualiste évacue la modalité subjective de l'expérience du joueur et le processus d'actualisation entre le *game* et le *play*; soit tout ce qui se trouve à l'extérieur des limites du *game*.

Lorsqu'il reprend les critiques énoncées par Ehrmann à l'égard de la conception dualiste du jeu, le chercheur en *video game studies* Gordon Calleja comprend celles-ci en termes de séparation spatiale, temporelle et psychologique, entre l'acte de jouer et la vie ordinaire. Ce faisant, il encourage fortement Juul, Salen et Zimmerman à ne plus utiliser la notion de cercle magique dans leur définition du jeu traditionnel en général, et du jeu vidéo en particulier.

²⁰ Ehrmann, Jacques. « Jeu et rationalité ». *Encyclopædia Universalis*. <http://www.universalis.fr/encyclopedie/jeu-jeu-et-rationalite/>. Consulté le 01 mai 2016. D'abord paru dans *Encyclopædia Universalis*, vol. 10, p. 584-588.

À l'origine, chez Huizinga cette notion ne s'applique pas seulement au lieu du jeu et aux limites fixées d'avance par les règles, mais à la culture en général, de sa sphère juridique à sa sphère spirituelle:

L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au coeur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée (Huizinga 1938, p. 27).

De plus, et Huizinga insiste sur ce point, la nature régulée du cercle magique a pour fonction de créer « un ordre spécifique et absolu » qui protège le lieu du jeu de « l'imperfection du monde et [de] la confusion de la vie » laissées à l'extérieur de ses frontières (*Ibid.* p. 30)²¹. Etant donné que l'activité de jouer n'exige rien de moins qu'un ordre absolu, la moindre dérogation gâte le jeu et exile instantanément le joueur dans le chaos de la vie ordinaire.

Dans *Rules of Play*, Salen et Zimmerman introduisent à leur tour le cercle magique²² et le comprennent d'abord comme un exemple de terrain de jeu parmi d'autre, dont les limites sont fixées d'avance par les règles. Leur modèle du cercle magique est un outil conceptuel qui sert à traduire l'idée suivant laquelle lorsqu'un jeu est joué, de nouvelles significations émergent, générées à la fois par des propriétés formelles et des propriétés expérientielles, provenant réciproquement de l'intérieur et de l'extérieur du cercle:

²¹ Une des raisons qui peut expliquer ce lien profond entre le jeu et l'ordre, se trouve dans *Incertitudes. Essai de diagnostique du mal dont souffre notre temps* ([1935] 1939), un essai dans lequel Huizinga témoigne d'une violente crise de la culture. Selon lui, cette crise est symptomatique d'une culture ayant perverti les idéaux du jeu (pour plus de détails, voir Calleja 2012, p. 78).

²² Toutefois, la métaphore du cercle magique réapparaît pour la première fois dans un article intitulé « Rules, Play, and Culture: Checkmate! » (1999), qu'Eric Zimmerman écrit conjointement avec le *game designer* Frank Lantz (<http://www.ericzimmerman.com/texts/RulesPlayCulture.html>).

Although the magic circle is merely one of the examples in Huizinga's list of "play-grounds", the term is used here as short-hand for the idea of a special place in time and space created by a game. The fact that the magic circle is just that—a circle—is an important feature of this concept. As a closed circle, the space it circumscribes is enclosed and separate from the real world [...]. Within the magic circle, special meanings accrue and cluster around objects and behaviours. In effect, a new reality is created, defined by the rules of the game and inhabited by its players (Salen et Zimmerman 2004, p. 95-96).

Autrement dit, Salen et Zimmerman insistent sur le caractère inclus et séparé de l'expérience vidéoludique, qu'ils décrivent ici comme l'émergence d'une nouvelle réalité, produite par le *game* et habitée par le *play*. Se faisant, les auteurs mettent en évidence la nature artificielle du cercle magique, au sens où celui-ci a pour fonction de créer une séparation entre la réalité de la vie ordinaire et la fiction du jeu. Comme nous l'expliquions au chapitre 1 avec l'exemple du jeu d'échecs, cette séparation peut-être formelle et hermétique, de la même façon qu'elle peut être floue et perméable, selon le prisme d'étude appliqué au système de jeu.

Le modèle du cercle magique proposé par Salen et Zimmerman s'intègre également dans une approche à visée prescriptive. C'est-à-dire que leur modèle sert aussi à illustrer un processus de design vidéoludique en deux temps, à travers lequel le joueur est amené à prendre place dans l'espace virtuel du jeu, puis à y rester immergé²³ jusqu'à ce que la partie s'achève. Dans la section intitulée « Enter. Play. Stay. », Salen et Zimmerman décrivent non seulement le lieu fixé par la structure des règles, mais le mouvement d'entrée à sens unique auquel est sensé se soumettre l'acte de jouer. Selon eux, « [t]hese two actions, crossing into the magic circle as well as maintaining its existence, represent two of the chief challenges of designing meaningful play », puisque dans un premier temps, « players are seduced into entering the magic circle of a game » et dans un second temps, « players are seduced into continuing to play » (*Ibid.*, p. 333).

²³ Précisons bien que Salen et Zimmerman réfutent l'effet d'immersion, tel qu'il est communément défini dans l'industrie et la presse vidéoludique. Selon eux, il s'agit ni plus ni moins d'une illusion immersive qu'ils résument ainsi: « [t]he immersion fallacy is the idea that the pleasure of a media experience lies in its ability to sensually transport the participant into an illusory simulated reality » (Salen et Zimmerman 2004 p. 450-451).

Or d'après Calleja et plusieurs autres ludologues²⁴ sur lesquels nous reviendrons, comme Marinka Copier et Sybille Lammes, le concept introduit par Huizinga ne se réduit pas à un terrain de jeu parmi d'autres. Au contraire, l'isolement décrit par la métaphore du cercle magique est une caractéristique essentielle de l'activité ludique²⁵. En atteste tout particulièrement l'effet d'immersion en jeu vidéo. Plus qu'un objectif esthétique en soit, l'immersion implique aussi une séparation entre l'espace pur du jeu et l'expérience réelle du joueur. La narrativiste Janet Murray décrit cet effet comme une impression d'être ailleurs, dans un autre monde:

Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air that takes over all our attention our whole perceptual apparatus (Murray 1997, p. 98).

À travers ce chapitre, nous interrogerons donc les tenants et aboutissants de la conception dualiste du jeu, que perpétue encore le modèle du cercle magique en jeu vidéo. Plus précisément, nous répondrons aux questions suivantes: qu'est-ce qui achoppe dans la conception dualiste du jeu et par conséquent, dans sa perpétuation à travers le cercle magique? Est-ce parce que cette conception implique une séparation entre l'espace « pur » du jeu et l'expérience réelle du joueur? Au bout du compte, nous constaterons que l'acte de jouer est

²⁴ Rappelons que ce mémoire adopte une perspective principalement ludologique. C'est-à-dire que d'une part, cette perspective permet d'intégrer le jeu vidéo dans la longue lignée des jeux traditionnels et d'autre part, elle insiste sur la nouveauté et la spécificité du jeu vidéo par rapport aux autres jeux. Les ludologues comme Espen J. Aarseth et Jesper Juul ne dénigrent pas l'ambition narrative du jeu vidéo, que revendique la perspective narratologique. Mais selon eux, les narrativistes tels que Janet Murray et Marie-Laure Ryan passent à côté de la nouveauté et de la spécificité du nouveau médium. En intégrant le jeu vidéo dans la longue lignée des jeux traditionnels, la ludologie souligne qu'il n'est pas juste un texte que le joueur doit interpréter, mais quelque chose avec laquelle il doit jouer.

²⁵ Chez Huizinga, il s'agit d'une caractéristique essentielle de l'activité ludique ET de la formation de la culture. Toutefois, dans l'optique de ne pas brouiller nos pistes de travail, nous ne nous attarderons pas davantage sur le rapport ambiguë de l'une et l'autre. Car d'un côté, le pionnier de l'approche classique décrit l'activité ludique en tant qu'espace idéal, circonscrit par le cercle magique, et de l'autre déclare que l'activité de jouer empiète sur la formation de la culture; même, elle la précède. De ce fait, Huizinga ne réconcilie jamais la notion de jeu qu'il décrit comme étant à la fois séparée de la vie ordinaire et incluse dans celle-ci (pour de plus amples informations, voir Calleja 2012).

une nouvelle fois soumis à la structure fixe du jeu. Ainsi, notre problématique principale ne réside-t-elle pas plutôt dans la primauté de l'espace formel du jeu sur le temps expérimentiel du joueur²⁶?

En effet, il s'agira de démontrer que la conception dualiste a une incidence sur la compréhension du phénomène ludique, et que le cercle magique influence la façon dont est conçue l'engagement du joueur dans l'espace régulé du jeu vidéo. L'effet d'immersion en particulier, ne représente pas seulement un objectif esthétique, mais une vision dichotomique et réductrice de l'expérience réelle du joueur. En design de jeu vidéo (ou *game design*), cet effet est sensé créer l'impression que le joueur se trouve réellement dans l'univers projeté. Comme si l'acte d'entrer dans le jeu impliquait forcément l'absorption du joueur à l'intérieur du *game*, au point qu'il en oublierait jusqu'au réel laissé à l'extérieur.

Dans un premier temps, nous analyserons différentes pierres d'achoppement liées à la conception dualiste du jeu chez Huizinga et Caillois. En s'appuyant sur le commentaire critique que livre Ehrmann, nous verrons que la notion de jeu est problématique. Puisqu'elle se repose sur une série d'oppositions discutables, gravitant principalement autour de la dichotomie entre le jeu et la vie ordinaire.

Dans un second temps, nous questionnerons le modèle du cercle magique qu'ont fait connaître Salen et Zimmerman, en prenant soin de nuancer l'isolement décrit par la métaphore de Huizinga. De plus, nous expliquerons pourquoi l'application du cercle magique reste problématique, non seulement dans le cas d'une approche formaliste du jeu, mais encore plus dans le cas d'une approche *game-centric* du jeu vidéo.

²⁶ Bien que nous y reviendrons à la fin du chapitre 3, lorsqu'il sera question de la théorisation du temps vidéoludique, cette conception exagérément spatiale du jeu vidéo est critiquée, notamment par les théoriciens Julian Kücklich (2003) et Graeme Kirkpatrick (2011 p. 60-61). Pour Kücklich, ce tournant spatial s'inscrit dans une analogie plus vaste, celle du jeu vidéo en tant que monde à explorer, mais surtout dans une volonté de rompre avec la perspective narratologique. Comment? En insistant sur l'organisation spatiale du jeu plutôt que sur la séquence temporelle d'événements individuels caractéristique de la littérature ou du cinéma .

Dans un troisième temps, nous présenterons le modèle du « cycle magique de la jouabilité » proposé par les chercheurs Dominic Arsenault et Bernard Perron (2009, notre traduction). À la différence de la figure du cercle magique, nous verrons que leur modèle permet de réhabiliter la dimension humaine du phénomène vidéoludique, avec ses variables subjectives et temporelles.

Finalement, autant la conception dualiste du jeu que la métaphore du cercle magique appliquée au jeu vidéo nous amèneront à confirmer la primauté de l'espace formel du jeu sur le temps expérientiel du joueur. Toutefois la théorie des métaphores conceptuelles, introduite par le linguiste cognitiviste George P. Lakoff et le philosophe de la corporéité (ou *embodiment*)²⁷ Mark L. Johnson, nous permettra de mieux comprendre les tenants de cette primauté de l'espace au détriment du temps. Puisque pour les cognitivistes, la métaphore n'est pas qu'un simple ornement langagier, mais représente plutôt un mécanisme cognitif essentiel à notre compréhension du monde et ici, du temps expérientiel en jeu (vidéo).

2.1. La conception dualiste du jeu

Bien que Huizinga finisse par résumer l'activité ludique à un ensemble de propriétés formelles et stables, ce pionnier de l'approche classique soulève aussi certains paradoxes inhérents à l'entreprise de définition du jeu en tant que phénomène complexe, mouvant et ubiquitaire. Selon lui, en entrant dans le jeu quelque chose s'active. Un quelque chose qui n'est plus de l'ordre de l'instinct, ni encore de l'esprit, mais possède un caractère intentionnel conférant un sens à l'action de jouer:

²⁷ Le processus de l'*embodiment* associe l'ensemble des pensées, des sentiments et des comportements humains aux expériences sensorielles et aux positionnements corporels. Selon les cognitivistes, comme Lakoff et Johnson, ce processus remplit une fonction clé dans la formation et la structuration des concepts abstraits. Dans cette perspective, le rapport entre le temps et l'espace représente une métaphore conceptuelle. Car l'essence de cette dernière permet la compréhension du phénomène temporel et ce, en passant par les termes de l'espace géométrique.

Dans le jeu “joue” un élément indépendant de l’instinct immédiat de la conservation, et qui prête à l’action un sens [...]. Si nous appelons esprit ce principe actif qui confère au jeu son essence, nous en disons trop; si nous le nommons instinct, nous ne disons rien du tout. Sous quelque aspect qu’on le considère, ce caractère “intentionnel” du jeu trahit la présence d’un élément immatériel dans son essence même (Huizinga 1938, p. 16).

Or pour jouer, encore faut-il entrer dans le jeu: la rhétorique utilisée par Huizinga semble déjà annoncer la figure du cercle magique, et s’enrouler sur elle-même comme un serpent se mord la queue.

À ces mots, l’anthropologue devine aussi que le jeu ne se réduit pas entièrement à un fait arrêté, précis et déterminé. Au sens où, le joueur qui s’y engage prend le risque de se prendre au jeu, et d’en devenir le jouet. Et ce, même si la conception dualiste du jeu privilégiée par l’approche classique soumet l’acte de jouer à la structure fixe du jeu, en plaçant le joueur au centre du cercle magique. C’est du moins, la critique qu’adresse Ehrmann dans l’édition électronique de l’*Encyclopedia Universalis*. Puisque d’après le sémioticien, « [l]’erreur de Huizinga et de Caillois consiste principalement à n’avoir jamais douté (sauf le premier, peut-être [...]) du fait que le joueur était le *sujet* du jeu: d’avoir cru que, présent au jeu, au centre du jeu, on le dominait » (Ehrmann, « Jeu et rationalité »). Huizinga est donc le premier à minimiser l’attitude que doit maintenir le joueur pour ne pas être joué par le jeu et par conséquent, à évacuer la dimension humaine à la fois subjective et temporelle du jeu.

Comme nous l’introduisons précédemment, la conception dualiste du jeu initiée par Huizinga et Caillois repose sur une série de dichotomies qui s’articule principalement autour de la séparation entre la fiction du jeu et la réalité de la vie ordinaire. Dans l’article « Homo ludens revisited », paru dans une revue universitaire anglo-saxonne en 1968, Ehrmann se sert d’une approche sémiotique pour mettre en évidence l’opposition comme principe de base de l’analyse des jeux. Suivant l’approche classique, le jeu se réduit à une activité se caractérisant par tout ce que la vie ordinaire n’est pas. Elle est donc fictive par opposition à réelle,

improductive par opposition à productive, etc. Suivant cette conception, la moindre dérogation aux règles du jeu exile instantanément le joueur à l'extérieur du jeu, dans le chaos de la vie ordinaire. Mais quelles notions permettent à Huizinga et Caillois de comprendre le jeu comme un monde étranger à la réalité?

2.1.1. L'isolement de l'activité du jouer

Afin de vérifier ce qu'il en est vraiment de cette séparation utopique entre la réalité et la fiction, la représentation ludique chez Huizinga et l'*illusio* chez Caillois sont des concepts clés ayant pour fonction d'étanchéifier l'espace formel, et de happer le joueur au centre du jeu. Le concept de représentation ludique permet à Huizinga d'appréhender le jeu comme un spectacle ou une évasion de la vie ordinaire, le sérieux du travail cédant alors temporairement la place au plaisir de jouer; elle représente ainsi un mouvement de passage vers une réalité d'un plus grand ordre, « quelque chose d'autre, de plus beau, de plus noble ou de plus dangereux » (Huizinga 1938, p. 32). Et le concept d'*illusio* proposé par Caillois se situe davantage du côté du joueur et de son ressenti, puisque c'est grâce au faire-semblant que le joueur accepte temporairement de se soumettre à l'illusion du jeu.

Comme nous le déplorions déjà au chapitre 1, les deux pionniers des études du jeu accentuent l'isolement de l'activité de jouer. Paradoxalement, l'idéalisation (proche de la sacralisation) du jeu chez Huizinga est décrite en opposition avec la vie ordinaire, lorsque qu'il le qualifie comme étant « une transposition de cette réalité » mais « sur un pan plus élevé » (1938, p. 32). Il en va de même dans la notion de jeu chez Caillois, quand il le décrit comme un univers réservé, clos et protégé », allant jusqu'à l'édifier en un espace pur (1958, p. 29). De plus, l'un et l'autre insistent sur les dangers d'expulsion hors des limites circonscrites par et pour le jeu (soit des risques de pénalité), si jamais advenait qu'il y ait falsification ou contagion du jeu (c'est-à-dire lorsque le réel au dehors s'infiltré dans la fiction du dedans). De ce fait, même si Caillois ne s'appuie pas explicitement sur le cercle magique, les frontières

spatio-temporelles de l'*illusio* ne sont pas érigées pour être transgressées. Autrement dit, et en ses mots:

Rien de ce qui se passe à l'extérieur de la frontière idéale n'entre en ligne de compte. Sortir de l'enceinte [du jeu] par erreur, par accident ou par nécessité [...] tantôt disqualifie, tantôt entraîne une pénalité. Il faut reprendre à la frontière convenue [au moment précédent le bafouement des règles] (Caillois 1958, p. 37).

Finalement, autant la représentation ludique du jeu que l'*illusio* du joueur, et par conséquent les dangers de falsification ou de contagion de l'espace préservé du jeu, tendent à la fois à opposer et à séparer l'intérieur de l'extérieur de la sphère ludique; comme si la fiction et la réalité étaient deux univers distincts. Mais si la notion de jeu constituée par l'approche classique est une activité séparée du réel de la vie courante, elle est aussi constamment caractérisée par rapport à cette dernière, car elle en déborde et elle lui échappe. Selon nous comme pour certains théoriciens, la représentation ludique du jeu est synonyme d'adhésion à un espace formel signifiant, et l'*illusio* du joueur renvoie plutôt à sa capacité d'intérioriser les règles et enjeux du jeu. Mais alors, où peut se déployer la marge de jeu et l'espace d'appropriation du joueur?

2.1.2. Entrer dans l'espace formel, sortir du temps expérientiel

Remonter aux origines du modèle du cercle magique, tel que l'ont popularisé Salen et Zimmerman, implique alors de retourner au mouvement même de l'analyse des jeux, au sein de laquelle certains référents théoriques restent intouchables, bien qu'ils soient à relativiser. C'est le cas notamment du réel autour duquel s'articule une série d'oppositions constituant pourtant l'essentiel des propriétés formelles de la conception dualiste du jeu. Comme nous l'expliquions plus tôt au chapitre 1, cette dernière est mise à mal par le mouvement du jeu, entre l'espace formel du *game* et le temps expérientiel du *play*. Selon Ehrmann, définir le phénomène ludique implique pourtant de prendre en compte ce que la conception dualiste a évincé hors des limites du cercle magique. Autrement dit:

Définir le jeu, c'est du même coup et dans un même mouvement définir la réalité et définir la culture. Chaque terme est un moyen d'appréhender les deux autres ; il est élaboré, construit par et à partir des deux autres. Aucun ne préexistant aux autres, ils sont tout à la fois le sujet et l'objet de la question qu'ils nous posent et que nous posons à leur sujet (Ehrmann S.d., p. 6).

Dans ce contexte de divergences sémiotiques, les polémiques réactivées par le modèle du cercle magique reposent avant tout sur la frontière étanche qu'il représente, frontière que le joueur ne doit franchir que dans un unique sens, et ce en se conformant aux règles du jeu. Cette métaphore conceptuelle porte non seulement l'héritage de la conception dualiste, qui répétons-le, se fonde sur une série d'oppositions discutables dérivées de la dichotomie entre le jeu et le réel, mais aussi une certaine inaptitude à rendre compte du phénomène complexe, mouvant et ubiquitaire qu'est le jeu vidéo. En jeu vidéo, la frontière étant déjà marquée par l'écran, qui affiche l'espace navigable du jeu, la séparation spatiale induite par le cercle magique devient dès lors redondante. C'est une des inadéquations que souligne Calleja lorsqu'il demande à Juul où se trouve le cercle magique en jeu vidéo (Calleja 2012, p. 83), puisque suivant l'approche *game-centric* de ce dernier, le cercle magique est tracé à travers les dispositifs d'objets permettant la représentation vidéoludique:

[T]he magic circle is quite well defined since a video game only takes place on the screen and using the input devices (mouse, keyboard, controllers) rather than in the rest of the world; hence there is no "ball" that can be out of bounds (Juul 2005, p. 164–165).

Ajoutons à cela que le cercle magique initiée par Huizinga évacue rapidement toute considération temporelle. Car dans sa volonté d'assimiler le jeu à une action proche du sacrée, l'anthropologue finit par le confiner au lieu où il s'accomplit:

La limitation locale du jeu est plus frappante encore que sa limitation temporelle. Tout jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial,

tracé d'avance, qu'il soit matériel ou imaginaire, fixé par la volonté ou commandé par l'évidence (Huizinga 1938, p. 27).

En effet, après avoir érigée la limitation temporelle du jeu à l'une de ses caractéristiques les plus essentielles, soit sa possibilité de répétition, Huizinga ne fait plus mention du temps, et ne se consacre plus qu'aux propriétés culturelles et formelles de l'activité de jouer.

Bien que le philosophe Jean Lévêque admette lui aussi le jeu comme une sortie du temps, il ne conclut néanmoins pas son analyse sur la répétition du jeu. Il met plutôt en exergue la patience du joueur. À la différence de la répétition, qui peut être entendue comme une réitération du jeu par le retour d'une même action, la persistance ou patience permet de mieux saisir l'obstination du joueur dans la durée:

Ainsi les anciens jeux, ceux que nous faisons survivre, [...] exigeaient un apprentissage minutieux et tâillon qui portait toujours sur une maîtrise de l'espace: le temps était produit par cette patience, qui devait donner les gestes sûrs et l'aisance souveraine du bon joueur (Lévêque 1990, p. 133) .

2.2. Le modèle du cercle magique

2.2.1. Au-delà du « *circle jerk* »

Salen et Zimmerman ont popularisé l'expression « cercle magique » dans *Rules of Play* (2004). Las d'être désigné comme l'un des grands ayatollah du point de vue orthodoxe qu'impose la figure du cercle, Zimmerman souhaite pouvoir tourner la page en déboulonnant le mythe du « *circle jerk* » (Zimmerman 2012, p. 4) une bonne fois pour toute: un mythe selon lequel ils sont tous deux les grands défenseurs de la conception dualiste, insistant sur le caractère profondément « séparé » du jeu. Pour ce faire, il livre un article (ressemblant pour s'y méprendre à une plaidoirie) dans lequel il revient d'abord sur ce qu'est véritablement la fonction du cercle magique (« a shared space of play created by the rules »), avant de

dédouaner Huizinga de toute responsabilité. Le modèle du cercle magique tel que conceptualisé dans *Rules of Play* consiste en une réappropriation de la métaphore conceptuelle dont il s'inspire: plus précisément encore, il est le fruit d'un travail de synthèse et de formatage en termes de sémiotique et de design.

Cependant au regard des failles de l'approche classique soulignées précédemment (sa conception dualiste qui simplifie à outrance la dynamique entre le jeu et le hors-jeu, les règles et le joueur), cette dissociation d'avec Huizinga nous paraît discutable. Car si le modèle de Salen et Zimmerman diffère de sa version anthropologique, il ne peut pas entièrement ignorer son bagage paradigmatique: comme l'a montré Calleja, il n'y aurait pas d'entre-deux possible entre l'expérience du jeu (l'intérieur du cercle) et le reste du monde (l'extérieur du cercle) (2012, p. 82).

En effet, nous retrouvons cette même dichotomie entre le réel et la fiction dans la notion d'artificialité du jeu, qui selon Marinka Copier masque la complexité de l'unité dialectique (trans)formée par le *game* et le *play* (leur action à la fois contradictoire et réciproque) : « To recapitulate, the concept of the magic circle refers to a preexisting artificiality of the game space that, combined with the strong metaphor, creates a dichotomy between the real and the imaginary which hides the ambiguity, variability, and complexity of actual games and play (Copier 2007, p. 139) ». En d'autres termes, la dichotomie inhérente à la métaphore du cercle magique et à l'artificialité du modèle de Salen et Zimmerman ne fait que masquer l'ambiguïté et la complexité liant le *game* et le *play*.

Ainsi, tant au niveau de la scission formelle dans l'espace et le temps du cercle magique qu'au niveau psychologique du jouant qu'elle entraîne, le statut de la réalité (vs l'artificialité à l'origine du mouvement de pensée du jeu) représente une première pierre d'achoppement théorique, notamment entre l'approche classique et les nouvelles perspectives du jeu. Et comme nous l'introduisons plus tôt en passant par Calleja, lorsque le cercle

magique est appliqué au phénomène vidéoludique, c'est au tour des approches *game-centric* et *player-centric* de s'affronter en débattant elles-aussi des implications de ce *frame* ludique²⁸, selon qu'il serve soit à une analyse fermée (centrée sur le *game* en tant qu'artefact computationnel), soit à une analyse ouverte (l'activité du *play*).

En modélisant le cercle magique d'Huizinga, Salen et Zimmerman s'intéressent moins aux ramifications sociales et culturelles du jeu qu'à saisir l'acte concret du jouer (l'entrée dans le cercle) et l'attitude du jouant (selon un idéal de co-création du *game* et du *play*, des règles et du joueur). Or il ne faut certainement pas confondre un modèle et la théorie dont il est le prolongement. Plus encore dans le domaine relativement nouveau des « *video game studies* », où la prolifération des modèles (cognitifs, normatifs, etc...) amènent à les considérer davantage de l'ordre de la représentation schématique: c'est-à-dire comme une représentation simplifiée, incomplète et temporaire d'une partie du phénomène vidéoludique.

Par conséquent, le modèle du cercle magique simplifie la théorie d'Huizinga en la réduisant au lieu où prend place le jeu, plaquant alors un concept dérivé des sciences sociales (semi-ouvert sur son contexte culturel) à l'intérieur des frontières du jeu (en tant que système formel cloisonné par ses règles). Autrement dit, lorsque Salen et Zimmerman miniaturisent le jouer et le jouant dans la seule figure d'un cercle fermé (dans lequel « the space it circumscribes is enclosed [by rules] and separate from the real world »), ils espèrent faire d'une pierre deux coups: s'engouffrer à la suite d'Huizinga pour qui les jeux « sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel » (Huizinga 1938, p. 27), en tentant de nuancer la dichotomie inhérente à la métaphore conceptuelle (par le biais du système-jeu ouvert ou fermé).

²⁸ La traduction littérale française de « cadre » peut se réduire à une simple bordure, tandis que conserver la version originale anglaise permet de saisir davantage sa complexité: « the underlying constructional system or structure that gives shape or strength (as to a building) » (<http://www.merriam-webster.com>, sous « frame »); autrement dit un cadre oui, mais une fondation également.

[T]he way has been paved for our entrance in the magic circle. Passing through its open and closed boundaries, we find ourselves in its center. What we find there, at the very heart of games, is RULES, the space of games framed as formal systems (Salen et Zimmerman 2004, p. 98).

Avant de poursuivre notre analyse, il est nécessaire de rappeler la méthodologie de travail qu'ont mis sur pied Salen et Zimmerman, afin de comprendre le système dynamique et complexe qu'est le jeu (2004, p. 365). Car un aperçu partiel ou succinct pourrait rapidement amener à condamner leur cercle magique, alors que l'étanchéité des frontières de celui-ci dépend du prisme théorique appliqué (à travers sa structure formelle, expérientielle ou contextuelle):

RULES is a formal primary schema, and focuses on the intrinsic mathematical structures of games.

PLAY is an experiential primary schema, and emphasizes the player's interaction with the game and other players.

CULTURE is a contextual primary schema, and highlights the cultural contexts into which any game is embedded (2004, p. 102).

À partir de ces trois schémas, les frontières du cercle magique peuvent être tantôt étanches, tantôt perméables:

- si le jeu est avant tout considéré comme une structure formelle (prisme du *game*), le « système » (renvoyant aux éléments du jeu, à leurs relations internes, externes et à leurs attributs) est fermé;
- si l'expérience vécue par le joueur (le *play*) englobe les éléments extrinsèques qu'il emporte avec lui dans le cercle magique, les frontières du jeu sont ouvertes. Tandis que si l'on choisit de faire abstraction de ces mêmes éléments, elles sont fermées;
- si le rapport entre la pratique du jouer et le contexte du jeu prime, le système du jeu est ouvert.

C'est d'ailleurs sans doute ce qui éclaircirait la posture de Jesper Juul, lorsque celui-ci défend le modèle de *Rules of Play* qu'il dépeint comme étant « a straightforward phenomenon

in which players decide to play and by consent enter into the social and psychological space of a game » (Juul 2008, p. 58). Puisqu'en choisissant de ne retenir de la métaphore conceptuelle originale que le lieu où le jeu prend place, le ludologue s'inscrit à son tour dans une analyse fermée (Calleja 2012, p. 83), à travers laquelle le cercle magique (et le jeu) se réduit à une série de caractéristiques formelles et spatiales potentiellement discutables (Juul 2005, p. 164-165).

En première instance, nous avons pu constater qu'au cœur du débat entre l'approche classique (privilegiant la conception dualiste) et les nouvelles perspectives sur le jeu (favorisant la conception dialectique), le statut de réalité était une des premières sources de divergence; et bien que le statut de réalité puisse se révéler relatif, l'artificialité même du jeu se fonde sur lui.

Puis une fois la métaphore conceptuelle réappropriée par Salen et Zimmerman au travers du modèle du cercle magique, c'est au tour du débat entre *game* et *play* d'intensifier la polémique: c'est-à-dire que d'un côté, on trouve les études du jeu vidéo elles-mêmes, qui préfèrent se concentrer sur la plateforme technologique, l'implémentation des règles et du design, et de l'autre, les études du *play* qui se consacrent à l'activité elle-même en tant qu'acte à part.

Cependant, au-delà de la conception dichotomique inhérente à l'héritage classique des études du jeu et des analyses ouvertes ou fermées des *game studies* ou des *play studies*, le cercle magique véhiculerait quelque chose de plus profond encore: une perpétuation de la conception du jeu vidéo en tant qu'espace à maîtriser. Chez Espen J. Aarseth, que beaucoup considère comme l'initiateur des *game studies*, le jeu vidéo représente un processus spatial:

The defining element in computer games is spatiality. Computer games are essentially concerned with spatial representation and negotiation; therefore the classification of a computer game can be based on how it represents or, perhaps, implements space (Aarseth 2007, p. 44).

Conséquemment, en combinant la notion de processus et d'espace, Aarseth souligne l'expérience spatiale spécifique au jeu vidéo. Mais au chapitre 3, nous approfondirons l'apport d'Aarseth lorsqu'il sera question de la temporalité ergodique.

2.3. Le modèle du cycle magique de la jouabilité

2.3.1. Le processus du jouer à contre-espace

Au chapitre précédent, nous mettions l'emphase sur l'avant-gardisme du philosophe Jacques Henriot en déplorant le fait que ses écrits n'aient toujours pas été traduits dans la langue de Shakespeare. Tandis que dans le sillon de Johan Huizinga, et de Caillois dans une moindre mesure, la notion de jeu s'est limitée à rester purement descriptive (Henriot 1989, p. 168), le philosophe s'inscrit quant à lui en faux contre ce chapelet de lieux communs. Il décrit alors le risque inhérent au théoricien du jeu qui évacue la dimension subjective et temporelle du jouer:

L'attitude que j'adopte participe, je l'avoue, de ce qu'on nomme couramment le jeu. Comment parler de jeu sans jouer? Peut-on rester grave et compassé devant un sujet dont le moins qu'on puisse dire est qu'il prête à jouer, non seulement avec les mots que l'on emploie mais aussi et plus profondément avec le sens même d'une réalité fuyante, rebelle, ne se dévoilant et ne se laissant entrevoir que pour se dérober aussitôt? *Qui parlerait de jeu sans jouer plus ou moins ne jouerait pas le jeu* (Henriot 1989, p. 10,).

Ajoutons qu'en amont de l'attitude ludique, qui pour Henriot représente cet « invariant anthropologique de jeu chez l'homme » (Genvo 2013, p. 2), c'est bel et bien sa conception du jouer en tant que processus mouvant et changeant (ou cette « réalité fuyante, rebelle, ne se dévoilant et ne se laissant entrevoir que pour se dérober aussitôt ») qui forge les fondements d'une autre pensée du jeu. Qui plus est, selon Perron celle-ci représente une incontournable perspective d'étude (Perron 2013), en ne se cantonnant plus seulement à la notion de jeu

(relative à un contexte) mais en se préoccupant déjà de sa fonction (son essence, son universalité):

Le jouer, dans son essence (c'est-à-dire: l'idée que l'on s'en fait), tient à la *marge de jeu*, à la distance qui se crée et se maintient entre le joueur et son jeu, entre ce qu'il est et ce qu'il fait, entre le sujet et le verbe de l'énonciation: "je joue" (Henriot 1989, p. 256, les italiques ont été ajoutées).

De prime abord, la fonction du jouer se comprend alors comme une opération dynamique se déployant (du moins si le jeu est jouable²⁹) dans la marge d'incertitude formée entre le *game* et le *play*³⁰. Toutefois, cette juste « distance qui se crée et se maintient entre le joueur et son jeu » ne réside pas forcément dans la « contingence réelle » de l'objet-jeu (soit la marge d'incertitude plus ou moins prévue par les règles du jeu), mais dans l'« état d'ignorance » du sujet-joueur à son égard (Henriot 1969, p. 73). Or c'est en s'appuyant sur cette idée d'un intervalle d'incertitude entre le « je » (l'oubli) et le « joue » (la conscience du jouer), que le chercheur Sebastien Genvo définit le « *gameplay* » comme une « partie indéfinie de contenu, qui laisse place à l'expérience de l'utilisateur » (2005, p. 10).

S'il y a trop de jeu dans un engrenage, les différentes parties [*game* et *play*] ne se touchent plus et la machine se détraque. En revanche, un engrenage où il y a trop peu de jeu est bloqué, immobile, dans l'impossibilité de fonctionner. Il s'agit de trouver l'équilibre suffisant entre une trop grande liberté de jeu et une trop forte pression de chaque partie des engrenages (Genvo 2005, p. 12-13).

Rappelons qu'en s'engouffrant dans cette conception du jeu, la sémiologue Maude Bonenfant explique le jouer comme une « opération dialectique qui met à distance le joueur » (Bonenfant 2013, p. 1): le mouvement représente donc une condition de possibilité,

²⁹ Nous faisons écho à l'affirmation d'Henriot, selon laquelle: « Il faut que le jeu soit joué, mais pour qu'il soit joué, il faut d'abord qu'il soit jouable » [...]. Le rapport entre attitude ludique et structure de jeu est donc véritablement à comprendre comme un co-fonctionnement » (Henriot cité dans Genvo 2013, p. 6).

³⁰ D'après Henriot, le *game* correspondrait au « système de règles que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action » (1989, p. 98) et le *play* renverrait à « l'action menée par celui qui joue » (1989, p. 109).

faisant en sorte que ce que Henriot appelle le « jeu mécanique » dépasse la simple métaphore. Ce n'est donc pas tant la contingence de l'objet qui importerait, mais le fait que le joueur ne connaisse pas les aléas du jeu d'avance (le processus de tâtonnement).

Or lorsqu'il s'agit d'imager la notion de l'équilibre d'un *gameplay* pour mieux en saisir les tenants, il ne faut pas perdre de vue la place assignée au joueur, ou le lieu du jeu où il est subjectivement engagé; il ne faut pas négliger sa liberté de mouvement une fois qu'il est en place tantôt dans (comme joueur) tantôt devant l'espace simulé (comme spectateur de son propre jeu). Notre malaise réside alors moins dans la surenchère spatiale que dans l'annexion du temps à l'espace, faisant l'impasse sur l'idée de mouvement.

2.3.2. Mouvement et transformation du jeu

Au bout du compte, en questionnant le bien-fondé de la conception dialectique du jeu, telle qu'objectivée par l'approche classique, l'œuvre de Jacques Henriot permet aujourd'hui l'élaboration de « tout un champ d'investigation en matière d'études des jeux vidéo » (Triclot 2013, p. 2). On peut notamment le constater à travers ce que certains ludologues perçoivent comme une « montée en puissance des approches “*player-centric*” au sein des *game studies* » (*ibid.*, p. 1)³¹, mais surtout, à travers la « nécessité de considérer le jeu comme un processus mouvant » (Genvo 2013, p. 2), dont l'attitude ludique représente le noyau sémantique. À cet égard nous pensons particulièrement à un article de Thomas Malaby, dans lequel celui-ci invite les chercheurs à repenser les jeux en tant qu'« artefacts sociaux perpétuellement en processus de devenir » (2007, p. 95, notre traduction), plutôt que de se borner à perpétuer l'*a priori* suivant lequel ils se limiteraient à une série de critères transcendants (puisque intrinsèques).

En effet, Malaby livre une approche phénoménologique d'autant plus pertinente (quoique un peu décalée si nous nous référons à Henriot) puisqu'en incorporant le jeu vidéo-

³¹ Dans le très évocateur « Zero-Player Games or: What We Talk about When We Talk about Players » (2012), Björk et Juul prennent cette nouvelle tendance à contre-pied.

objet (*game*) au jeu vidéo-usage (*play*), il met de l'avant le fait qu'ils se constituent l'un l'autre et qu'ainsi, le jeu est un processus en perpétuelle transformation. Cela implique alors que l'idée de frontières du cercle magique (même si plus ou moins étanches au monde à l'extérieur du jeu) corrobore un idéal d'illusion/immersion totale (présent à la fois dans le discours, l'analyse et la conception de jeu vidéo) qui n'est pas en adéquation avec l'expérience vidéoludique. Comme nous avons pu le démontrer, le modèle du cercle magique contribue à véhiculer un objectif esthétique bien précis qui s'articule en deux temps: d'abord mettre le joueur en place dans l'univers représenté, puis l'y maintenir jusqu'à ce que la partie soit achevée.

Finalement, Malaby s'inscrit dans le travail d'Henriot (sans jamais avoir pu le lire) lorsqu'à son tour il condamne toutes les tentatives de formalisation du jeu à l'échec: aussi bien celles qui le définissent essentiellement au travers de ses règles, que celles qui le formatent par le biais de classifications typologiques diverses et variées (Caillois et Juul sont les premiers visés). Essayer de l'analyser en l'atrophiant à sa structure formelle, ou en l'engonçant dans une série de classifications aboutit nécessairement à une situation dichotomique impossible. Car à chaque instant où un jeu se joue, il peut générer de nouvelles pratiques et/ou de nouveaux sens, qui peuvent à leur tour modifier la façon dont le jeu se joue (à la fois au niveau formel et expérientiel): « [B]ecause it fails to capture how games are moving targets, capable of generating new, emergent effects that then inform the following instances of the game » (Malaby 2007, p. 103).

2.3.3. Du cercle magique aux cycles de la jouabilité

Bien que Jacques Henriot soit le premier détracteur de l'approche classique, et critique le caractère à la fois séparé et irréel de la notion de jeu qu'elle constitue, il ne condamne pas le cercle magique proposé par Johan Huizinga pour autant. À la différence de Jacques Ehrmann, Thomas M. Malaby ou Gordon Calleja, le philosophe français évite de prendre à la lettre les dimensions spatiales et extraordinaires du concept, y voyant plutôt une occasion à saisir. Il

distingue alors les trois moments qui ponctuent l'essence du jeu, soit la dialectique de l'attitude ludique du joueur:

Un jeu dans lequel on n'entre pas, auquel on ne se laisse pas plus ou moins prendre n'est pas un jeu. Le jeu forme autour du joueur un cercle envoûtant : il faut être dedans pour jouer. Si l'on reste dehors, on ne joue pas – on risque de ne pas comprendre de quel jeu il s'agit, ni même s'il s'agit d'un jeu. Mais si l'on pénètre dans le jeu au point d'en venir à oublier qu'on joue, alors on se trouve aliéné : on ne joue plus. *Qui n'entre pas ne joue pas ; qui se laisse prendre ne joue plus. Il y a un en deçà et un au-delà du jeu* (Henriot 1983, p. 94, les italiques ont été ajoutées).

Henriot précise que dans un premier temps, la magie du jeu l'emporte sur la lucidité du joueur, tandis que le dispositif d'objets acquiert une nouvelle signification: celle que lui confère la structure des règles. Aux échecs par exemple, lors de ce moment d'irréalisme, l'échiquier n'est plus un plateau délimité par ses soixante-quatre cases blanches et noires, mais un espace à travers lequel le joueur doit effectuer des déplacements stratégiques, et s'assurer d'être en mesure de protéger ses gains territoriaux. Dans un second temps, vient le moment de réalisme où la lucidité du joueur prend le dessus sur l'hallucination. Après avoir effectué son déplacement, le joueur d'échecs va appuyer sur la pendule qui arrête son horloge tout en déclenchant celle de son adversaire: à cet instant précis, il sait qu'il s'agit d'un jeu et que ce n'est plus à son tour de jouer. Finalement dans un troisième temps, l'illusion du jeu et la lucidité du joueur s'équilibrent. Pendant ce moment de surréalisme, les trente-deux pièces blanches ou noires représentent différentes valeurs arithmétiques que le joueur manoeuvre, afin de déséquilibrer les forces adverses. Autrement dit, le joueur se laisse envoûter par le cercle ludique du jeu, en veillant à ne plus se laisser duper par lui. Ces trois moments-clés de l'attitude ludique expliquent le caractère magique du cercle, en réhabilitant la dimension humaine du phénomène jeu, avec ses variables subjectives et temporelles.

Les chercheurs Dominic Arsenault et Bernard Perron poursuivent cette réflexion de Henriot, en adaptant la métaphore de Huizinga à une ère où, comme l'écrira plus tard Perron,

« [L]e jeu vidéo est cette dernière incontournable chose à qui l'on a donné le statut de jeu » (Perron 2013). Dans un chapitre intitulé « In the frame of the magic cycle: the circle(s) of gameplay » (Arsenault et Perron, 2009), les auteurs nous amènent à comprendre l'image du cercle magique comme étant le reflet des processus cognitifs qu'impliquent l'acte d'entrer dans le jeu³². Puis ils expliquent comment le modèle du cycle magique permet de rendre compte de l'expérience du joueur et par conséquent, de la dimension éminemment temporelle du phénomène vidéoludique:

[P]laying a video game is always a continuous loop between the gamer's input and the game's output. [...] We should not forget that the temporal dimension of gameplay prevails on its spatial characterization. Therefore, the figure of the circle should make us think about an ongoing process more than an enclosed space. It is much more relevant to conceptualize the cognitive frame of gameplay as a cycle: the magic cycle (Arsenault et Perron 2009, p. 113).

Ici la notion de jouabilité ou de *gameplay*³³ renvoie donc moins au système de jeu, en tant qu'espace pur clos par un dispositif d'objets et sa structure de règles, qu'au processus temporel au cours duquel le joueur progresse dans l'espace virtuel du jeu. Comme la plupart des modèles théoriques visant à expliciter la notion de *gameplay*, le modèle proposé par

³² Arsenault et Perron prennent à rebours l'idée suivant laquelle « a cognitive frame closely mirrors the concept of the magic circle » formulée par Salen et Zimmerman (2004, p. 370). Pour ce faire, ils s'inspirent du cercle heuristique de la jouabilité qu'avait proposé Perron en 2006. Jouer à un jeu vidéo n'implique alors pas seulement d'entrer dans le cercle envoûtant du jeu, mais de s'engager dans une série de questions et de réponses, d'analyses et d'implémentations, d'actions et de réactions réciproques avec le jeu. En d'autres termes, « [i]f playing a videogame is stepping into a magic circle as Huizinga phrased it, it is also engaging in a magic cycle of questions and answers, of analysis and implementation, of input and output » (Perron 2006, p. 62).

³³ Selon les auteurs, le *gameplay* ne renvoie pas à la structure des règles, mais à sa conséquence et aux dispositions du joueur. Du moins, c'est ainsi que le résume Jesper Juul lorsqu'il écrit: « Where does gameplay come from? I believe that gameplay is not a mirror of the rules of the game, but a consequence of the game rules and the dispositions of the game players » (Juul 2005, p. 88).

Arsenault et Perron met de l'avant la nature répétitive du jeu³⁴. À la différence d'une approche strictement *game-centric* ou *player-centric*, nous ajouterions que le modèle illustré sur la figure 3 (p. 55), représente à la fois la répétition du jeu dans l'espace formel et la persistance du joueur à travers le temps expérientiel.

[Illustration retirée]

Figure 3 : Le modèle du cycle magique (Arsenault et Perron 2009, p. 125)

Constitué par trois cycles concentriques qui représentent différentes boucles de rétroactions entre les actions du joueur, ou *inputs*, et les réactions réciproques du jeu, les *outputs*. Par la progression du joueur dans le jeu et à travers le temps, ces cycles forment alors des spirales imbriquées. La première, la plus large et la plus importante, est la spirale heuristique de la jouabilité. Elle permet au joueur de maîtriser des actions de plus en plus complexes. La seconde est la spirale heuristique de la narrativité. Elle peut permettre au joueur

³⁴ Outre Huizinga qui considère la répétition comme une caractéristique essentielle à la notion de jeu (1938, p. 27), Torben Grodal introduit l'esthétique de la répétition, qui selon lui est spécifique à l'expérience du jeu vidéo (2003, p. 148). Dans « Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences », ce cognitiviste lie la pratique de jouer à l'apprentissage dans la vie quotidienne. Selon lui, dans un premier temps, le joueur doit apprivoiser la non-familiarité du jeu, et apprendre comment surmonter les défis que ce dernier lui pose. Dans un second temps, il apprend à maîtriser le jeu par la méthode essai et erreur. Dans un troisième temps, vient la phase d'automatisation. Celle-ci se caractérise par le fait que la non-familiarité du jeu est apprivoisée par le joueur au point où l'espace virtuel est rendue prévisible. L'esthétique de la répétition se résume donc à la séquence défi-maîtrise-automatisation.

d'attribuer un sens à ses différentes actions. La troisième est la spirale herméneutique. Elle offre au joueur l'occasion d'interpréter son expérience vidéoludique.

De manière à résumer le modèle du cycle magique dans ses grands lignes, c'est en influençant constamment l'état du jeu (ou *game state*) et ce, en apportant des réponses et en surmontant les obstacles posés par ce dernier, qu'un joueur peut affirmer qu'il se prête au jeu.

À la différence de la conception dualiste du jeu que nous déplorions chez Huizinga, Caillois ou Juul, Arsenault et Perron prônent une conception dialectique du jeu, en se préoccupant autant de l'espace de possibilité tracé par le game que du processus en perpétuel transformation du play. Et lorsqu'ils nous amènent à considérer la spécificité vidéoludique comme une chaîne complexe, mouvante et ubiquitaire d'inter(ré)actions entre l'espace du jeu et le temps du joueur, les théoriciens rejoignent l'idée de jeu exprimée par Ehrmann en des termes plus métaphoriques: « Le jeu est communication et la communication jeu [,] à la fois rapport, passage, échange, transfert et ce qui est rapporté, passé, échangé, transféré » (Ehrmann, « Jeu et rationalité »). Mais comment est-ce que cette chaîne d'inter(ré)actions entre le game et le play s'articule t-elle?

[Illustration retirée]

Figure 4 : Une unité d'inter(ré)action (Arsenault et Perron 2009, p. 120)

1. Puisant dans la base de donnée du jeu, l'algorithme dessine les différents objets tridimensionnels et leurs textures, actionne les animations et les fichiers sons qui les

accompagnent, pour finalement mettre en place tout ce qui est nécessaire à la représentation du *game state*.

2. Le jeu restitue l'ensemble de ces informations à l'écran, aux haut-parleurs, ou tout autre périphérique, de façon à ce que les habilités perceptives du joueurs (*bottom-up*) aient à voir, entendre et/ou ressentir.
3. C'est au tour du joueur d'analyser l'ensemble de ces données à travers son bagage de connaissance (*top-down*), afin de prendre une décision adaptée en conséquence.
4. Les différentes habilités d'implémentation du joueur, telles que sa coordination oeil-main, lui permettent de réagir aux évènements du jeu; tandis que le jeu reconnaît ces actions et fait en sorte qu'elles influencent le *game state*.

Ce mouvement cyclique est répété autant de fois qu'il faut pour constituer le cycle magique et les spirales du *gameplay*.

Pour illustrer ce que Arsenault et Perron entendent par cycle(s) de la jouabilité, passons par un exemple concret:

In *Mirror's Edge* you play Faith, a Runner who uses speed and agility to traverse a dangerous world. Read your surroundings, reach your destination alive, keep moving. Timing and skill make the difference between success and failure. There is no HUD while playing in Story mode. All information is provided visually from Faith's point of view (Manuel du jeu *Mirror's Edge*, p. 3).

À la différence d'un jeu de tir en vue subjective, ou *first-person shooter* classique³⁵, *Mirror's Edge* (DICE, 2008) encourage la vitesse et la furtivité. Comment? En punissant systématiquement les situations où le joueur cède à l'affrontement. Dans le journal électronique *Gamasutra*, Ian Bogost résume son expérience vidéoludique ainsi: « *Mirror's Edge* [...] [is] a game about looking and moving in an unfamiliar way, about feeling frail when we are used to feeling powerful, and then feeling powerful again when we reject the convention to fight and choose instead to run like hell » (23 décembre 2008). En effet, ce jeu est souvent critiqué pour sa maniabilité contre-intuitive, son style graphique épuré, ou encore, son design de niveau hautement punitif (le *level design*)³⁶. Puisque comme le formule Bogost, *Mirror's Edge* déjoue la plupart des attentes nourries à son égard: tout particulièrement en ce qui à trait aux sensations de vertige et de vulnérabilité, qui représentent pourtant les maîtres-mots de l'expérience proposée par DICE. Sur la figure 5 (p. 59), est reproduite le niveau « Training Area », situé entre la séquence d'introduction et le premier chapitre du jeu. Cette phase de tutoriel apprend au joueur les fondamentaux. Ces derniers constituent les bases nécessaires afin d'entrer la spirale heuristique du *gameplay*. Autrement dit, ils répondent aux questions suivantes: sur la première image, comment est-ce que le joueur peut progresser dans la cité? À l'aide de la *Runner Vision*. Sur la seconde image, comment peut-il gagner? Grâce au *momentum*; et sur la troisième image, comment peut-il perdre? En perdant l'équilibre et en chutant dans l'abîme.

³⁵ Un *first-person shooter* classique comme *Halo: Combat Evolved* (Bungie Software, 2001), place le joueur dans l'armure du Spartan John-117, un super-soldat crée dans le but de protéger des colonies terrestres de la menace Covenant, puis d'éradiquer une espèce hautement parasitive nommée les Floods. Dans ce jeu vidéo, il est à noter que l'armure fait partie intégrante du héros Spartan. Puisqu'elle lui confère une protection, en permettant au joueur de générer des boucliers énergétiques lorsque certaines situations de combat deviennent critiques. Elle sert également à relayer des informations au joueur, grâce à l'Affichage Tête Haute (ou HUD) du casque de John-117. Outre les informations fournies graphiquement par le HUD, concernant les armes disponibles ou l'environnement à proximité, le joueur voit l'arme/les armes que porte le Spartan, ainsi que le nombre de munitions dont il dispose.

³⁶ Entre autres critiques, Bogost déplore notamment celle de Leigh Alexander, qui est à la fois une journaliste spécialisée et une directrice de *Gamasutra*. Dans un article posté sur son blogue le 24 novembre 2008, Alexander identifie le *level design* comme étant la principale source de frustration de l'expérience proposée par *Mirror's Edge*. Selon elle, le jeu pâtit d'un *level design* hautement punitif, faisant en sorte que pour progresser, le joueur n'a pas d'autre choix que de mourir à répétition (<http://sexyvideogameland.blogspot.ca/2008/11/scattershot-on-my-way-out.html>).

[Illustration retirée]

Figure 5 : Le niveau « Training Area » du mode Histoire de *Mirror's Edge* (DICE, 2008)

Dès le niveau « Training Area » de *Mirror's Edge*, le joueur commence à apprendre comment progresser dans l'univers futuriste et totalitaire projeté par le jeu. Il joue Faith Connors, une messagère (ou *runner*) qui est non seulement chargée de faire circuler les différents communiqués de la résistance, mais qui est aussi amenée à déjouer un complot accusant sa soeur d'avoir assassiné un opposant au régime. Pour progresser à travers la cité et sa milice armée, le joueur active la *Runner Vision*, qui colore respectivement en orange et en rouge, les chemins que Faith peut emprunter et les lieux qu'elle doit rejoindre (première image en partant de la gauche sur la fig. 5). Par le biais de ce mécanisme de *gameplay*, chaque objet ou surface clé devient une affordance perceptive³⁷ qui suggère une action ou un mouvement particulier.

S'inspirant de la pratique du parkour³⁸, l'expérience de *Mirror's Edge* se déploie sous le joug de la fluidité des mouvements et de leurs enchaînements. La perspective en vue subjective, placée au plus près des mouvements de tête, renforce la sensation d'inertie du corps de Faith et contribue ainsi à un effet d'immersion, voire d'incarnation. Par exemple, lorsque Faith effectue une roulade avant, la caméra fait un tour complet. Se faisant, le seul élément de HUD est un réticule qui sert moins à viser les ennemis qu'à prévenir l'étourdissement du joueur: une technique directement empruntée à la danse, lorsqu'un

³⁷ Le terme affordance est parfois traduit en français par « potentialité ». Il est issu de la psychologie écologique proposée par James J. Gibson dans *The Theory of Affordance* (1977). En *game design*, les affordances sont des objets ou des surfaces dont la forme et l'esthétique traduisent une fonctionnalité particulière.

³⁸ Le parkour est un art du déplacement urbain axé sur la recherche d'une trajectoire de course la plus efficace possible.

danseur effectue un ou plusieurs tours sur lui-même. Puisque pour progresser, le joueur doit constamment surmonter la sensation de vertige et ce, afin d'orienter le corps de Faith vers le prochain objectif.

Finalement aux questions suivantes: comment est-ce que le joueur peut gagner, et surtout dans ce cas-ci, comment peut-il perdre? Le *game design* de *Mirror's Edge* fait comprendre que pour progresser, le joueur n'a pas d'autre choix que de mourir à répétition. Lorsque Faith parvient à maintenir un sprint, dont l'accélération lui permet de sauter par dessus une clôture ou de franchir un abîme vertigineux, le joueur est alors récompensé par un sentiment de maîtrise presque physique, se rapprochant de l'art du parkour. Or rappelons-le, cette satisfaction a un prix puisqu'elle repose dans la sensation d'extrême vulnérabilité évoquée plus tôt. Car dans *Mirror's Edge*, le joueur est amené à préférer la fuite à l'affrontement: le sentiment de toute-puissance que procure la maîtrise d'un *first-person shooter* classique est alors troqué par le plaisir d'entendre Faith s'échapper, en entendant le martèlement de ses pas, le rythme de sa respiration et le sifflement des balles au loin. En conclusion, si nous modélisons l'expérience vidéoludique du jeu en passant par la figure du cycle magique, *Mirror's Edge* se caractériserait par une large spirale heuristique du *gameplay*, accompagnée par une dominante herméneutique. C'est-à-dire que sa mécanique particulièrement punitive et ses innombrables altérations de l'équilibre représentent des stratégies par lesquels le *game design* cherche à infléchir l'expérience du joueur; en particulier, lorsque celui-ci est poussé à préférer la fuite à la lutte et conséquemment, à se sentir vulnérable plutôt que tout-puissant.

2.4. Les métaphores conceptuelles

Loin de se cantonner uniquement à l'intérieur des limites qui déterminent l'espace-temps (vidéo)ludique, une étude plus attentive nous a permis de constater que la métaphore conceptuelle du cercle magique constitue une pierre angulaire de l'analyse et de la conception des jeux. Entre le premier essai sur la fonction culturelle du jeu écrit par Huizinga (1938) et le

titanesque ouvrage de synthèse de Salen et Zimmerman (2004), près de soixante-dix années se sont écoulées et ont vu le jeu vidéo devenir cette chose incontournable à qui l'on a donné le statut de jeu » (Perron 2013, p. 5). Or la controverse qui entoure le cercle magique reste d'actualité: « [i]n video game studies the concept of the “magic circle” has over recent years become one of, if not the single most, widely debated and contested ideas within contemporary video games studies » (Crawford 2009, p. 4).

Afin d'en étudier les tenants et aboutissants, nous avons pris soin de lier le modèle du cercle magique à la conception dualiste du jeu et à l'approche *game-centric* du jeu vidéo:

- la conception dualiste, la dichotomie entre le jeu et le réel représente un référent contestable sur lequel s'échafaude pourtant l'ensemble des caractères fondamentaux de l'approche classique du jeu;
- l'approche *game-centric* de Juul accorde une prépondérance aux règles, en plaçant celles-ci au cœur du « processus d'objectivation et d'analyse des jeux »; et de ce fait, elle vise ni plus ni moins à « subordonner les propriétés de l'activité à l'examen du fonctionnement des jeux comme systèmes [formels] » (Triclot 2013, p. 6-7).

Remonter aux origines du cercle magique nous a donc permis d'explorer les deux principaux points d'achoppement entre les différentes approches (approche classique et nouvelles perspectives, pro-*game* et pro-*play*), mais également de mettre en évidence de quelle manière ce modèle contribuerait à une perpétuation des caractères « fondamentaux » du jeu (intrinsèquement « séparé » du réel, « sans conséquence » réelle et à l'opposé du sérieux de la vie ordinaire).

Il est temps de dépasser les clivages de l'héritage dualiste qu'entretient le modèle du cercle magique. Et puisque selon Genvo, la signification de jeu n'est pas donnée par avance mais se construit » (2013), il devient désormais nécessaire d'intégrer l'analyse du temps expérientiel dans la pensée du jeu (en tant que processus mouvant et changeant). Bien que nous ayons dû employer cette dichotomie afin de démontrer que les études du jeu vidéo

n'étaient pas monolithiques, force nous est de constater qu'elle est faussée: car, comme on l'a vu précédemment, le *game* et le *play* sont interdépendants.

Nous veillerons alors à aller au-delà de la polarité entre l'approche expérientielle du jeu vidéo, les *play-studies*, et l'approche formaliste du jeu vidéo, les *game studies*. Dorénavant, il faudra s'assurer de ne pas céder à une autre impasse dichotomique, entre la théorisation des temporalités vidéoludiques et celle traitant des espaces vidéoludiques. Puisque cela ne reviendrait qu'à prendre le contre-pied de l'objectification et de la spatialisation du phénomène vidéoludique que nous nous évertuons à déboulonner à travers ce mémoire. S'intéressant aux fonctions culturelles des pratiques spatiales vidéoludique, la théoricienne Sybille Lammes souligne les limites du cercle magique. Elle résume alors les problématiques inhérentes à la métaphore du cercle magique:

[O]n a more fundamental, theoretical, and above all methodological level, the concept of *a circle* with boundaries remains tricky, even when its contours are perceived as more or less blurred. A circle still implicates a simple one-to-one, one-dimensional, and pregiven relation between inner and outer world (inside and outside the circle). As a static and flat metaphor, it triggers dichotomies such as inside–outside text–context, play–nonplay and simplifies what games are about. Acknowledging the semipermeability of the circle still keeps a modernist asymmetrical presumption intact, in which a cultural product such as a game is conceived as more or less separate and in a simple relationship with the so-called outer world (Lammes 2008, p. 263).

Ce chapitre s'est consacré à démontrer comment la conception dualiste du jeu a séparé celui-ci du reste de l'existence et ce, en faisant abstraction de la dimension humaine, à la fois subjective et temporelle du phénomène (vidéo)ludique. À la suite de Lammes, nous constatons alors que la plupart des critiques adressées au cercle magique renvoient à la métaphore conceptuelle même.

Or la linguistique cognitive, née au début des années 1980 avec le livre de George Lakoff et Mark Johnson (*Metaphors We Live By*), définit la métaphore comme « une projection sélective des traits d'un domaine conceptuel [concret] sur un autre [abstrait] » (Dilks 2011, p. 8); plus qu'un simple ornement langagier, la métaphore représente alors un mécanisme cognitif essentiel à notre compréhension du monde et ici, du jeu. Ainsi, et le cercle magique l'incarne bien, les domaines conceptuels abstraits sont traversés d'emprunts à d'autres domaines, qui eux sont ancrés directement dans l'expérience. C'est notamment le cas avec la métaphore espace-temps qui forme l'assise de notre mémoire: « It appears that abstract domains such as time are indeed shaped by metaphorical mappings from more concrete and experiential domains such as space » (Boroditsky 2000, p. 1).

Avant de pouvoir étudier plus en profondeur les différentes analyses des temps vidéoludiques, qui comme nous le verrons se limitent à différentes typologies sur les régimes de temps en jeu vidéo, la théorie des métaphores conceptuelles permettra de nuancer notre problématique initiale. Puisqu'en posant la métaphore espace-temps comme l'une des plus prégnantes de l'espèce humaine, nous constatons moins l'absence du temps au sein de la théorie vidéoludique que son détournement en des termes spatiaux. En d'autres termes, comme l'écrit le linguiste Günter Radden:

Our understanding of time is essentially metaphoric. The most important metaphorical source domain is that of space, and the conceptual metaphor TIME AS SPACE [and TIME AS MOTION] is conceptually well-motivated (Radden 2003, p. 237).

Si l'espace est encore considéré comme une qualité déterminante du jeu vidéo, ce ne serait donc pas seulement pour faire abstraction des variables subjectives et temporelles du phénomène jeu, en en banalisant ainsi la portée. Car l'espace est accessible d'un point de vue proprio-perceptif et sa structure aide à la compréhension même de l'expérience vidéoludique:

As observers and acting in the world, we experience space, time, and spatiotemporal utterances with reference to the environmental frames (including the body) or their counterpart in the intrinsic frames (including motion, geometric feature and orientations). Frames of reference such as these are essential to our understanding of relations in time and space. They cooperate and structure the phenomenological world as the immediately given in our experience. In doing so they unite space and time within and across language, perception, and imagination (Mylov 2002, p. 66) .

Chapitre 3 : La métaphore conceptuelle espace-temps

Metaphor is one of our most important tools for trying to comprehend partially what cannot be comprehended totally: our feelings, aesthetic experiences, moral practices, and spiritual awareness. These endeavors of the imagination are not devoid of rationality; since they use metaphor, they employ an imaginative rationality.

— Lakoff et Johnson, *Metaphors We Live By*

Au-delà des mots et de leurs expressions imagées, la métaphore reflèterait un mécanisme de raisonnement, en aidant à la fois à la cognition et à la dénomination des choses du monde. Sous le prisme cognitiviste, elle n'est plus considérée comme simple ornement langagier, mais représente véritablement un mécanisme cognitif essentiel à notre compréhension du monde, et ici, du temps expérientiel en jeu (vidéo). Un grand nombre de concepts sont qualifiés d'abstraites, en ce sens qu'ils sont impossibles à délimiter par le biais de l'expérience. Dans la philosophie antique par exemple, le paradoxe du temps réside dans le contraste entre la perception que l'on a de lui (le sentiment de temps), et l'inévitable difficulté à (se) l'expliquer rationnellement. En atteste saint Augustin:

Qu'est-ce que le temps? Qui pourra le dire clairement et en peu de mots? Qui pourra le saisir même par la pensée, pour traduire cette conception en paroles? [...] Qu'est-ce donc que le temps? Si personne ne m'interroge, je le sais; si je veux répondre à cette demande, je l'ignore (*Les Confessions* 11. 14).

Au cours de ce mémoire, nous nous sommes confrontés à une problématique semblable lorsque nous nous demandions jusqu'à quel point l'expérience du joueur (en tant que processus temporel) restait un versant énigmatique du phénomène jeu. C'est d'ailleurs Henriot qui cerne le mieux cet enjeu pourtant longtemps laissé pour compte: « On ne peut définir le jouer comme on définit un objet. Pour le définir, il faudrait pouvoir dire: "jouer, c'est..." ». Or le

jouer ne se définit que par lui-même. Seul un être posé au départ comme capable de jouer peut savoir ce que c'est que jouer » (Henriot 1969, p. 81).

En continuant de filer l'analogie entre l'expérience du temps et celle du jeu *versus* leur conceptualisation, force est de constater que pour l'un comme pour l'autre, il y a « bien peu de locutions justes, beaucoup d'inexactes » (*Les Confessions* 11. 20).

Parler de jeu, c'est faire de la "métaphysique". Ce n'est pas, pour autant, parler pour ne rien dire. "Si le jeu est un fait", il est d'abord – il est peut-être uniquement (et ce "peut-être" à lui seul fait le jeu) – un fait d'ordre mental, conceptuel et, par conséquent, historique, social: une idée. Le jeu, c'est avant tout l'idée du jeu (Henriot 1969, p. 5).

Dans cette perspective, l'idée du jeu questionnée par Henriot rejoint le sentiment de temps décrit par saint Augustin, et pour qui les abus de langage sont également identifiés comme étant à l'origine de bien des malentendus théoriques (*Les Confessions* 11. 20). En effet, le concept de temps ne peut être réduit au temps physique, mesuré par les horloges; et de la même façon, le jeu ne doit pas être confiné à l'interface et l'instrumentation de l'expérience ludique, soit la technologie *hardware* et le design *software* dans le cas du jeu vidéo. Le phénomène de jeu ne doit pas non plus être circonscrit par l'ensemble de ses propriétés formelles. C'est-à-dire le *game*, dont se sont principalement préoccupés la conception dualiste du jeu et l'approche *game-centric* du jeu vidéo.

Conséquemment, la théorie des métaphores conceptuelles, branche de la linguistique cognitive, permet d'explorer le chapelet des lieux communs « sur lesquels reposent (et se reposent) la plupart des discours que l'on tient sur le jeu » (Henriot 1989, p. 12), sur l'espace-temps, et tout particulièrement sur l'expérience du temps en jeu. Après avoir abordé les rôles du langage, puis ceux de l'esprit dans la conception du temps, nous interrogerons la théorisation du temps en jeu, soit tout ce qui a trait à sa dimension humaine, à ses variables

subjectives et temporelles³⁹. Ce chapitre nous permettra d'invalider l'hypothèse principale de notre mémoire: la spatialisation du temps en jeu ne s'intègre-t-elle pas dans une objectification plus vaste du phénomène (vidéo)ludique? Nous en concluons que même si cette spatialisation du temps représente un moyen d'appréhender la complexité du jeu, elle le fait au détriment du temps subjectif du joueur. Elle simplifie alors du même coup l'expérience spatiale spécifique au jeu.

Finalement, le rythme représente-t-il un outil permettant au joueur de minimiser les éventuels effets d'une dislocation spatio-temporelle, entre le temps expérientiel du joueur et l'espace formel du jeu?

3.1. L'espace à fleur de mots

3.1.1. L'idée de temps

Human languages again and again express temporal and spatial notions in a similar way [...]. This phenomenon is so widespread in different languages across the world, and in different parts of the vocabulary, that we have to conclude that space and time are linked to each other in human thinking as well (Haspelmath 1997, p. 1).

Chez le philosophe allemand Emmanuel Kant, temps et espace sont égaux, tous deux étant les formes *a priori* de la sensibilité. Il peut en être autrement en physique moderne, puisque selon la théorie de la relativité posée par le physicien Albert Einstein, temps et espace sont des notions interdépendantes. Pour nombre de scientifiques, le temps reste alors réduit à « la quatrième dimension » de l'espace. C'est-à-dire qu'en physique, « [...] le temps se transforme en partie en espace, et l'espace se transforme en partie en temps », tout comme en

³⁹ Même si les prémisses de nos recherches étaient mues par la métaphore du temps suspendu dans l'espace, d'abord appliquée par le philosophe Alain Badiou (1998) au domaine esthétique de la danse, puis réintroduite par le ludologue Graeme Kirkpatrick (2011) afin d'explorer la place du corps du joueur dans l'espace co-produit avec le jeu.

philosophie, « le temps [...] cesse d'être extérieur à l'espace et se met à dépendre de la dynamique » (Klein 2012).

Or si l'annexion du temps par l'espace sert un principe valide en physique des micro-particules, ses préoccupations résident loin de la relation toute singulière de l'homme au temps, et tout particulièrement de la conscience humaine dont le temps est chargé. Et saint Augustin d'ajouter:

Il y a trois temps, le présent du passé, le présent du présent et le présent de l'avenir. Car ce triple mode de présence existe dans l'esprit; je ne le vois pas ailleurs. Le présent du passé, c'est la mémoire; le présent du présent, c'est l'attention actuelle; le présent de l'avenir, c'est son attente. Si l'on m'accorde de l'entendre ainsi, je vois et je confesse trois temps; et que l'on dise encore, par un abus de l'usage : Il y a trois temps, le passé, le présent et l'avenir; qu'on le dise, peu m'importe; je ne m'y oppose pas : j'y consens, pourvu qu'on entende ce qu'on dit, et que l'on ne pense point que l'avenir soit déjà, que le passé soit encore (*Les Confessions* 11. 20).

D'après saint Augustin, le temps n'est pas une « matière » directement accessible, ni représentable par aucun des cinq sens humains. Certes nous pouvons faire l'expérience de son irréversibilité, mais de manière indirecte par l'altération ou le changement des choses et des êtres, soit « par les traces qu'il laisse dans l'espace (écoulements, érosions, battements réguliers, cycles... » (Klein 2012).

Quant à sa structure tripartite (passé, présent et futur), elle est d'une toute autre nature que celle de l'espace (longueur, largeur et profondeur), car si d'expérience, nous pouvons connaître l'espace en long, en large et en travers, les trois « moments » du temps se trouvent à l'opposé de ces « propriétés objectives », « “plates” et neutres » (Chesneaux 1996, p. 109).

Le paradoxe du temps se déploierait bel et bien à ce niveau, au sein du décalage entre le mot et le phénomène que ce dernier est censé expliquer. Assurément, nous pouvons dire que

les trois modes du temps « sont », puisque nier leur existence reviendrait à faire fi de l'ensemble de l'expérience humaine. Toutefois selon saint Augustin, il faut garder à l'esprit que « le passé n'est plus, [...] que l'avenir n'est pas encore » et que « le présent, pour être temps, doit s'en aller en passé » (*Les Confessions* 11. 14).

Ainsi, les seuls moments du temps qui sont devraient être nommés le présent du passé (celui de la mémoire), le présent du présent (celui de l'attention actuelle) et le présent de l'avenir (ou celui de l'attente). On se rend compte alors que « ce triple mode de présence existe dans l'esprit » (*Les Confessions* 11. 14), et que le reste ne représente qu'un amas de métaphores qui « présupposent ou contiennent déjà l'idée du temps [...], impuissantes à rendre compte sa véritable intégrité » (Klein 2012).

Nous montrerons que la linguistique cognitive pose le langage et les expressions métaphoriques comme étant le reflet d'un processus cognitif bien particulier. Cela permettra de comprendre comment nous métabolisons l'expérience de l'espace et du mouvement, pour donner corps et sens à l'idée abstraite du temps, et ce, par la projection sélective (*mapping*) des traits d'un domaine conceptuel sur un autre:

[T]he mappings not only explain why the particular expressions mean what they do, but they also provide a basic overall structure, hence understanding, for our notion of time (Kövecses 2002, p. 33-34).

3.1.2. L'abus d'espace

Selon la théorie des métaphores conceptuelles, l'emploi métaphorique « le temps est espace » et son dérivé « le temps est mouvement » ne cloisonnent pas le temps dans la quatrième dimension de l'espace, mais révèlent plutôt que le concept du temps est majoritairement saisi et structuré par des termes spatiaux. Suivant cette proposition, également connue sous le nom de « modèle cognitif idéalisé (MCI) » (Lakoff 1987), le transfert

métaphorique forme un jeu de correspondances inter-domainiales entre un domaine-source (familiarisé par l'expérience sensible) et un domaine-cible (étranger à nos sens).

Ces importations spatiales dans le domaine conceptuel du temps remplissent une fonction similaire à celle des prothèses: celle de suppléer un organe qui indiquerait le temps, comme celui de l'oreille interne dont les trois canaux circulaires permettent de percevoir immédiatement l'espace. En formulant encore autrement, elles servent à implanter un cadre référentiel (spatial), avec une perspective (géométrique), des objets-balises, des frontières, etc., et le tout se trouverait calqué sur l'expérience sensible de l'espace:

Space [...] is *experienced* and *constructed* in many varieties in our daily life. In different directions there are objects, near or far. They are located in space and help structure space in accordance with a certain point of view or frame of reference. Often the objects or we ourselves move and thereby new constellations arise (Mylov 2002, p. 47, les italiques ont été ajoutées).

Dès lors, nous comprenons que le temps représenterait lui-même une métaphore, au sens où le concept présuppose ou contient déjà une idée du temps, c'est-à-dire une chose rendue accessible et représentable par le biais de l'expérience de l'espace (et de sa représentation):

To claim that our understanding of time was shaped by our understanding of space, it is at least necessary to demonstrate that space and time have similar relational structure, and that spatial schemas could, in principle, be used to organize time (Boroditsky 2000, p. 8).

Lera Boroditsky, quant à elle, va au-delà de Lakoff et Johnson, à qui l'on a pu reprocher de n'avoir répertorié qu'une liste de motifs purement linguistiques. Outre le fait que cette spécialiste en psychologie cognitive soutienne leur premier postulat (le domaine abstrait du temps est structuré par le domaine plus concret de l'espace), elle le renforce encore davantage par l'entremise de preuves empiriques. Surtout, elle le nuance en déclarant que si

les importations spatiales sont utiles pour penser le temps, elles ne sont pas nécessaires pour autant. Car à force de transferts métaphoriques du domaine concret de l'espace au domaine plus abstrait du temps (et non l'inverse), les importations spatiales se sont enracinées dans notre conception du temps.

En reprenant une nouvelle fois l'analogie que nous tissions plus tôt, les prothèses ne suppléent plus seulement un organe qui percevrait le temps, elles le sont devenues à travers la pensée et son langage: « with frequent use, mappings between space and time come to be stored in the domain of time and so thinking about time does not necessarily require access to spatial schemas » (Boroditsky 2000, p. 1).

3.1.3. Donner corps au temps

Certainly some elements of time are apparent in our experience with the world. From experience, we know that each moment in time only happens once, that we can only be in one place at one time, that we can never go back, and that many aspects of our experience are not permanent [...]. In other words, our experience dictates that time is a phenomenon in which *we, the observer, experience continuous unidirectional change that may be marked by appearance and disappearance of objects and events* (Boroditsky 2000, p. 3, les italiques ont été ajoutées).

Afin d'étayer l'hypothèse selon laquelle la représentation mentale du temps serait elle-même une métaphore, au sens où elle doit sa structure cognitive à une autre métaphore (celle de l'espace physique, linéaire et objectif), la remarque de Boroditsky peut se révéler fort intéressante. Dans toutes les cultures et langues confondues, le temps conceptuel est généralement appréhendé comme une entité linéaire et directrice: d'une part, ce raccourci permet d'ordonner séquentiellement les événements, et d'autre part, les événements y sont organisés comme s'ils n'étaient que de simples objets quadrillant un espace. Par-dessus tout, ces événements objectivés contribuent à structurer le concept de temps en rendant visible (pour nous, « the observer ») le changement (ou « unidirectional change »). Autrement dit,

l'irréversibilité de ce temps, dont nous ne pouvons faire qu'indirectement l'expérience par les traces qu'il laisse dans l'espace est représentée par les mouvements successifs d'apparitions et de disparitions d'objets, d'événements (« marked by appearance and disappearance of objects and events »):

[T]here are many aspects of our concept of time that are not observable in the world. For example, does time move horizontally or vertically? Does it move forward or back, left or right, up or down? Does it move past us, or *do we move through it*? All of these aspects are left unspecified in our experience with the world. They are, however, specified in our language – most often through spatial metaphors (Boroditsky 2000, p. 4, les italiques ont été ajoutées).

Par conséquent, notre conception du temps est non seulement pavée de termes spatiaux (eux-mêmes filtrés lors du transfert métaphorique), mais aussi représentée grâce à des perspectives géométriques semblables à celles retrouvées dans l'espace physique (un espace conceptualisé à notre mesure). Le phénomène irréversible de temps devient un temps conceptuel unidirectionnel, et de ce fait, le processus, ne pouvant ni s'enrayer ni se renverser, est dès lors simplifié par un espace linéaire, à parcourir à sens unique.

Toujours est-il qu'écrire que le passé est derrière nous, que le futur est devant, et que le présent est l'endroit précis où nous sommes ne suffit pas: encore faut-il préciser que dans la pensée occidentale, la représentation du temps est « égocentrée » et qu'elle correspond ici à la métaphore « je bouge » (« we move through it ») (Asic 2004, p. 36)⁴⁰ (fig. 6, p. 73). Autrement dit, et de manière un peu grossière, c'est le corps humain en position debout qui constitue le référent à partir duquel sont érigées la perception et la compréhension du monde.

⁴⁰ Dans les cultures non-occidentales, le temps vient à notre rencontre et correspond à la métaphore « Le temps bouge » (soit la représentation du temps non-égocentrée).

[Illustration retirée]

Figure 6 : Représentation égocentrée du temps⁴¹ (Mylov 2002, p. 61)

Par ailleurs, le corps humain n'est pas qu'un point de référence; en tant que siège de la pensée, il détermine la Raison et la formation de la pensée humaine, comme l'ont affirmé Lakoff et Johnson:

Reason is not disembodied, as the tradition has largely held, but arises from the nature of our brains, bodies, and bodily experience. This is not just the innocuous and obvious claim that we need a body to reason; rather, it is the striking claim that the very structure of reason itself comes from the details of our embodiment. The same neural and cognitive mechanisms that allow us to perceive and move around also create our conceptual systems and modes of reason. Thus, to understand reason we must understand the details of our visual system, our motor system, and the general mechanisms of neural binding. In summary, reason is not, in any way, a transcendent feature of the universe or of disembodied mind. Instead, it is shaped crucially by the peculiarities of our human bodies, by the remarkable details of the neural structure of our brains, and the specifics of our everyday functioning in the world (Lakoff et Johnson 1999, p. 4).

Le linguiste George Lakoff et le philosophe Mark Johnson (1980; 1999) analysent la relation entre le temps et l'espace comme étant un cas de métaphore (conceptuelle), puisque l'essence de cette dernière est la compréhension et l'expérience du phénomène temporel dans

⁴¹ C'est-à-dire la métaphore « je bouge ».

les termes de l'espace géométrique. Le processus de l'« *embodiment* » (l'ensemble des pensées, des sentiments et des comportements basé sur les expériences sensorielles et les positionnements corporels) occupe alors une place centrale au sein de la formation et de la structuration des concepts (abstraites), et ce, suivant deux modes de fonctionnement:

- l'approche directe, ou processus perceptuel ascendant (« *bottom-up* »), qui consiste à envoyer les informations provenant des différents sens du corps (stimuli auditifs, visuels, etc.) jusqu'au cerveau. Les représentations corporelles seront transformées en représentations mentales, enregistrées en mémoire et réactivées plus tard.
- l'approche indirecte, ou processus perceptuel descendant (« *top-down* »), pour laquelle penser à certains concepts aura un impact sur les comportements physiques. Le cerveau va réactiver une représentation mentale déjà enregistrée sans être en présence des stimuli initiaux. Imaginer quelque chose va réactiver les expériences corporelles reliées à cette dernière.

Selon cette approche de la cognition incarnée, les expériences spatiales qui servent de base à la métaphore conceptuelle du temps formeraient « *a neural structure that is actually part of, or makes use of, the sensorimotor system of our brains. Much of conceptual inference is, therefore, sensorimotor inference* » (Lakoff et Johnson 1999, p. 20).

Dans cette optique, nous verrons si les métaphores spatio-temporelles attestent bel et bien de l'alliance dynamique entre le temps et l'espace, et ce tout particulièrement à travers la notion de mouvement, car le temps selon Mylov, émergerait de l'expérience spatiale: « [...] time comes in as a separate category or dimension related to space. Dynamic space is a unit of temporal and geometric dimension. *Movement makes time emerge from the experience of space* » (Mylov 2002, p. 47, les italiques ont été ajoutées). De plus, l'expérience de l'espace virtuel permettrait d'explorer la relation entre le « système haptique », qui est la perception du corps dans l'environnement, et la dynamique espace-temps: cette dynamique explique

pourquoi le temps dépend ainsi de l'espace, du moins sur le plan conceptuel et linguistique.

3.2. « *Half-space* » ou l'expérience du temps en jeu vidéo

3.2.1. Le temps suspendu dans (le domaine de) l'espace

The experience of time is a natural kind of experience that is understood almost entirely in metaphorical terms (via the spatialization of TIME and the TIME IS A MOVING OBJECT and the TIME IS MONEY metaphors) (Lakoff et Johnson 1980, p. 117).

La spatialisation du concept de temps n'est pas exclusive au discours tenu et entretenu sur le jeu traditionnel ou numérique, mais elle s'inscrit dans une objectivation et normativisation de l'expérience du jouer qui ferait abstraction du jeu comme processus dynamique. Rappelons que la métaphore conceptuelle est décrite comme le fruit d'une projection sélective des traits d'un domaine conceptuel concret (familiarisé par l'expérience sensible) à un domaine conceptuel abstrait (étranger à nos sens). De plus, la conception classique des structures cognitives (telle qu'initée par Lakoff et Johnson⁴²) sous-tend que la projection métaphorique s'effectue de façon partielle (puisque sélective) et unidirectionnelle (du concret à l'abstrait).

Autrement dit, ces métaphores ne prenant appui que sur certains traits du domaine-source (ici celui de l'espace, du mouvement ou du profit), elles restent foncièrement insuffisantes pour rendre compte de l'entière du domaine-cible (celui du temps ou celui du jeu comme expérience temporelle dynamique). La fonction structurante des métaphores cognitives (Oliveira 2005, p. 3) leur conférerait une fonction argumentative, en leur permettant de masquer et/ou de mettre en valeur certains traits conceptuels plus que d'autres, que cela

⁴² Plus simple à assimiler que la théorie de l'« intégration conceptuelle » avancée par Fauconnier et Turner (2002), mais aussi plus binaire (Dilks 2011, p. 16-20). C'est-à-dire qu'en faisant un parallèle avec le concept du « cercle magique » adapté à la théorie du jeu par Salen et Zimmerman, n'oublions pas qu'il s'agit là aussi d'un « Modèle idéalisé » (voir Lakoff 1987).

serve à des fins de persuasion ou de manipulation (au gré du locuteur ou d'une discipline donnée).

En admettant que la métaphore soit « un trope rhétorique, elle peut en tant que tel être employée afin d'influencer l'opinion » (Lakoff cité dans Dilks 2011, p. 10)], le prisme cognitivo-linguistique peut aider à comprendre (au moins) et à nuancer (au mieux) le discours « exagérément spatial » (Kirkpatrick 2011, p. 83, notre traduction) qui fixe l'expérience vidéoludique dans le domaine de l'espace:

We have to use the concept of time to understand video gameplay as a rhythmic operation but [...] what we find is that they spatialize time, or as Badiou (2005) writes in connection with dance, they “*suspend time in space*”. In other words, *we need to view them as temporal in order to find the specific sense in which they negate the temporal in favour of space* (Ibid., p. 84, les italiques ont été ajoutées).

À travers l'idée de « temps suspendu dans l'espace », Kirkpatrick déjouerait les principaux écueils liés à l'analyse d'un espace-temps spécifique au jeu vidéo. Ne serait-ce qu'en amorce de sa réflexion, il s'attache à ne pas s'atteler uniquement aux « espaces de représentation *dans* le jeu » (comme avait pu le faire Nitsche, par exemple)⁴³, ou à réduire la de la temporalité vidéoludique à un « temps réel » (comme avait pu le faire Juul)⁴⁴.

Le premier raccourci auquel Kirkpatrick échappe réside dans le fait de dissocier l'espace du temps et le temps de l'espace, sachant que la nature dynamique du *gameplay* repose sur une

⁴³ Michael Nitsche distingue cinq « plans » au sein de l'espace du jeu (l'espace des règles, celui de la représentation, celui de la fiction, celui du joueur en acte et celui de l'espace physique) (2008, p. 15-16). Malgré qu'il fasse brièvement mention de leur articulation, nous irions dans le même sens que Triclot qui déplore le fait que Nitsche ne s'éloigne jamais des « espaces de représentation dans le jeu ». Par conséquent, il évacuerait entre autre la dialectique entre l'actuel (du *play*) et le virtuel (du *game*) (Triclot 2012, p. 208-209).

⁴⁴ Jesper Juul ramènerait non seulement le jeu au *game* (sa structure régie par des règles), mais également la temporalité vidéoludique à une série de projections entre le « temps de jeu » (celui passé à jouer ou *play time*) et le « temps de la fiction narrative » (*fictional time*). Selon lui, cette série de projections s'effectuerait en « temps-réel » tandis que dans les faits, la boucle de retroaction (ou *feedback*) est rarement instantanée (Arjoranta 2011, p. 7-9).

constante oscillation entre l'espace implémenté du *game* et le temps rythmé du *play*. Cela va dans le sens de l'espace du « jeu vidéo-objet », et le temps du « jeu vidéo-usage ».

Un autre raccourci auquel Kirkpatrick échappe est celui de céder au « mode d'explication scientifique » que représenteraient désormais la classification ou la typologie en sciences humaines, alors qu'il ne s'agit plus de s'attarder à (dé)faire les différentes stratifications entre le temps du *play* et celui du *game* (un point partagé par Bizzocchi et *al.*, 2010). Car dans la lignée de Lévi-Strauss (déjà évoqué lorsque nous faisons le rapprochement entre l'hégémonie des règles chez Juul et la réduction de la complexité du jeu chez Lévi-Strauss), la constitution du jeu en objet de science s'élaborerait en troquant les multiples variables du phénomène (vidéo)ludique (dont le temps expérientiel fait partie) pour une série de propriétés formelles et récurrentes (d'abord initiée par l'approche classique et les héritiers de la conception dualiste du jeu). Cependant, selon nous, ces abus de langage sacrifieraient une partie de leur sujet, puisque comme le suggère Maude Bonenfant, le *game* peut être envisagé comme « une “institutionnalisation” du *play* » (2010a, p. 60).

3.2.2. Un espace-temps disloqué

Spécialisé en linguistique cognitive appliquée à la réalité virtuelle, Peer Mylov nous permet de saisir l'importance de maintenir une certaine cohérence au sein de l'alliance dynamique espace-temps, et ce, dans le cas précis d'un environnement virtuel 3D. Selon lui, le moindre conflit entre les différents cadres de référence provoquerait une distorsion au niveau de la perception du temps (celle vécue par le joueur), et au niveau de la localisation que ce dernier fait des objets dans l'espace (Asic 2004, p. 92): le cadre de référence « relatif » est basé sur les parties inhérentes de l'objet (fig. 7, p. 78); le cadre de référence « intrinsèque » se fonde sur les axes corporels de l'avatar (fig. 8, p. 78); et le cadre de référence « absolu » renvoie à des points de référence abstraits et prédéfinis (fig. 9, p. 79) (Levinson 2003).

[Illustration retirée]

Figure 7 : Cadre de référence relatif (Levinson 2003, p. 40)

[Illustration retirée]

Figure 8 : Cadre de référence intrinsèque (Levinson 2003, p. 40)

[Illustration retirée]

Figure 9 : Cadre de référence absolu (Levinson 2003, p. 40)

En ce sens, le processus de l'*embodiment* aurait une incidence directe sur l'expérience spatiale du joueur, mais aussi sur la façon dont il cartographie cet espace à travers son propre corps.

Important are the *axes* [égoцентриée ou non-égoцентриée] and *frames of reference* [relatif, intrinsèque ou absolu] pertaining to our body or the objects in the surroundings. They might *cooperate* or be in *conflict*. [...] In virtual 3D environments the *time of the space* is often embedded in the space itself and it is *difficult to entangle its contribution to the dynamics as we or the space moves*. One of the reasons for this difficulty is the internal relationship or affinity between time and space (Mylov 2002, p. 47, les italiques ont été ajoutées).

Par le prisme phénoménologique, Mylov démontre la pertinence de la linguistique cognitive appliquée à la réalité virtuelle. Ses observations sont particulièrement révélatrices lorsqu'elles lui servent à analyser les tenants et aboutissants d'une expérience spécifique à certains environnements virtuels 3D: le « temps de l'espace » serait une expérience à travers laquelle l'unité dynamique espace-temps est mise à mal. Mylov décrit entre autres une

expérience au cours de laquelle un observateur avait été placé au centre d'un environnement virtuel projeté (2002, p. 59). Après avoir confronté l'observateur aux deux perspectives antagonistes (la sienne, « égocentrée », et la « non-égocentrée »), l'observateur n'arriverait plus à s'orienter au sein de la « constellation géométrique » de l'environnement virtuel (*Ibid.*). Or il ne s'agit jamais uniquement d'espace (sensible ou virtuel), mais de mouvement du corps dans l'espace (ou de mémoire du corps en mouvement).

Frames of reference with their axes deserve a special consideration when we are dealing with virtual 3D spaces. Immersed in the space and its time, we may experience disorientation and confusion if the frames more or less contradict each other. And time is an important dimension for the experienced metric of the space. It should be made explicit in relation to that given space (*Ibid.*, p. 69).

Ce faisant, c'est toute la perception et la cognition du temps qui participeraient à la confusion et à la désorientation de l'observateur. L'unité dynamique de l'espace-temps est non seulement garante de la cohérence perceptive des durées, mais elle garantit également l'intégrité de la perception de l'espace métrique. Ce conflit entre la perspective égocentrée du joueur qui explore l'environnement virtuel 3D et la perspective non-égocentrée de cet environnement simulé, incarnerait en quelque sorte l'abus de langage que nous déplorions plus tôt. En effet, l'alliance dynamique espace-temps céderait le pas à un temps qui n'est plus qu'annexé et confondu avec l'espace en mouvement: « [I]n virtual space [...], it is much harder to tell the time of the space; in fact basically it has the frozen feature of eternity » (*Ibid.*, p. 66).

Finalement, le conflit lié au temps de l'espace que décrit Mylov ne s'apparenterait-il pas à l'idée de « temps suspendu dans l'espace » employée par Kirkpatrick, le temps virtuel de ce dernier étant associé à une perception de la transformation du temps en jeu? Il serait intéressant d'explorer davantage la métaphore conceptuelle proposée par Kirkpatrick, pour interroger le rôle de l'alliance espace-temps dans cette impression de fuite du temps « dans »

l'espace de jeu. Bien que les deux approches (l'une phénoménologique, l'autre esthétique) diffèrent, leur objet d'étude resterait le même: le temps expérientiel, et à travers lui, la façon toute singulière avec laquelle le temps se lie ou se délie de l'espace et du mouvement (Stamenković et Jačević 2015, p. 185)⁴⁵. Il est donc important de garder à l'esprit que le jeu vidéo doit re-créeer l'arrimage entre l'espace et le temps, et que la cohérence des deux repose sur un équilibre précaire. En explorant les concepts spatiaux en réalité virtuelle, Mylov stipule que l'avatar, c'est-à-dire la représentation ludique du joueur, pourrait aider à établir un cadre de référence à partir de ses caractéristiques géométriques intrinsèques. Par exemple, l'axe principal, qui passe de la tête aux pieds (l'axe vertical), est le plus facile et rapide à intégrer par le joueur et ce, même si l'axe est incliné. Mylov démontre à quel point cet équilibre est difficile à implémenter en jeu vidéo (3D), puisqu'il faut réussir à ancrer la perception de l'espace-temps du joueur dans l'espace-temps du jeu.

Ainsi, en partant du postulat que le « temps suspendu dans (le domaine de) l'espace » représente une métaphore conceptuelle à la fois incarnée et signifiante, on constate que sa double structure cognitive (du « temps est espace » et du « temps est mouvement ») converge elle aussi vers quelques paradoxes spatio-temporels: celui étudié par Mylov comme étant une source de désorientation du joueur dans l'espace simulé, et peut-être celui suggéré par Kirkpatrick comme étant à l'origine d'une distorsion de la perception temporelle du joueur (2011, p. 84-85). L'espace virtuel 3D permettrait alors au joueur de faire l'expérience d'un temps qui ne s'écoulerait plus⁴⁶, ainsi que d'un mouvement dissout, puisque ce dernier est compromis par la dislocation de l'unité dynamique espace-temps:

⁴⁵ Dušan Stamenković et Milan Jačević, respectivement philosophe et philologue, préoccupés par la linguistique cognitive dans le domaine du jeu vidéo offrent un bon aperçu de l'analyse des temporalités vidéoludiques et de la pertinence d'y combiner la théorie des métaphores conceptuelles.

⁴⁶ Pour saint Augustin, le « présent » n'est qu'un instant fugace condamné à s'en aller passé. Et d'admettre l'idée qu'un présent puisse être constamment présent, en échappant ainsi au devenir passé, ne serait plus de l'ordre du « temps » (qui par définition s'écoule) mais de l'« éternité » (*Les Confessions* 11. 14).

Tandis que la localisation n'a besoin que de l'espace, le changement de lieu ou le mouvement a besoin du temps. Ce n'est pas le mouvement qui constitue le temps; mais le mouvement n'existe qu'à la condition du temps. Il faut pour le mouvement, l'espace plus le temps (Rémusat [1842] 2010, p. 240).

Par voie de conséquence, c'est l'ensemble du processus cognitif humain qui est ainsi mis à mal.

Et si la spécificité de l'expérience vidéoludique se trouvait, dès lors, dans le traitement particulier du mouvement et du temps? Dans « Le rythme vidéoludique comme mouvement: *Second Sight* et la ritournelle », le chercheur Bruno Dupont propose une définition du rythme vidéoludique qui placerait le joueur et la machine dans un contexte d'interaction et de négociation dynamique (2015, p. 157). À sa suite, pourrions-nous alors envisager le rythme comme un outil permettant au joueur de minimiser les éventuels effets d'une dislocation spatio-temporelle (celle d'un temps vécu comme s'il était suspendu)?

3.2.3. Le rythme du temps suspendu

Le problème est que *le* rythme comme notion semble très difficile à définir: on croit y avoir réussi, et voilà que *les* rythmes (empiriques) se mettent à excéder la définition (Bourassa 1992, p. 103).

Résumer le rythme à ce qui organiserait l'espace sensible ou virtuel, ainsi qu'à ce qui conférerait un sens à l'expérience spatiale, ne suffit pas. Nous aurions beau affirmer l'importance du rythme au sein des processus de formation et de structuration du « temps de l'espace » vidéoludique (c'est-à-dire l'expérience d'un conflit au sein des cadres référentiels de l'espace simulé), nous ne serions pour autant pas plus avancés sur la notion de rythme, puisqu'il y aurait autant de rythmes que d'expériences, ces expériences conjuguant autant les espaces-temps du jeu que celles du joueur et de son engagement. C'est d'ailleurs ce que Colin Harvey met de l'avant:

I argue the necessity for constructing *a conception of space and time that comprises the player's somatic engagement with the medium*, in addition to the space and time produced by the audiovisual, material and interactive aspects of the video game in question. [...] I suggest that *these versions of space and time inform each other in a dynamically reciprocal relationship*, and that each contributes to my understanding of meaning in relation to video game media (2009, p. 163, les italiques ont été ajoutées).

Dans son ouvrage *Problèmes de linguistique générale* (1966), le linguiste Émile Benvéniste s'attarde sur la typologie du terme « *rythmos* », et démontre que l'étymologie admise du mot « rythme » est incorrecte. Selon lui, cette étymologie aurait conduit à une acception faussée du rythme, caractérisée par le mouvement périodique et répétitif des vagues. C'est à partir de cette même image que les pré-socratiques, Platon en tête, auraient assimilé le rythme à la mesure: « c'est un privilège que la nature humaine est seule à posséder; que cet ordre dans les mouvements a précisément reçu le nom de "rythme" » (*Lois* 665a). Benvéniste réplique que *ῥυθμός* (« rythme » en grec) désignerait en réalité « la forme distinctive, l'arrangement des parties dans un tout » (1966, p. 335). Il s'agit donc avant tout de dissocier le rythme du mouvement régulier, périodique et cadencé.

Dupont stipule à son tour que s'il faut réhabiliter le sens originel du rythme, cela implique alors de troquer le « tout-à-la-métrique » pour « le caractère évolutif et imprédictible » (2015, p. 143-146). Nous répondrions alors par ce prisme en partie à notre interrogation suivant laquelle le rythme serait une « forme-sens du temps » (Meschonnic cité dans Bourassa 2011, p. 115) vidéoludique:

[L]e rythme spécifique au jeu [...] se réalise par l'échange permanent entre deux modes spatio-temporels. [...] En d'autres mots, c'est le fait qu'il s'agit d'un jeu d'actions et de réactions réciproques (autrement dit d'inputs et d'outputs) entre deux systèmes, ici le joueur et la machine. Si l'input de base proposé par le joueur change, l'output livré par la machine changera aussi, et inversement. [...] Sans mouvement de la part du joueur, pas de réaction de la

machine, et donc pas de jeu. Pas question donc de répétition régulière, puisque la progression dans le monde virtuel dépend du joueur : le style et les conditions de jeu, chaque fois divergents, contrecarrent la régularité (Dupont 2015, p. 142-147).

Et en ce sens, nous devons appréhender le rythme du « temps suspendu » comme la marge de jeu permettant au joueur de tenir à la fois les fils du temps et de l'espace vidéoludique. Par le biais de ce rythme, le joueur va pouvoir se situer dans l'espace métrique, s'ancrer dans la « durée propre, spécifique, et essentiellement qualitative » (Souris cité dans Bourassa 1992, p. 112) du phénomène jeu vidéo, puis organiser l'espace en territoires avant de déterminer un chemin de fuite vers l'extérieur (Deleuze et Guattari cité dans Dupont 2015, p. 144).

3.3. Spatialisation du temps et objectification du jeu vidéo

À cette étape-ci de notre réflexion, il est plus que temps d'effectuer un survol de ce qui s'est fait sur la théorisation de la temporalité en jeu vidéo, et incidemment, d'en souligner les éléments plus problématiques. Dans un premier temps, nous passerons succinctement à travers trois théoriciens du temps vidéoludique que nous avons identifiés comme étant les instigateurs de plusieurs moments-clés. Pourquoi? D'abord parce que le chapitre « Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock* » d'Espen J. Aarseth (1999) est fondateur des études qui traitent du temps subjectif du joueur. Ensuite parce que les travaux « Introduction to Game Time / Time to Play » (2004) et « Time in Games » (2005) de Jesper Juul instaurent le processus de cartographie (ou de *mapping*) comme LA spécificité de la temporalité vidéoludique. Finalement parce qu'avec son article « Mapping Time in Video Games » (2007), Michael Nitsche incite à allier l'expérience du joueur au temps du monde vidéoludique (ou *time in the game world*). Cette première partie permettra d'invalider l'hypothèse principale de notre travail: la spatialisation du temps en jeu ne s'intègre t-elle pas dans une objectification plus vaste du jeu ? Si non, à quelle autre fin sert-elle?

Jusqu'à présent, mettre en évidence la faille théorique en la matière ne nous a pas permis de la combler pour autant. Peut-être est-ce parce que nous sommes nous-même tombés dans les affres d'une dichotomie que nous déplorions pourtant depuis le début de ce mémoire. Peut-être aussi parlions-nous du temps, mais en des termes aussi détournés et spatialisés que ceux ayant rendu notre recension des écrits si ardue. Les prémisses de nos recherches étaient laborieuses, en partie parce que nous poursuivions un objet d'étude dont l'appellation changeait au gré des auteurs. Par exemple, chez Aarseth, le « temps ergodique » (notre traduction) dépend largement des actions du joueur, tandis que chez Jesper Juul, le modèle de temps en jeu (soit le *game time model*) est moins centré sur la progression du joueur que sur les changements de *game state*. Pour le premier, la notion de progression renvoie à une structure de défis proposée par le jeu puis résolue, ou non, par le joueur. Alors que pour le second, le concept de *game state* est un modèle informatique que l'on prend à partir des automates cellulaires pour rendre compte pas-à-pas du code, des valeurs de données, etc., qui changent en cours de jeu. Sur la figure 10 (p. 85), Juul schématise une série de boucles de rétroaction entre le joueur et l'état du jeu. Cette série d'actions et de réactions réciproques constitue ce qu'il appelle la temporalité du jouer (ou *play time*) de base.

[Illustration retirée]

Figure 10 : « Zoom on play time » (Juul 2004)

De plus, chez Juul le processus de *mapping* est défini comme étant la projection du *play time* vers le temps de la fiction narrative (le *fictional time*)⁴⁷. Comme nous l'introduisons plus tôt, le *mapping* représente LA spécificité du temporelle vidéoludique, et pour Juul, il est uniquement permis par le *game state*. Ainsi, ce dernier constitue un élément-clé de l'interaction jeu-joueur parce qu'il permet la création de mondes parallèles en temps-réel⁴⁸. Par exemple, si l'on suit la figure 11 (p. 86) qu'esquisse Juul du processus de *mapping* en temps-réel dans un jeu vidéo de tir à la première personne (ou FPS) comme *Mirror's Edge* (DICE, 2008): un coup de stick gauche effectué par le joueur dans le *play time* est « instantanément » un mouvement du corps de Faith dans le *fictional time*. Alors que chez Michael Nitsche, le *mapping* est la projection du *play time* vers le *time in the game world*. Nous expliciterons bientôt ce que le passage du *fictional time* de Juul au *time in the game world* de Nitsche implique en termes d'espace et de temps.

[Illustration retirée]

Figure 11 : « Real-time games »⁴⁹ (Juul 2005, p. 143)

Avant de se lancer tête-bêche à la recherche du temps en jeu, il faut donc discerner de quel temps il s'agit, et conséquemment, choisir quelle approche ou perspective sera la plus à même de servir nos desseins. Le plus souvent, la temporalité vidéoludique est comprise en comparaison avec les structures temporelles de médias antérieurs, notamment celles des

⁴⁷ Précisons que si en 2004, Juul parle du temps d'événement (le *event time*), il ajuste sa terminologie en 2005. Le *event time* devient alors le *fictional time*, lui permettant sans doute de bien marquer la scission avec la théorie narrative qui distinguait le temps du racontant (celui du discours) et le temps des événements racontés (celui de l'histoire).

⁴⁸ La notion de temps-réel est controversée, puisqu'elle implique une instantanéité qui n'est pas si instantanée que cela. Comme Jonne Arjoranta le fait d'ailleurs remarquer, le temps-réel n'est pas toujours rapide et certainement pas toujours instantané (2011, p. 7).

⁴⁹ Se faisant, Juul ajoute: « The play time has a 1:1 projection to the game world's fictional time » (2005 p. 143).

médias narratifs et cinématographiques⁵⁰. Aux perspectives narratologiques et cinématographiques, explique Nitsche, se superposent également l'approche formaliste et l'approche expérientielle, aussi appelée approche existentielle :

In games research time has been analyzed, among others, from a hypertextual perspective, from a cinematic one, and based on semiotics. The two main approaches [...] can be roughly divided into “formalist” and “experiential” approaches. The formalist approach sees time evolving in a reference between the game state and the play time. The existential approach is more driven by cognitive and emotional aspects and players’ understanding of the game world (Nitsche, p. 145, les italiques ont été ajoutées).

Autrement dit, si comme Juul, on comprend le temps en jeu (ou *game time*) en fonction des interactions entre le *game state* et le *play time*, l'approche formaliste paraît toute désignée. À l'opposé du spectre des études du temps en jeu, l'approche expérientielle d'Aarseth lui permet d'analyser le temps ergodique comme un processus reposant largement sur celui de la négociation (ou *negotiation time*) à la fois cognitif et émotif du joueur. Le processus de négociation est cognitif parce que le joueur y apprend à anticiper, et à maîtriser les contingences de l'espace évènementiel. Il s'agit également d'un processus émotif, puisqu'il est traversé par la dynamique entre l'aporie et l'épiphanie. C'est-à-dire que le processus de négociation va alterner entre des moments où le joueur rencontre une impasse au sein de l'espace évènementiel, et des moments de résolutions où il pourra peut-être avoir accès à d'autres pans de l'espace de jeu (le *game world*).

Toutefois, Nitsche soulève un point d'importance lorsqu'il troque la projection allant du *play time* au *fictional time* pour celle allant du *play time* au *time in the game world*. Son objectif n'est alors pas seulement de mettre l'expérience du joueur et le changement de *game*

⁵⁰ Janet Murray (1997) applique une perspective narratologique à la temporalité vidéoludique. Négligeant la complexité technologique du nouveau médium, elle fait un amalgame entre la double structure narrative du temps (le temps de l'histoire et celui du discours) et l'appareillage technologique du jeu vidéo (le temps de l'algorithme et celui de l'interface) (voir Kücklich 2003 pour plus d'informations). Mark J. P. Wolf (2001) quant à lui n'applique pas la perspective narratologique mais cinématographique.

state sur un pied d'égalité. Car en combinant l'approche expérientielle aux liens entre les métaphores spatiales et le temps (que nous explorions nous aussi en début de chapitre), Nitsche souligne le rôle de l'expérience spatiale au sein de la compréhension du temps en jeu vidéo:

This approach steps beyond the mechanical *mapping* of ergodic participation and game state change. Instead, space and spatial comprehension (e.g. as provided through the virtual camera) can be seen as the canvas through which the player understands time (*Ibid.*, p. 149, les italiques ont été ajoutées).

Ainsi la structure temporelle du temps vidéoludique, soit le processus de *mapping* entre le *play time* et le *time in the game world*, peut être comprise à condition que l'on prenne soin d'y intégrer les notions d'espace et d'expérience spatiale. Si le théoricien du temps en jeu vidéo ne se fie qu'à la succession d'interactions entre le *game state* et le *play time* tel que le préconise Juul, alors il passe à côté de la dimension spatiale que peut avoir le temps⁵¹. D'un point de vue plus concret, les données qu'il en tirera risqueront d'être instables ou faussées. Car en jeu vidéo, le temps est généralement conçu comme un paramètre que le joueur peut suspendre, accélérer ou décélérer. Or ces différentes altérations peuvent donner du fil à retordre lorsqu'il s'agit de faire référence à un moment précis du jeu. Les références spatiales sont souvent plus stables, puisqu'elles s'intègrent dans la continuité de l'espace. Et ce, sachant que le continuum spatial est celui du mouvement que permet le corps projeté ou la caméra virtuelle.

Avec ce premier survol de la théorisation du temps vidéoludique, on peut encore une fois constater que, même en jeu vidéo, le temps est impossible à aborder de front. De ce fait, il semble souvent représenter un prétexte pour étudier autre chose, que cela soit le rapport entre le *game state* et le *play time* de Juul, ou le processus de négociation d'Aarseth. Mais la

⁵¹ Par conséquent, comme l'explique Veli-Matti Karhulahti (2013), le phénomène du temps-réel tel que le simplifie Jesper Juul ne prend pas en considération les altérations spatiales que le phénomène implique pourtant nécessairement.

synthèse pluridisciplinaire de Nitsche démontre que la problématique ne se trouve pas dans l'objectification du jeu par la spatialisation du temps. Du moins, précisions-nous, tant que cette spatialisation du temps représente un moyen d'appréhender la complexité du jeu, en rendant plus accessible l'expérience de la jouabilité (ou du *gameplay*).

Nous verrons qu'en cherchant à rompre avec « l'impérialisme théorique » que dénonçait Aarseth (1997, p. 16, notre traduction) à l'égard de la perspective narratologique, Juul accentue un phénomène de réification du système de jeu (le *game*) en tant qu'espace à explorer⁵². C'est-à-dire que lorsqu'il subordonne le *play time* et les actions du joueur à la succession de *game state*, Juul réduit l'expérience de *gameplay* à l'organisation spatiale du *game*⁵³. Par conséquent, la problématique liée à la théorisation de la temporalité vidéoludique ne réside-t-elle pas plutôt dans la séparation entre l'espace du jeu et le temps du joueur?

Dans la section suivante, nous exposerons brièvement comment les travaux d'Aarseth (1997; 1999) ont lié l'étude du temps subjectif du joueur à l'émergence des *video game studies*. Puis nous reviendrons sur la conception exagérément spatiale de la temporalité vidéoludique chez Juul, avant de souligner le fait qu'une grande majorité des analyses temporelles suivent une méthode de classification déjà favorisée par les études portant sur l'espace en jeu vidéo. D'après nous, ces analyses ne font que constituer une série de classifications typologiques du temps qui reposent sur des cadres conceptuels trop arbitraires et disparates pour être constructifs. Cette tendance se trouvant déjà dans beaucoup (trop) de travaux sur l'espace en jeu vidéo, plusieurs raisons nous incitent à penser comme Henri

⁵² Par phénomène de réification, nous entendons l'attitude suivant laquelle le jeu et la pratique du jouer sont traités comme s'ils n'étaient que des objets ou des activités neutres, dénués de toute dimension humaine. Pourtant, l'engagement du joueur dans l'aventure proposée par le jeu implique nécessairement un joueur qui se prête au jeu. Si Graeme Kirkpatrick renvoie à la réification du *gameplay* en tant qu'expérience (2011, p. 151), nous étayerons davantage son propos en y appliquant les trois niveaux de lecture du jeu selon Jacques Henriot: Juul fait partie des théoriciens du jeu qui négligent la dimension humaine du processus qu'est sensé être le jouant.

⁵³ Toujours selon Kirkpatrick, réduire l'activité de jouer à la structure du jeu repose sur une argumentation dont la logique est limite fallacieuse (2011, p. 63). L'écran étant un support bidimensionnel, cela prend forcément quelqu'un (un humain) pour voir dans cette surface bidimensionnelle une image tridimensionnelle; quelqu'un pour y décoder les codes de la perspective.

Lefebvre (1974, p. 19): ce genre de découpages ne fait que répertorier ce qu'il y a dans l'espace et dans le temps, et ne peut pas prétendre à une connaissance fiable ni de l'espace ni du temps vidéoludique.

L'origine des études du temps subjectif du joueur de jeu vidéo remonte au chapitre « Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock* » d'Aarseth en 1999. À la suite du livre *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), il y entérine la volonté de rompre avec « l'impérialisme théorique » (p. 16, notre traduction). Tout spécialement celui de la perspective narratologique. Selon lui et plusieurs ludologues à sa suite, comme Markku Eskelinen et Jesper Juul, l'interactivité est un terme fourre-tout qui ne dit pas grand-chose de la spécificité du nouveau médium⁵⁴. La notion d'ergodicité qu'il propose à la place spécifie davantage la relation entre le joueur et le jeu. Surtout, elle redéfinit le cadre théorique des *video game studies* en soulignant, d'une part, le fait que le jeu est un texte qui résiste, et d'autre part, le fait que le joueur doit lutter pour s'y frayer un chemin :

The word « ergodic » is appropriated from physics, and it is constituted by the two Greek words Ergos, « work », and Hodos, « path or road », and in this context it is used to describe a type of discourse whose signs emerge as a path produced by a non-trivial element of work. Ergodic phenomena are produced by some kind of cybernetic system, i.e, a machine (or a human) that operates as an information feedback loop, which will generate a different semiotic sequence each time it is engaged (Aarseth 1999, p. 32-33).

Ici, la notion de texte ne renvoie donc pas à une séquence sémiotique fermée et linéaire, telle que la conçoit la perspective narratologique. Au contraire, le texte ergodique est à appréhender comme une infrastructure dont les couloirs peuvent bifurquer de façon à (dé)former un labyrinthe au gré des (in)actions du joueur. Finalement, c'est l'ensemble des

⁵⁴ À une ère où la plupart des objets réagissent plus ou moins à notre contact, l'interactivité ne fait que cultiver une aura magique autour de la machine-jeu. Aarseth élabore en ces termes: « The word interactive operates textually rather than analytically, as it connotes various vague ideas of computer screens, user freedom, and personalized media, while denoting nothing [...]. To declare a system interactive is to endorse it with a magic power (1997, p. 48).

mouvements de cette infrastructure, sous l'impulsion des choix du joueur, qui constitue la spécificité du jeu vidéo; et cela fait en sorte que cette infrastructure se (re)définit différemment à chaque expérience⁵⁵.

À la différence des travaux que fera Juul, le temps subjectif du joueur n'est pas évacué puisqu'il fait partie intégrante du texte ergodique. En effet, Aarseth définit le temps de négociation comme le résultat des multiples essais-erreurs du joueur à travers l'espace événementiel. En répétant certains événements du jeu jusqu'à ce qu'il puisse les maîtriser, le joueur prend alors le temps d'apprendre à anticiper les contingences du *game world*. De plus, la dynamique aporie-épiphane⁵⁶ structure de manière dynamique la progression temporelle du joueur à travers l'espace événementiel du jeu.

Il n'y a pas que dans la façon dont un jeu vidéo se joue qu'il est question de lutte. Comme dans le cas de la plupart des nouveaux discours scientifiques, l'émergence des *video game studies* s'est élaborée à partir de la confrontation de différentes manières de voir, et surtout, de concevoir ce nouvel objet d'étude. Qui plus est, il fallait rendre celui-ci légitime aux yeux de l'intelligentsia. La première génération des *video game studies* a donc été en partie définie par une opposition entre les perspectives narratologique et ludologique⁵⁷. Dans cette dernière section, il ne s'agit pas de passer en revue les différentes ramifications de la

⁵⁵ Ajoutons, que le fait qu'Aarseth doive passer par une série de métaphores spatiales ne témoigne que de sa volonté de saisir la façon dont le temps se manifeste autrement en jeu vidéo. Pour y arriver, il incite les chercheurs à penser la notion de texte comme une (co)construction complexe dont les multiples entrées et sorties bougent de manière à former, déformer et reformer une sorte de labyrinthe (Aarseth 1999, p. 33).

⁵⁶ Comme nous l'introduisons plus tôt, la dynamique entre aporie et épiphane se traduit comme une alternance entre des moments où le joueur aboutit à des impasses au sein de l'espace événementiel du jeu, et à des moments de résolution. Ces derniers permettent généralement au joueur d'avoir accès à d'autres pans du *game world*.

⁵⁷ Nous avons vu qu'avec le concept d'ergodicité, Aarseth avait marqué d'une pierre blanche l'émergence des *video game studies* en tant que discipline à part entière. Autrement dit, l'ergodicité souligne le passage des « narrativistes » aux ludologues. Or nous serions davantage en accord avec Marc Prensky (2011), lorsqu'il précise que ceux que les ludologues ont étiquetés comme étant des narrativistes sont en fait des *digital immigrants*, tandis que les ludologues sont des *digital natives*. Rappelons également que pour les *digital immigrants*, l'interactivité sert de terme contraste, au sens où le jeu vidéo représente tout ce que leurs médias d'origine n'est pas (littérature, cinéma, etc.). Alors que pour les *digital natives*, l'interactivité seule n'est pas suffisante pour traduire la spécificité, la nouveauté du jeu vidéo.

joute, mais d'identifier quel est son principal point d'achoppement; et ce, en terme de séparation entre l'espace du jeu et le temps du joueur. Suivant une analyse esthétique de Graeme Kirkpatrick (2011, p. 48-49), les deux perspectives aboutissent à une impasse théorique: la narratologie, en priorisant le temps du récit que le joueur doit interpréter, et la ludologie, en mettant de l'avant la représentation de l'espace que le jeu permet d'explorer. Encore une fois répétons-le, le sujet de discorde repose sur la spécificité du nouveau médium, mais il sous-tend également les procédés avec lesquels le jeu vidéo crée du sens.

Ainsi, quand Markku Eskelinen apostrophe les narrativistes, avec Janet Murray en ligne de mire, il réitère le changement de paradigme qu'avait déjà initié Aarseth: « If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories» (Eskelinen 2001). Il permet également d'en préciser les principaux enjeux. Puisque comme Eskelinen l'illustre ici, la ludologie rejette le postulat suivant lequel l'expérience de *gameplay* est organisée ou expliquée par un sens fictionnel. Au contraire, en intégrant le jeu vidéo dans la longue lignée des jeux traditionnels, la ludologie souligne qu'il n'est pas un texte que le joueur doit interpréter, mais quelque chose avec laquelle il doit jouer. Toutefois, à la différence des autres jeux, la ludologie spécifie aussi que la nouveauté du jeu vidéo se trouve dans son espace de représentation:

In having fictional worlds, video games deviate from traditional non-electronic games that are mostly abstract, and this is part of the newness of video games. The interaction between game rules and game fiction is one of the most important features of video games [...]. *This interaction gives the player a choice between imagining the world of the game and seeing the representation as a mere placeholder for information about the rules of the game* (Juul 2005, p. 1-2, les italiques ont été ajoutées).

Ici, en opposant les « mondes fictionnels » des jeux vidéo (notre traduction) aux histoires fixées d'avance des livres ou des films, Jesper Juul concentre l'attention sur l'organisation spatiale du jeu, plutôt que sur la séquence temporelle d'événements individuels

caractéristique de la littérature ou du cinéma⁵⁸. Et si nous déclarions plus tôt que sa conception de la temporalité vidéoludique était exagérément spatiale, c'est justement parce qu'en ne se concentrant que sur la succession de *game state* VISIBLE à l'écran, Juul réduit le game à une série d'espaces à explorer.

Un autre argument de poids ayant joué en faveur du camp ludologique est apporté par Juul, dans l'article « Games Telling Stories ? » (2001). Selon lui, l'instantanéité temporelle du jeu vidéo met à mal les mécanismes de sens fictionnels. En effet d'après la narratologie élaborée par Gérard Genette (1983), la distance entre le pseudo-temps du récit et le vrai temps de l'histoire est fondamentale aux processus de sens et d'interprétation du lecteur. Filant une analogie entre l'espace du texte et le sens de la durée, il explique: « Le temps du récit (écrit) est un “pseudo-temps” en ce sens qu'il consiste empiriquement, pour le lecteur, en un espace de texte que seule la lecture peut (re)convertir en durée » (*Ibid.*, p. 16). Chez Genette, c'est donc grâce à ce faux temps qui vaut pour un vrai, que le processus de sens et d'interprétation est rendu possible. Tandis qu'en jeu vidéo, lorsqu'il est temps pour le joueur d'agir, toutes les temporalités fusionnent en une seule:

In a verbal narrative, the grammatical tense will necessarily present a temporal relation between the time of the narration (narrative time) and the events told (story time). Additionally, it is possible to talk about a third time, the reading or viewing time. [...] [T]he game constructs the story time as synchronous with narrative time and reading/viewing time: the story time is now. Now, not just in the sense that the viewer witnesses events now, but in the sense that the events are happening now, and that what comes next is not yet determined (Juul 2001).

⁵⁸ À ce sujet précisons que selon Juul, seuls les jeux vidéo peuvent offrir un type de défis « en progression ». Il les décrit comme suit: « Game type where variation happens by introducing new elements and features as the player progresses in the game. [...] Adventure games are generally progression games, as they have to be completed by performing exactly the actions that the game design dictates » (*Ibid.* 2005)
On retrouve surtout cette structure de défis dans le jeu vidéo d'action-aventure, comme *Uncharted 2* (Naughty Dog, 2014).

Autrement dit, si le lecteur d'un roman reconstruit le fil des événements en fonction des événements qui lui sont racontés, le joueur, lui, reconstruit le fil des événements qui lui sont REPRÉSENTÉS à l'écran par le jeu. Suivant cette logique, il devient alors évident que les événements représentés ne peuvent être ni au passé ni au futur, puisque le joueur doit pouvoir les influencer, maintenant⁵⁹. Mais en incitant à ne plus appréhender le jeu vidéo comme un récit que le joueur interprète, Juul rompt également l'alliance entre l'espace du jeu, celui de la représentation, et le temps du joueur, celui de la progression⁶⁰. Finalement, nous reprendrons le constat de Kirkpatrick à l'égard des ludologues en général, et de Juul en particulier:

The weakness of ludology [...] is not its lack of attention to fictional meanings but its exaggeratedly spatial conception of games as successions of "game states". [...] In fact, games only provide us with spatial sensations (the feeling arising from perceptions of space) when we play them in time (Kirkpatrick 2011, p. 63).

Car encore une fois, en subordonnant le *play time* et les actions du joueur à la succession d'espace du *game state*, Juul ne dénigre pas l'ambition narrative du nouveau médium, mais il omet l'importance du temps, celui du joueur, au sein de l'expérience spatiale spécifique au jeu. Espen Aarseth respecte davantage l'équilibre dynamique de l'un et l'autre, lorsqu'il décrit le rapport dialectique entre l'aporie et l'épiphanie. Rappelons-nous que cette dialectique représente une structure permettant de rythmer la progression temporelle du joueur à travers l'espace événementiel du jeu.

⁵⁹ Juul explique en partie pourquoi le temps en jeu vidéo est généralement chronologique: « Flash-forwards are highly problematic, since describing events-to-come means that the player's actions do not really matter. Using cut-scenes or in-game artifacts, it is possible to describe events that lead to the current event time, but doing an interactive flashback leads to the classical time machine problem: the player's actions in the past may suddenly render the present impossible, and what then? » (2004, les italiques ont été ajoutées). En résumant, la temporalité vidéoludique est souvent chronologique afin d'éviter différents paradoxes temporels.

⁶⁰ Comme nous le faisons remarquer plus tôt, réifier le *gameplay* en tant qu'expérience revient à penser que l'écran bidimensionnel du jeu est réellement une image tridimensionnelle (voir notes de bas de page n°5-6 pour plus de détails).

Au phénomène de réification du *gameplay* en tant qu'expérience, reposant sur la scission entre l'espace du jeu et le temps du joueur, s'ajoute le fait que beaucoup (trop) de *video game studies* portant sur le temps en jeu vidéo suivent une méthode de classification déjà favorisée par les études sur l'espace vidéoludique⁶¹. D'après nous et plusieurs autres théoriciens s'intéressant à l'espace-temps vidéoludique, comme Huaxin Wei, Jim Bizzocchi et Tom Calvert (2010), cette méthode de classification ne serait pas problématique si d'une part, les différents auteurs s'appuyaient sur des cadres conceptuels communs en vue d'établir des concepts utilisés par tous, et d'autre part, si classer un objet d'étude aussi complexe et mouvant que le temps en jeu n'était pas arbitraire. Après avoir déploré le fait que l'espace et le temps sont systématiquement étudiés séparément, Wei, Bizzocchi et Calvert concluent eux-aussi: « In previous work, spatial analyses have not gone much beyond the classification of topological spatial structures. Temporal analyses, similarly, have been limited to identifying a few typologies of time schemes or frames » (2010, p. 2). Pour constater ce manque de consensus, il suffit de passer rapidement de la double structure temporelle du *game time model* que Juul a divisé entre le *play time* du joueur et le *fictional time*, à la modélisation du temps dans les jeux de rôle massivement multijoueurs (abrégés MMORPG) qu'ont découpée Anders Tychsen et Michael Hitchens (2009) en sept couches temporelles différentes (ou *time layers*).

Ou encore passer des systèmes (vidéo)ludiques, que Craig A. Lindley (2005) a divisé en quatre niveaux, au système de cadres temporels (ou *temporal frames*) qu'ont synthétisés José P. Zagal et Michael Mateas (2010). Sur le tableau III (p. 96), ces derniers répertorient quatre cadres temporels, les définissent et leur attribuent une série de concepts visant à appréhender les différentes variables du temps expérientiel en jeu vidéo.

⁶¹ Les travaux de Mark J. P. Wolf (2001), dénombre onze structures spatiales, suivant le fait qu'elles soient représentés ou non à l'écran. Tandis que Dariusz J. Boron (2007) en compte pas moins de quinze, qu'il répartit en fonction des différentes évolutions technologiques du jeu. Henry Jenkins (2004) quant à lui, lie directement l'espace du *game world* à l'expérience narrative, en décrivant quatre moyens d'organiser l'espace du *game world* afin de rendre l'expérience narrative plus fluide. Et ce ne sont là que des exemples parmi d'autres.

[Illustration retirée]

Tableau III : « Summary of Common Temporal Frames » (Zagal et Mateas 2010, p. 852)

Pour conclure et nous réapproprier à nouveau les mots d'Henri Lefebvre, dresser des inventaires de ce qu'il y a dans l'espace et le temps du jeu ne revient jamais à analyser, ni même à comprendre ce que sont l'espace et le temps en jeu vidéo. Les différentes avenues conceptuelles empruntées lors de ce mémoire ne convergent pas tout-à-fait vers la perspective esthétique proposée par Graeme Kirkpatrick. Pourtant, la théorie des métaphores conceptuelles appliquée à la réification de la temporalité vidéoludique en tant qu'expérience nous permet d'aboutir sensiblement à la même conclusion: il faut réhabiliter le temps subjectif du joueur pour mieux comprendre l'expérience spatiale spécifique au jeu.

Conclusion : À la recherche du temps dans l'espace de jeu

Le temps que provisoirement nous nommerons "approprié" a ses caractères propres. Normal ou exceptionnel, c'est un temps qui oublie le temps, pendant lequel le temps ne (se) compte plus. Il advient ou survient quand une activité apporte une plénitude, que cette activité soit banale (une occupation, un travail) ou subtile (méditation, contemplation), spontanée (jeu de l'enfant et même des adultes) ou sophistiquée. Cette activité s'accorde à elle-même et au monde. Elle a quelques traits d'une autocréation et d'un don plutôt que d'une obligation ou d'une imposition venue du dehors. Elle EST dans le temps : elle EST un temps, mais ne le réfléchit pas.

— Henri Lefebvre et Catherine Régulier, « Le projet rythmanalytique »

Ce temps « approprié » que décrit ici Henri Lefebvre rejoint l'expérience du flow que l'on peut retrouver dans certains jeux vidéo. Le concept de « flow » (ou état psychologique optimal) a émergé de la psychologie positive (courant de recherche ayant pour objet d'étudier les émotions positives comme la joie ou le flow) dans les années 1970. Il fut d'abord développé par Mihály Csíkszentmihályi (1975), qui le définit comme étant « un état dans lequel les individus sont tellement immergés dans l'activité que rien d'autre ne semble avoir d'importance » (1990, p. 4). Cet « état de conscience modifié » est ensuite repris et précisé dans le domaine de la psychologie sportive (Jackson 1992). Le flow se caractérise alors par neuf dimensions constitutives (Csíkszentmihályi et Jackson 1999), dont une perception de la transformation du temps. Cette dimension (la quatrième) entraîne une modification de la perception de l'action, et ce, suivant deux modalités distinctes:

- Dans le cas d'une épreuve de vitesse, par exemple, le sprinter atteignant « la zone » aura l'impression que le temps se déploie lentement, et donc qu'il dispose d'une marge de manoeuvre plus grande qu'en réalité.
- Dans le cas d'une épreuve d'endurance, le marathonien se trouvant dans le même « pic de performance » aura plutôt l'illusion que le temps se déroule très vite, et qu'ainsi, sa souffrance sera de courte durée.

Outre la psychologie sportive, le flow fut également placé au coeur du design de jeu vidéo par le co-fondateur et directeur artistique de Thatgamecompany, Jenova Chen (Chen 2007), notamment à travers les trois jeux constitutifs de sa « trilogie du flow »: *fIOW* (TGC, 2007), *Flower* (TGC, 2009) et *Journey* (TGC, 2012).

Outre le temps, provisoirement nommé « approprié » par Lefebvre, le temps suspendu dans l'espace vidéoludique (exploré par la linguistique cognitive au chapitre 3) peut s'articuler suivant trois niveaux de lecture:

- Le « temps virtuel » dont fait expérience le joueur lorsqu'il est engagé dans la pratique du jouer (et de ses multiples répétitions), au point d'en oublier tout le reste autour, et en particulier, les notions de temps et de durée (Kirkpatrick 2011, p. 138). Dans ce cas-ci, nous pensons qu'il y a imbrication entre l'espace-temps prévu par le jeu et celui investi par le joueur. Il s'agit là moins de *flow* que du moment de grâce éprouvé par le joueur qui maîtrise parfaitement les règles du jeu (« *mastery* »). Le *flow*, lui, correspond davantage à une relation harmonieuse entre l'espace du *game* et le temps du *play*.
- Le « temps de l'espace » dont fait expérience le joueur lorsqu'il est plongé dans certains environnements virtuels 3D, au sein desquels l'alliance dynamique espace-temps est mise à mal (c'est-à-dire, dès qu'apparaît un conflit au sein du système référentiel). Par voie de conséquence, le joueur n'aurait plus de repères pour s'orienter dans le temps (la durée), ou dans l'espace (la distance métrique) (Mylov 2002, p. 66). Il revient donc aux concepteurs de respecter autant que possible l'articulation entre l'alliance espace-temps du *game* et celle du *play*.
- La métaphore conceptuelle du « temps est espace » (ou du « temps est mouvement »), par laquelle nous passons pour comprendre et exprimer le temps (du moins, selon l'orientation lakovienne). À la différence des définitions « classiques » (celles érigées par l'approche classique des études du jeu), la linguistique cognitive proposée par Lakoff et Johnson (Lakoff et Johnson 1980, p.

239) n'a pas pour ambition de fixer son objet d'étude dans une série de critères intrinsèques (et donc de le définir *a priori* de l'expérience), mais cherche plutôt à comprendre (même si toujours partiellement) la façon dont nous appréhenderions les concepts abstraits (*a posteriori* de l'expérience). Il s'agit du temps, du *game*, en tant que concept, objectifié et spatialisé.

La perception transformée du temps, caractéristique du flow, n'appartient ni à la conception cyclique (illustrée par le cycle des saisons), ni à la conception linéaire (celle mesurée par le temps des horloges) (Ancona et *al.* 2001, p. 515⁶²). Elle échappe dès lors au principe général d'écoulement (perceptible de manière indirecte, par l'altération ou le changement des choses et des êtres) et à une quelconque fonction socio-économique.

Games are not merely *objectified systems*; they are also *social agreements* where agents participate. Definitions are not just created for heuristic purposes but they also serve to ideologically frame the object of study. Rather than attempting to eliminate the ambiguity of play through formalization, *we have no option but to embrace ambiguity*. However, *this does not mean that we must succumb to it*: we need to understand how it works (Frasca 2007, p. 76, les italiques ont été ajoutées).

C'est toute l'ambiguïté d'un objet aussi subjectif que le jeu, qui incite ainsi le chercheur à se (main)tenir « dans l'entre-deux d'une réflexion souriante, engagée mais jamais tout à fait dupe » (Henriot 1989, p. 10-11), et à (re)trouver sans cesse « un point d'équilibre » (Perron 2013, p. 3) entre une objectivation, centrée sur la rigueur formelle des règles, et une processualisation du jeu, axée sur la performance et la subjectivité du joueur. Car la première approche demeure toujours partielle, incomplète, et la seconde, n'offre qu'une « perspective » parmi d'autres:

⁶² Deborah G. Ancona, Gerardo A. Okhuysen et Leslie A. Perlow offrent une synthèse rigoureuse sur l'ensemble des recherches faites sur le temps (les différentes conceptions du temps, etc.).

A perspective cannot be pinned down with a subjective definition. It is not simply a matter of looking and seeing what a game is, because there is nothing to “see”. The qualities of a game shift according to the individual or social group that enact its playing. *The game is in the seeing, not in the seen.* [...] The objects we call digital games are not games in and of themselves. They are software applications that are designed to afford one or several simultaneous game perspectives (Aarseth et Calleja 2009, p. 6, les italiques ont été ajoutées).

Interroger la nature du temps, et donc de l'espace, en jeu vidéo (la question du « cercle magique » et de la perméabilité du dedans au dehors) revient nécessairement à questionner la spécificité vidéoludique (soit l' « ergodicité » comme appropriation du rythme de l'espace du jeu par le joueur), et implique ainsi un mouvement dialectique entre les définitions classiques (consistant généralement en une série de caractéristiques intrinsèques), et les définitions « nominales » (interrogeant le processus même de définition et privilégiant davantage les propriétés relationnelles du jeu) (Arjoranta 2014, p. 9; Lakoff et Johnson, 1980).

Autrement dit, notre démarche réflexive et argumentaire ne devait ni faire table-rase de l'héritage formaliste (préoccupé principalement par la « notion » de jeu), ni basculer dans la seule subjectivité du jouant. D'un côté, il y a la « notion » ou l'idée de jeu comme système de règles: dont la logique mathématique isole du réel pour mieux préserver des aléas de la vie sociale courante. Consolider cette notion permet de stabiliser l'objet jeu, en le fixant dans un espace absolu cartésien et éventuellement, en troquant le discours philosophique pour le discours formaliste. Par là, nous soulignons la propension qu'auraient les théories du jeu à définir les caractéristiques essentielles de leur objet (soit les propriétés qui déterminent le fait qu'un jeu est jeu), ou à classifier tous les jeux possibles de tous les temps. Mais elles ne feraient ainsi que réduire la complexité du phénomène vidéoludique (ses multiples variables, sa particularité mouvante, subjective, etc.).

De l'autre côté, se trouve la « fonction » ou le mouvement expérientiel du jeu, qui en termes deleuziens renverrait au processus d'actualisation d'une partie du virtuel. Elle se situe

dans un rapport pratique, en se consacrant aux interactions entre le jeu (ses règles) et le joueur (sa marge de jeu). L'écueil d'une telle approche, cependant, réside dans le fait de tomber dans le seul temps du sujet, et représente une « tentation kantienne [...] qui réduit l'espace [du jeu] au simple statut de forme *a priori* de la sensibilité, mais dont on ne voit toujours pas comment elle pourrait rendre compte de la dimension ludique de l'espace[-temps] » (Garandel 2012, p. 118).

The critique of interactivity can be read as a first attempt to secure the specificity of video gaming as a practice — its unique experiential properties — while refusing the horizon, or methodological worldview of any of the established disciplines (Kirkpatrick 2011, p. 53).

À cet égard, Kirkpatrick démontrerait que l'ergodicité (Aarseth, 1997) est une critique de l'interactivité (Murray 2001; Ryan 2001). Premièrement parce qu'elle met en exergue le fait que la structure sémiotique du texte est modifiée par le lecteur (joueur), et deuxièmement, elle souligne la nature de l'engagement du joueur dans l'activité (expérience) (à la différence d'autres médias « interactifs », mais non-ergodiques). En d'autres termes, la notion d'interactivité accentue essentiellement les « propriétés formelles » de l'objet jeu (*game*), tandis que l'ergodicité s'attèle aux « propriétés expérientielles » de la pratique du joueur (*play*).

À la problématique « En quoi et pourquoi objectifier le phénomène (vidéo)ludique en privilégiant l'espace au détriment du temps ? », nous osons penser avoir globalement répondu à défaut de disposer de suffisamment de temps et d'espace pour le faire totalement. Le risque d'une telle entreprise ne laissait d'autre alternative que de faire des choix, quitte à laisser des questions en suspens. Les questionnements sur lesquels nous avons choisis de nous attarder davantage, étaient soit soulevés par la primauté de l'objet jeu (ses contraintes) sur le sujet joueur (sa marge de liberté), ou par l'étrange paradoxe d'une métaphore conceptuelle (celle du cercle magique) au coeur d'une pensée et d'une conception vidéoludique prônant autant la rationalité; ou encore, la théorie linguistique-cognitive (« Le temps est espace » et « Le joueur

est le jeu ») qui permettait à la fois de soutenir et de renverser notre préconçu initial qui était trop figé pour appréhender le mouvement ludique.

Gameplay involves us in a to-and-fro movement with the game that is not adequately comprehended by analogy with merely spectating or even exploring a static fictional world. *Our actions with the game involve a temporal, embodied dimension that is integral to, even productive of, the visual sensations of space we get from looking at the screen* (Kirkpatrick 2011, p. 73-74, les italiques ont été ajoutées).

Dialectiser le temps du joueur (*play*) et l'espace du jeu (*game*), l'actuel et le virtuel offrirait certainement une compréhension moins figée et incomplète: réhabiliter la question du temps en jeu permettrait d'étayer la compréhension de l'expérience de l'espace vidéoludique, et donc du phénomène jeu. Pour conclure ce mémoire sans avoir à mettre un terme à ses velléités d'un constant mouvement ludico-heuristique, il ne nous reste qu'à encourager d'autres approches pluridisciplinaires: ne serait-ce que l'avenue « ryhtmanalytique » (Lefebvre et Régulier, 1985) appliquée au corps du joueur en situation de jeu (Apperley 2010; Dupont 2015; Triclot, non publié); le potentiel apport des analyses esthétiques et kinesthésiques (Grodal 2003; Kirkpatrick 2011; Shinkle 2008); sans oublier la piste prometteuse entamée par la théorie des métaphores conceptuelles, qui soulignent l'importance de l'expérience proprioceptive en jeu vidéo (Fahlenbrach 2015).

Bibliographie

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen. 1999. « Aporia and epiphany in doom and “The Speaking Clock”: The temporality of ergodic art ». Dans Marie-Laure Ryan (dir.), *Cyberspace textuality*, p. 31-41. Bloomington: University of Indiana Press.
- Aarseth, Espen J. 2007. « Allegories of space. The Question of Spatiality in Computer Games ». Dans Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Ulrich Brinkmann, et Matthias Böttger (dir.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*, p. 44-47. Basel : Birkhäuser.
- Aarseth, Espen J., et Gordon Calleja. 2009. « The Word Game: The Ontology of an Undefinable Object ». Dans *Computer Games*. Actes du colloque « Philosophy of Computer Game » (Oslo, 13-15 août).
- Ancona G., Deborah, Gerardo A. Okhuysen, et Leslie A. Perlow. 2001. « Taking Time to Integrate Temporal Research ». *Academy of Management Review*, vol. 26, n°4 (octobre), p. 512-529. Dans *Jstor*. <http://www.jstor.org/stable/3560239>.
- Apperley, Tom. 2010. *Gaming rhythms: Play and counterplay from the situated to the global*. Amsterdam : Institute of network cultures.
- Arjoranta, Jonne. 2011. « Do We Need Real-time Hermeneutics? Structures of Meaning in Games ». Dans *Think Design Play*. Actes du colloques « DiGRA » (Hilversum, 14-17 septembre).
- Arjoranta, Jonne. 2014. « Game Definitions: A Wittgensteinian Approach ». En ligne. *Gamestudies*, vol. 14, n°1(août). <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>.
- Arsenault, Dominic et Bernard Perron. 2009. « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay », Dans Mark J. P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader 2* , p. 109-13. New-York : Routledge.

- Asic, Tijana. 2004. « La représentation cognitive du temps et de l'espace: étude pragmatique des données linguistiques en français et dans d'autres langues ». Thèse de doctorat, Lyon, Université Lumière Lyon II.
- Avedon, Elliott M., et Brian Sutton-Smith. 1971. *The Study of Games*. New-York : John Wiley.
- Badiou, Alain. 1998. *Petit Manuel d'Inesthétique*. Coll. "L'Ordre Philosophique". Paris : Éditions du Seuil.
- Benjamin, Walter. [1955] 2012. *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris : Éditions Allia.
- Benveniste, Émile. 1966. *Problèmes de linguistique générale*. Coll. « Bibliothèque des sciences humaines ». Paris : Gallimard.
- Björk, Staffan, et Jesper Juul. 2012. « Zero-Player Games or: What We Talk about When We Talk about Players ». Dans *Nature of Player Experience*. Actes du colloque « Philosophy of Computer Games » (Madrid, 29-30-31 janvier).
- Bogost, Ian. 2012. « A Portrait of the Artist as a Game Studio ». *The Atlantic*, 15 mars. <http://www.theatlantic.com/technology/archive/12/03/a-portrait-of-the-artist-as-a-game-studio/254494/>. Consulté le 01-10-12.
- Bonenfant, Maude. 2010a. « Le jeu comme producteur culturel: Distinction entre la notion et la fonction de jeu ». En ligne. *Ethnologies*, Vol. 32, n° 1, p. 51-69. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/045212ar>.
- Bonenfant, Maude. 2010b. « Sens, fonction et appropriation du jeu: L'exemple de *World of Warcraft* ». Thèse de doctorat, Montréal, Université du Québec à Montréal.
- Bonenfant, Maude. 2013. « La conception de la "distance" de Jacques Henriot: Un espace virtuel de jeu ». En ligne. *Sciences du jeu*, n°1(automne). <http://sdj.revues.org/235>.
- Boroditsky, Lera. 2000. « Metaphoric structuring: understanding time through spatial metaphors ». *Cognition*, vol. 1, n° 75 (avril). p. 1-28. Dans *Science Direct*. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0010027799000736>.

- Boron, Dariusz J. « A short history of digital gamespace » . Dans Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Ulrich Brinkmann, et Matthias Böttger (dir.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*, p. 26-31. Basel : Birkhäuser.
- Bourassa, Lucie. 1992. « La forme du mouvement (sur la notion de rythme) ». En ligne. *Horizons philosophiques*, vol. 3, n°1, p. 103-120. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/800912ar>.
- Caillois, Roger. [1958] 1967. *Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige*. Coll. « Folio essais ». Paris : Gallimard.
- Calleja, Gordon. 2012. « Erasing the Magic Circle ». Dans John Richard Sageng, Hallvard J. Fossheim, et Tarjei Mandt Larsen, *Philosophy of Engeniering and Technology 7*, p. 77-91. Berlin: Springer Science+Business Media.
- Chesneaux, Jean. 1996. *Habiter le temps*. Paris : Bayards Éditions.
- Copier, Marinka. 2007. « Beyond the Magic Circle: A Network Perspective on Role-Play in Online Games ». Thèse de doctorat, Utrecht, Université d'Utrecht.
- Crawford, Chris. [1982] 2003. *The Art of Computer Game Design*. En ligne. Digipress. http://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf.
- Crawford, Gary. 2009. « Forgetting the magic circle (or towards a sociology of video games) ». Dans *Perspectives on the Gamer*. Actes du colloque « Under the MASK 2 ». (Luton, 13 juin).
- Csikszentmihályi, Mihály. 1975. *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco : Jossey-bass.
- Csikszentmihályi, Mihály. 1990. *Flow: The psychology of optimal experience*. New York : Haper et Row.
- Dilks, Charlotte. 2011. « Approches théoriques: la métaphore, la sémantique interprétative et la sémantique cognitive ». En ligne. *Revue Texto*, vol. 16, n°2. <http://www.revue-texto.net/index.php?id=2857>.

- Dosse, François. 1995. « Les paradigmes actuels en sciences sociales ». *Cahiers de recherche* (24 février), p. 1-45. Dans *Cahiers du GIEP*. <http://www.er.uqam.ca/nobel/societe07/archives/giepcahier31.pdf>.
- Dupont, Bruno. 2015. « Le rythme vidéoludique comme mouvement: *Second Sight* et la ritournelle ». En ligne. Dans Vera Viehöver et Bruno Dupont, *Interval(le)s: Réinventer le rythme*, n°7, p. 142-160. *CIPA*. <http://labos.ulg.ac.be/cipa/n-7-reinventer-le-rythme-den-rhythmus-neu-denken/>.
- Ehrmann, Jacques. 1968. « Homo Ludens Revisited ». *Yale French Studies*, vol. 41, p. 31-57. <http://www.jstor.org/stable/2929664>.
- Eskelinen, Markku. 2001. « The Gaming Situation ». En ligne. *Gamestudies*, vol. 1, n°1(juillet). <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- Fauconnier, Gilles, et Mark Turner. 2002. *The Way We Think. Conceptual Blending and The Mind's Hidden Complexities*. New York : Basic books.
- Foucault, Michel. 1966. *Les mots et les choses : une archéologie des sciences humaines*. Coll. « Bibliothèque des sciences humaines ». Paris : Gallimard.
- Fahlenbrach, Kathrin (dir.). 2015. *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games: Cognitive Approaches*. New-York : Routledge.
- Frasca, Gonzalo. 2007. « Play the message: Play, Game and Videogame Rhetoric ». Thèse de doctorat, Université de Copenhague, Danemark.
- Frobenius, Leo. [1933] 1987. *La civilisation africaine*. Paris : Éditions du Rocher.
- Garandel, Pascal. 2012. « L'espace vidéoludique comme espace téléoscopique. Une approche phénoménologique de l'espace dans les jeux vidéo ». Dans Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat, et Samuel Coavoux, *Espaces et temps des jeux vidéo*, p. 115-147. Questions Théoriques : Paris.
- Genette, Gérard. [1972] 1983. *Figures III*. Seuil : Paris.

- Genvo, Sébastien. 2005. *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris : L'Harmattan.
- Genvo, Sébastien. 2013. « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot ». En ligne. *Sciences du jeu*, n°1(automne). <http://sdj.revues.org/251>.
- Gibson, James J. [1977] 1986. *The Theory of Affordance*. Hillsdale (NJ) : Lawrence Erlbaum.
- Grodal, Torben. 2003. « Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences ». Dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Videogames Theory Reader*, p. 129-155. New York : Routledge.
- Harvey, Colin. 2009. « Play the Story: Embodiment and Emplacement in the Video Game ». Thèse de doctorat, Londres, Université de Londres Est.
- Haspelmath, Martin. 1997. *From Space to Time: Temporal Adverbials in the World's Languages*. Munich: LINCOM EUROPA.
- Henriot, Jacques. [1969] 1983. *Le Jeu*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Henriot, Jacques. 1989. *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. Paris : José Corti.
- Huizinga, Johan. [1938] 2011. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Coll. « Tel ». Paris : Gallimard.
- Jackson, Susan A. 1992. « Athletes in Flow: A qualitative investigation of Flow states in elite figure skaters ». *Journal of Applied Sport Psychology*, vol. 4, n° 2 (août), p. 161-180.
- Jackson, Susan A., et Mihály Csíkszentmihályi. 1999. *Flow in sports: The keys to optimal experiences and performances*. Champaign : Human Kinetics.
- Janet, Paul. 1865. *La Crise philosophique*. Coll. « Bibliothèque de Philosophie Contemporaine ». Germer-Baillière : Paris.

- Jenkins, Henry. 2004. « Game design as narrative architecture ». Dans Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, p. 118-130. Cambridge (MA): MIT Press.
- Juul, Jesper. 2001. « Games Telling stories?- A brief note on games and narratives ». En ligne *Game Studies*, vol. 1, n°1(juillet). <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- Juul, Jesper. 2004. « Introduction to Game Time ». En ligne. <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>. D'abord paru dans Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, p. 131-142. Cambridge (MA): MIT Press.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Juul, Jesper. 2008. « The Magic Circle and the Puzzle Piece ». Dans Stephan Günzel, Michael Liebe, et Dieter Mersch (dir.), *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*, p. 56-67. Potsdam: Potsdam University Press.
- Karhulahti, Veli-Matti. 2013. « A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic ». Dans *Game Studies*, vol. 13, n° 1 (septembre). http://gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory_of_the_videogame.
- Kirkpatrick, Graeme. 2011. *Aesthetic Theory and the Video game*. Manchester : Manchester University Press.
- Klein, Étienne. [1998] 2012. « Le temps de la physique ». *CIRET*. <http://ciret-transdisciplinarity.org/bulletin/b12c5.php#n1>. Version numérique d'une section de livre déjà paru (Paris : Albin Michel, 1995).
- Kücklich, Julian. 2003. « Perspectives of Computer Game Philology ». En ligne. *Game Studies*, vol. 3, n°1(mai). <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>.
- Kövecses, Zoltan. 2002. *Metaphor: A practical introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Kuntzel, Thierry. 1973. « Le défilement ». Dans Dominique Noguez (dir.), *Cinéma: théorie, lectures*, p. 97-109. Paris: Klincksieck.

- Lakoff, George. 1987. *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Lakoff, George, et Mark Johnson. 1980. *Metaphors We Live By*. Chicago : University of Chicago Press.
- Lakoff, George, et Mark Johnson. 1999. *Philosophy in the flesh: The embodied mind and its challenge to western thought*. New-York : Basic Books.
- Lammes, Sybille. 2008. « Spatial Regimes of the Digital Playground: Cultural Functions of Spatial Practices in Computer Games ». *Space and culture*, vol. 11, n° 3 (août), p. 260-272. Dans *Sage*. <http://sac.sagepub.com/content/11/3/260.full.pdf+html>.
- Lantz, Frank, et Eric Zimmerman. 1999. « Rules, Play, and Culture: Checkmate! ». En ligne. *Eric Zimmerman*. <http://www.ericzimmerman.com/texts/RulesPlayCulture.html>.
- Lefebvre, Henri. 1974. « La production de l'espace ». En ligne. *L'Homme et la société*, vol. 31, n° 1, p. 15-32. Dans *Persée*. www.persee.fr/doc/homso_0018-4306_1974_num_31_1_1855.
- Lefebvre, Henri, et Catherine Régulier. 1985. « Le projet rythmanalytique ». En ligne. *Communications*, vol. 41, n°1, p. 191-199. Dans *Persée*. www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1985_num_41_1_1616.
- Lévêque, Jean. 1990. *Le jeu et le temps*. Paris : Éditions Osiris.
- Levinson, Stephen. 2003. *Space in language and cognition: Explorations in cognitive diversity*. Cambridge : Cambridge university press.
- Lévi-Strauss, Claude. [1962] 1985. *La Pensée Sauvage*. Paris : Plon.

- Lévy, Pierre. [1995] 2007. *Sur les chemins du virtuel*. Pierrelevyblog. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/pierre/virtuel/virt0.htm>. Version numérique d'un livre déjà paru (Paris : La Découverte, 1995).
- Lindley, Craig. 2005. « The semiotics of time structure in ludic space as a foundation for analysis and design ». En ligne. *Game Studies*, vol. 5, n° 1 (octobre). <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/>. Consulté le 06-03-2013.
- Magnan, Richard. 1998. « L' "actualité" cinématographique ». En ligne. *Cinémas*, vol. 8, n° 3, p.53-73. Dans *Érudit*. <http://www.erudit.org/revue/cine/1998/v8/n3/024758ar.pdf>.
- Malaby, Thomas. 2007. « Beyond Play: A New Approach to Games ». *Games and Culture*, vol. 2, n° 2 (avril), p. 95-113. Dans *Sage*. <http://gac.sagepub.com/content/2/2/95.abstract>.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Mylov, Peer. 2002. « On space, its time, and spatiotemporal expressions ». Dans Lars Qvortrup (dir.), *Virtual space: Spatiality in virtual Inhabited 3D worlds*, p. 47-70. Londres : Springer-Verlag.
- Nava, Matthew. [2012] 2013. *The Art of Journey*. Los Angeles : Bluecanvas.
- Nitsche, Michael. 2007. « Mapping time in videogames ». Dans *Situated Play*, p. 145-152. Actes du colloque « DiGRA » (Tokyo, 24-28 septembre 2007).
- Nitsche, Michael, 2008, *Video Games Spaces. Image, play, and structure in 3D worlds*. Cambridge : MIT Press.
- Oliveira, Isabelle. 2005. « La métaphore terminologique sous un angle cognitif ». En ligne. *Meta: journal des traducteurs*, vol. 50, n° 4. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/019923ar>.
- Perron, Bernard. 2013. « L'attitude ludique de Jacques Henriot ». En ligne. *Sciences du jeu*, n°1(automne). <http://sdj.revues.org/216>.

- Perron, Bernard. 2006. « The Heuristic Circle of Gameplay. The Case of Survival Horror ». Dans M. Santorineos (dir.), *Gaming Realities : A Challenge of Digital Culture*, p. 62-69. Athènes : Fornos.
- Perron, Bernard, et Mark J. P. Wolf (dir.). 2008. *The Video Game Theory Reader 2*. New-York : Routledge.
- Perron, Bernard, et Mark J. P. Wolf (dir.). 2014. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New-York : Routledge.
- Prensky, Marc. 2001. « Digital Natives, Digital Immigrants ». En ligne. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. D'abord paru dans *On the Horizon*, vol. 9, n° 5 (octobre). Bingley : MCB University Press.
- Radden, Günter. 2003. « The Metaphor TIME AS SPACE across Languages ». Dans Nicole Baumgarten, Claudia Böttger, Markus Motz, et Julia Probst, Julia (dir.), *Übersetzen, Interkulturelle Kommunikation, Spracherwerb und Sprachvermittlung - das Leben mit mehreren Sprachen*. Dans *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*, vol. 8, n°2/3 (mai), p. 226-239.
- Rémusat, Charles (de). [1842] 2010. *Essais de philosophie*. Tome 2. Paris : Ladrance.
- Rueff, Julien. 2008. « Où en sont les “game studies” ? ». En ligne. *Réseaux*, vol. 5, n° 151, p. 139-166. Dans *Cairn*. <http://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-5-page-139.htm>.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. « Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media ». En ligne. *Game Studies*, vol. 1, n° 1(juin). <http://gamestudies.org/0101/ryan/>.
- Salen, Katie, et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge (MA) : MIT Press.
- Schmoll, Patrick. 2013. « Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo ». En ligne. *Sciences du jeu*, n°1(automne). <http://sdj.revues.org/271>.
- Serres, Michel. 1977. *La Distribution. Hermès IV*. Coll. « Critiques ». Paris : Éditions de Minuit.

- Shinkle, Eugénie. 2008. « Video games, emotion and the six senses ». Dans *Media, Culture & Society*, vol. 30, n° 6, p. 907-915. Los Angeles : SAGE Publications.
- Stamenković, Dušan, et Milan Jaćvić. 2014. « Time, Space, and Motion in *Braid*: A Cognitive Semantic Approach to a Video Game ». *Games and Culture*, vol. 10, n° 2, p. 178-203. Dans *Sage*. <http://gac.sagepub.com/content/10/2/178.full.pdf+html>.
- Suits, Bernard. [1978] 2005. *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*. Peterborough : Broadview Press.
- Tychsen, Anders et Hitchens, Michael. 2009. « Game time: Modeling and analyzing time in multiplayer and massively multiplayer games». Dans *Games and Culture*, 4. p .170-201.
- Therrien, Carl. 2013. « Immersion: A Tale of Two Meanings ». Dans Bernard Perron et Mark J. P. Wolf M.J.P. (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, p. 451-458. New York : Routledge.
- Triclot, Mathieu. 2011. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : La Découverte.
- Triclot, Mathieu. 2012. « Dedans, dehors et au milieu: Les espaces en jeu vidéo ». Dans Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat, et Samuel Coavoux, *Espaces et temps des jeux vidéo*, p. 207-235. Questions Théoriques : Paris.
- Triclot, Mathieu. 2013. « “Game studies” ou études du play? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul ». En ligne. *Sciences du jeu*, n°1 (automne). <http://sdj.revues.org/223>.
- Wei, Haxin, Jim Bizzocchi, et Tom Calvert. 2010. « Time and Space in Digital Game Storytelling ». Dans *International Journal of Computer Games Technology*, vol. 10, n° 23, p. 1-23.
- Winnicott, Donald W. [1971] 1988. *Jeu et réalité. L'espace potentiel*. Coll. « Connaissance de l'inconscient ». Paris : Gallimard.
- Wittgenstein, Ludwig. [1933-1934] 1996. *Le Cahier bleu et le Cahier brun*. Coll. « Bibliothèque de Philosophie ». Paris : Gallimard.

Wittgenstein, Ludwig. [1953] 2004. *Recherches philosophiques*. Coll. « Bibliothèque de Philosophie ». Paris : Gallimard.

Wolf, Mark J. P. 2001. « Time in the video game ». Dans Mark J. P. Wolf (dir.), *The medium of the video game*, p. 77-91. Austin : University of Texas Press.

Zagal P. José et Michael Mateas, 2010. « Time in Video Games: A Survey and Analysis ». *Games and Culture*, vol. 4, n° 6, p. 844-868. Dans *Sage*. <http://sag.sagepub.com/content/41/6/844>.

Zimmerman, Eric. 2012. « Jerked Around by the Magic Circle - Cleaning the Air Ten Years Later ». En ligne. *Gamasutra* (7 février). http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php.

Filmographie

Therrien, Carl. [Poly6ordeath]. 2012, 2 avril. *Journey PSN Secret path bridge level* [Vidéo en ligne]. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=FqK79QM-BXA>

Ludographie

fIOW (TGC, 2007, PS3)

Flower (TGC, 2009, PS3)

Halo: Combat Evolved (Bungie Software, 2001, Xbox)

Ico (Team Ico, 2001, PS3)

Journey (TGC, 2012, PS3)

Mirror's Edge (DICE, 2008, Xbox 360)

Pong (Atari, 1972, Odyssey)

Shadow of the Colossus (Team Ico, 2005, PS3)

Uncharted (Naughty Dog, 2014, PS3)

