

DU PARTI HARMONIQUE À L'EXISTENCE INFINIE : POUR UNE AXIOMATIQUE DES JEUX-VIDÉOS

Anthony Bekirov & Thibaut Vaillancourt

POUR SERVIR D'INTRODUCTION

Un jeu vidéo n'est pas qu'un divertissement. Nous verrons que la signification du mot « jeu » dans ce cas est du reste bien différente de celle que l'on rencontre couramment dans les autres formes d'activité ludique. Un jeu vidéo est aussi une forme esthétique à part entière, mais, disons-le d'emblée, il ne l'est pas grâce à la beauté des graphismes de tel ou tel titre (beauté cinématographique et picturale), de la puissance de la narration (beauté littéraire...et encore !), ou de la bande-son recherchée (beauté musicale), etc. car tous ces éléments considérés sont extérieurs au jeu vidéo considéré pour soi. S'il est une forme esthétique et par là, artistique (mais ces mots sont usés jusqu'à la moelle), il l'est par ses propres moyens, et c'est cela donc que nous éclairerons ici.

L'essentiel de notre théorie ne tient pas dès lors en la question « qu'est-ce qu'un jeu vidéo ? », à laquelle nous ne répondons que marginalement durant le cours de notre exposé, mais en ce qui fait que le jeu vidéo puisse exister comme forme esthétique. Pour y répondre, nous philosopherons, nous créerons du concept. Cette exigence de notre part s'accompagne d'une exigence de celle des lecteurs et auditeurs : la création conceptuelle manie des entités qui évoluent à vitesse infinie, ou plus exactement, hors du quantifiable, hors du contingent, hors d'un espace et d'un temps déterminés ; mais l'exposition de cette création doit se faire nécessairement, contingence de nos capacités cognitives, dans un discours qui, lui, dure et occupe un lieu. Je ne fais ici que répéter ce que notre Vade Mecum contient déjà par écrit. À savoir, que nous créons des personnages conceptuels (le joueur et le codeur, par exemple) qui ne sont pas, cela va de soi, des êtres physiques, mais, ce qui est moins intuitif pour les néophytes, qui ne sont pas du coup soumis aux règles de la contingence : leurs actions sont autant de ponts conceptuels mouvant entre les diverses parties du système, leurs actions sont des rapports de parties entre elles, d'éléments conceptuels entre eux, et partant, ne demandent pas de dimension où se mouvoir et de temps pour se développer : le rapport est toujours-déjà existant, constitué, indissociable des entités reliées. Puisque les personnages conceptuels sont des entités logiques et que leurs actions sont des rapports entre les parties des concepts utilisés, ce serait se fourvoyer que de penser que les « gestes » que nous attribuons à nos personnages conceptuels (le joueur *croit* être omnipotent, le codeur *devient* faux-joueur) correspondent à un historique de mouvements qui auraient pris du temps pour se faire ; cette illusion provient du fait que ses gestes interviennent à des parties distinctes de notre discours, alors qu'ils n'ont pas besoin de l'exposition par notre discours pour se maintenir comme agissements conceptuels, bien que celui-là soit le seul témoin de ceux-ci. Pour prendre un exemple très grossier, la relation entre x et x^2 reste la même, que x =pomme ou x =le nombre de morts par morsure de chat : nous n'avons pas besoin de donner un référent à ce x pour que la relation qu'il y a entre lui et sa puissance au second degré puisse exister, ou mieux encore, ce n'est pas le fait de donner un référent qui permet à la puissance d'être une puissance au second degré. Mais assez ! Ne nous attardons pas trop sur ce qui se dévoilera de soi-même comme évidence dans notre présentation.

Il n'en reste pas moins que l'on parle de « jeux » « vidéos » : très didactiquement, donc, il nous faudra sonder ces deux notions, les mesurer à ce à quoi elles ont coutume de se

rattacher pour en mesurer l'écart par rapport à la signification qu'elles peuvent avoir dans le système vidéo-ludique et celle qu'elles revêtent dans leurs autres applications. Ainsi, le jeu vidéo ne fonctionne guère comme un jeu habituel, et ceci à cause du code, et l'aspect visuel sous-entendu par le qualificatif « vidéo » renvoie moins à la vision qu'à la constitution psychique du joueur, à cause de l'interface. Ce sera alors dans cet ordre que se fera notre présentation : du parti harmonique dans le code à l'existence infinie par l'interface.

JEU ET JEU-VIDÉO

Jeu

On parlera ici du jeu dans un sens étroit, c'est à dire en ayant distingué le jeu au sens transitif ("jouer à, faire une partie de") du jeu qu'on appellera intransitif, dans la mesure où l'usage absolu du terme implique des caractéristiques bien différentes. Jouer transitivement est une opération plus précise et déterminable que jouer absolument qui relève avant tout d'une activité créative. Pour commencer, c'est donc l'usage transitif du jeu qui nous intéresse, celui dont on peut "faire une partie". Pour traiter le JV, il faut également savoir ce qu'est un jeu, minimalement, et donc le situer dans une catégorie plus générale. Le jeu transitif peut être considéré comme un élément non conatique... Qu'est-ce à dire ? En tant que surplus existentiel, le jeu n'est pas une réalité nécessaire à la persévérance de l'individu en son être. D'où l'adjectivation du conatus spinozien : il n'est pas besoin de jouer pour accomplir son existence biologique, le vivant n'est pas vitalement un joueur de jeux. On parle bien ici du jeu transitif, jouer absolument relève de comportements différents, et qui d'un point de vue anthropologique pourraient bien être dits conatiques, que ce soit par le développement cognitif qu'un tel comportement créatif implique, ou par la dimension rituelle qui s'y intègre quand la frontière du jeu intransitif devient floue. Le jeu transitif qui nous intéresse apparaît donc bien comme un excès, utile mais non nécessaire. Et c'est lui qu'il s'agit de définir.

1) Le jeu peut alors se définir selon deux éléments constitutifs primordiaux, qui sont la règle et la victoire.

La règle (on entend par là évidemment un ensemble de règles) n'est créatrice d'un jeu, qu'à condition d'être explicitée a priori. Et cela dans une perspective logique : un joueur peut bien découvrir au cours de la partie, et donc après coup, l'existence d'une règle, ou son utilité ou son champ d'application, il n'en reste pas moins que cette règle dans ce jeu est toujours déjà effective, donc en vigueur, puisqu'elle est garante de son existence en tant que jeu. La règle appartient au jeu indépendamment de toutes les parties jamais jouées. Explicitée a priori, revient à dire qu'elle est une condition de possibilité du jeu, elle lui appartient intrinsèquement dans la mesure où la non connaissance, et donc la non application, de cette règle par un joueur, va empêcher le jeu d'être, tout simplement. Elle est une nécessité fonctionnelle à l'épreuve donc à l'existence du jeu, qu'elle soit donnée dans un texte en exergue du jeu de plateau ou par la voix de l'ami qui veut nous initier : ce sera dans chaque cas un discours rationnel préalablement nécessaire au jeu, il en est sa première condition de possibilité. La règle doit donc être posée a priori par un discours rationnel, lequel sera intégré par l'individu pour qu'il devienne enfin joueur.

Victoire

Vient ensuite la victoire comme télos, elle est ce qui oriente la règle, ce en vue de quoi on détermine des actions permises et interdites, et tout à fait indépendantes des actions possibles ou impossibles (se servir du plateau comme d'un frisbee ou lancer les dés au visage de l'adversaire irritant, sont des actions possibles, mais qui ne mèneront pas à une victoire ni même à l'achèvement du jeu).

Evidemment la victoire peut revêtir n'importe quelle forme, et dépasse le simple cadre du franchissement de la ligne d'arrivée ou de la plus grande accumulation, d'unités quelconques, à un temps t . La victoire n'est qu'un ensemble d'exigences à atteindre, ou de conditions à remplir par différents moyens, ces moyens étant déterminés par la règle préalablement énoncée, et intégrée par le désormais joueur.

Alors, entre la règle et la victoire, se développe un espace logique, et cette surface est délimitée et réticulée par les traits composant la règle en vue d'accéder à la victoire. On aura ainsi un espace logique qui se dessine, où chaque élément du jeu a une place, une fonction et un ensemble limité de possibilités, c'est ce qu'on pourrait appeler ses corrélats régulateurs : chacun des éléments du jeu n'a d'existence effective qu'en fonction des possibilités logiques qui lui sont attribuées, et cela dans la perspective d'une accession à la victoire.

On en arrive à une première définition, volontairement rapide : le jeu est tendu entre la règle et la victoire, il n'advient que lorsque l'espace logique déterminé par la règle est parcouru par un cheminement d'accession à la victoire. Le jeu comme partie advient en effet, ou survient, dans la mesure où il est contingent, spatio-temporellement déterminé, alors que la règle une fois établie contient hors du temps l'espace logique médiateur de l'accession à la victoire. Partant, si le jeu survient sur l'espace logique, on peut dire qu'il lui appartient, il y est intégré virtuellement : le jeu n'a d'existence que contingente, celle d'une partie, une fois réalisé ou actualisé à partir d'un espace logique délimité par la règle.

Video

Voilà en quelques gros traits ce qu'on peut dire basiquement du jeu, au sens transitif. On en vient alors à ce qui distingue, dans cette perspective, le jeu vidéo des autres jeux. Encore une fois il s'agit d'être bref, pour la bonne raison que ce qui distingue le JV, son caractère propre, découlera de l'exposé dans son ensemble. On ne donnera ici que quelques repères.

Pour rester dans la règle, il appert qu'elle n'a pas le même statut dans les deux types de jeu. De condition préalable, explicitée par un discours rationnel, la règle dans le jeu vidéo devient élément intégré, elle est inscrite sur le même matériau que le jeu, les deux sont du code. La partie physique du jeu est composée par les lignes de codes qui permettent que celui-ci fonctionne en étant lu par une interface. Mais pour que le fonctionnement du jeu via l'interface soit possible, il faut également que le code contienne les règles délimitant l'espace logique d'accession à la victoire. On peut, dans un jeu traditionnel, séparer le livret contenant les règles écrites (ou la bouche de l'ami qui les énonce), de la dimension matérielle du jeu à jouer, le plateau, l'objet actionné, etc... Ici la condition matérielle de possibilité du jeu, contient obligatoirement en elle-même l'inscription des règles et – virtuellement – l'espace logique qu'elles impliquent. On en arrive alors à ce qu'on a appelé le parti harmonique, selon l'harmonie préétablie de Leibniz : les règles étant intégrées au code, l'espace logique appartient au code et ses limites physiques sont les mêmes que celles de la règle. La règle et l'espace logique s'identifient par leur inscription commune dans le code, ce qui fait du code lui-même un matériau logique. Parti harmonique donc, en ce que le jeu vidéo contient en son propre matériau les possibilités logiques de son actualisation et de son accomplissement, un espace de possibilités limitées et dirigées en fonction d'une victoire qui, elle aussi, est intégrée. De là la fragilisation, dans le JV, de l'idée de victoire comme télos qui serait limite du jeu, comme but qui est à la fois limite à franchir et marque de la fin du jeu, et donc réalisation de la sortie de l'espace logique : Car lorsque, dans la partie d'échecs, le roi est tombé, Boris Spassky et Bobby Fischer se serrent la main, la limite de l'espace logique a été franchie.

Mais à cause du caractère programmatique de la fusion en un élément physique de la règle et de l'espace logique, le jeu vidéo doit nécessairement intégrer cette victoire à l'espace

logique, et la victoire n'est pas synonyme de rupture ou de sortie de cet espace. Pour des raisons logiques évidentes, il est impossible pour un jeu vidéo d'intégrer une ligne de code qui mènera obligatoirement à la défaite ou au non achèvement du jeu : le cas est logiquement inconsistant puisque l'espace logique d'accession à la réussite ne peut pas être réticulé par des relations qui mettent en péril son existence même, ou pire, qui devraient, pour exister, appartenir à un autre espace logique. Leibniz encore : c'est dans un autre monde que cela se serait passé autrement, la série des événements étant achevée de toute éternité. Alors que les stratégies de jeu traditionnel supportent un tel a-logisme (la stratégie « perdante » qui implique de tomber, à cause du hasard des dés, systématiquement sur la case prison, ou la malheureuse distribution des cartes), le jeu vidéo dont le matériau se confond avec l'espace logique des possibilités de jeu, voit une telle stratégie comme simplement inintégréable car inconsistante.

Un jeu traditionnel laisse la possibilité à de telles contingences de se produire, quand le jeu vidéo ne peut intégrer dans ses lignes de code que – à sa façon et selon des parcours logiques très variés – des « stratégies gagnantes ». C'est pourquoi « jouer c'est toujours déjà gagner » dans le monde vidéo-ludique, quelle que soit la difficulté rencontrée par le joueur, il y a obligatoirement une possibilité logique de la surmonter ; que ce soit fuir ou “farmer” pour augmenter ses chances de progression, il y a toujours quelque chose à faire, alors que la malchance des dés, par exemple, ferme toute possibilité de victoire. C'est un second point du parti harmonique, cette fois en termes de séries : le jeu standard laisse exister des séries d'actions divergentes, contenant un enchaînement logique qui mènera nécessairement à la défaite ou au non achèvement du jeu, quand le JV ne peut intégrer à son codage que des séries convergentes, chacune permettant l'accomplissement du jeu, bien que selon des modalités très variées. Autrement dit, ce qui peut rendre impossible l'accomplissement d'un JV, ce sont des empêchements, des difficultés, toujours déjà situés sur des séries convergentes. Car le JV ne peut exister que dans et par ces séries.

Autre et dernier aspect de cette distinction introductive, l'incarnation d'un personnage. Cette figuration spatio-temporelle passant par une interface, est exclusive au JV. Le pion du jeu traditionnel n'est qu'un signe garant de la visibilité de l'avancée du joueur, il a une utilité comptable ou indique une situation, mais n'est pas une figuration agissante. Bien que l'emplacement de ce signe oriente les actions du joueur (ses possibilités de mouvement par exemple), on ne joue pas à travers lui dans la mesure où son avancée repose sur d'autres déterminations que les pures possibilités d'action, qui sont intégrées au figurant vidéo-ludique. C'est l'intégration des possibilités d'action à l'objet manipulé qui oppose le JV au caractère indiciel de l'objet manipulé dans le jeu standard. Ici l'indice ne fait que donner des “coordonnées” de jeu au joueur, en vue desquelles celui-ci envisagera une action en fonction des règles qu'il aura intériorisées. Ces mêmes règles qui sont intégrées à l'objet vidéo-ludique manipulé, et dont le joueur se décharge. Le caractère indiciel ne disparaît toutefois pas du JV, il est simplement déplacé : c'est à un ensemble de signes, donnés par l'interface, que répond la manipulation de l'objet physique pour produire une action sur l'interface. Mais les possibilités d'action sont ici limitées non pas par un ensemble de règles mémorisées par le joueur, mais par les indications graphiques données par l'interface. Le déplacement des signes correspond au déplacement des règles : la règle n'est plus retenue et appliquée par le joueur, elle est intégrée au signe et donc rendue visible. La règle devenue signe se montre d'elle-même car elle est intégrée à l'espace logique. De cette façon, la règle est déplacée du discours rationnel qui, dans le jeu traditionnel l'énonce comme contenu propositionnel, vers la représentation géométrisée du jeu où les actions permises et interdites deviennent des actions possibles ou impossibles, indépendamment de la volonté du joueur d'appliquer les règles.

INTERFACE

On aura compris que c'est dans et par l'interface, et donc par les rapports qu'elle installe entre les différents éléments du système video-ludique, que le JV se distingue. Tout passage par une interface, nécessaire à la jouabilité du jeu est un acte de lecture. Le code est interprété par un lecteur, qui, sur la base de son interprétation, en produira une géométrisation expérimentable (ou manipulable) par le joueur. Or tout acte de lecture implique une interprétation et donc un geste herméneutique qui construit, par différents procédés, un sens à cette lecture, donc la lecture du code d'un JV doit également remplir cette exigence. Mais la construction d'un sens est l'objet de l'herméneutique traditionnelle qui, entre le prisme biographique de l'auteur et tout type d'exégèses, prétend révéler une vérité (ou pire, La vérité) d'un texte ou d'une œuvre. De là la multiplicité des interprétations à partir d'une œuvre unique : il y a une variabilité contextuelle – historique et individuelle – qui oriente le renouvellement du sens d'un texte selon de nouveaux horizons d'attente (St. Evremond et bien d'autres). Cette ouverture interprétative repose sur deux points qui distinguent l'herméneutique humaine – plurivoque – de la lecture vidéo-ludique :

- Le matériau à lire, bien qu'il puisse être voilé ou violé par une modélisation logique, ne se présente pas initialement sous une forme propositionnelle, et est accessible à toute personne lettrée comme objet temporalisé (le texte, l'objet livre, son histoire éditoriale, etc...).
- L'interprète, amateur ou savant, concentre en lui-même un ensemble de traits personalistiques – en un sens large – qui vont orienter sa lecture, et ainsi créer un second niveau de variation. A ce même niveau s'ajouteront les contingences du contexte et des conditions de réception.

Et ce sont donc ces deux dimensions qui échappent à la lecture du code d'un jeu-vidéo. Premièrement, l'objet à lire, le code à interpréter comme espace logique, est hors du temps et de l'espace. L'espace logique contenu dans les circuits imprimés sur la cartouche, ou dans les sillons du cd, ne sera accessible et opérant que par une médiatisation, qui est une traduction. C'est dans cette médiation que se fait l'acte herméneutique, mais celui-ci consiste purement en une traduction sensible du code, une géométrisation. Alors que du point de vue humain l'interprétation ouvre intrinsèquement à la pluralité du sens, sauf quand elle devient dogmatique, à partir d'un objet sensible. C'est donc le chemin inverse qui est tracé par la lecture du jeu : plutôt que construction théorique multiple à partir d'un objet sensible, elle est géométrisation d'un espace logique situé hors de l'espace et du temps.

La lecture vidéo-ludique est donc la plus neutre qui soit puisqu'elle est inscription dans l'espace et dans le temps d'un ensemble logique codé, et qui ne sera sensiblement manipulable qu'à condition d'en produire la traduction correcte. Elle est en ce sens radicalement téléologique dans la mesure où le jeu ne peut être jeu que via une lecture adéquate de son codage, la seule possible et capable de le retranscrire géométriquement dans ses formes et ses couleurs. C'est bien d'une lecture causale qu'il s'agit, puisqu'elle ne permet aucune liberté interprétative : tel agencement d'éléments codés ne peut être interprété qu'à condition de produire, par exemple, un agencement bien précis de pixels. Le rapport peut même être dit biunivoque dans la mesure où, à chaque élément de codage comme cause, ne correspond qu'un élément codé comme effet unique.

Alors que l'objet de l'herméneutique humaine se subdivise en autant d'actes d'interprétation, l'espace logique du jeu reste un : ce n'est que par une géométrisation totalisante du code que sa traduction est rendue accessible au joueur-récepteur qui l'éprouvera en tant que jeu. Autrement dit, l'achèvement de cette interprétation-traduction unique est le seul moyen d'accéder au jeu en tant que jeu, et non au code nu comme matériau logique.

Cette totalisation univoque de l'interprétation – ''il n'y a qu'une lecture jouable'' – est rendue nécessaire par la médiation constitutive au JV, il n'y a pas d'accès direct au code, le donné initial sensible n'est pas jouable en lui-même, d'où l'impossibilité de multiplier les interprétations. Il s'en suit donc que si le geste herméneutique est toujours déjà achevé pour que le code puisse se révéler sensiblement (géométrisé) au joueur, alors l'expérience de jeu se fera inévitablement dans un système clos. Si l'unification par l'interprétation est une condition de possibilité du jeu, toute expérience vidéo-ludique se fait dans un monde déjà fini (on peut bien penser aux modifications de lignes de codes opérées par des joueurs chevronnés, mais il ne font alors que prendre le rôle du codeur et créent un autre jeu, et le rapport du code à son interprétation causale unique n'est pas altéré, la traduction doit toujours déjà être achevée). C'est là encore le parti harmonique du JV, toujours à l'image de Leibniz : tout changement dans le code – dans les séries codées – ne peut qu'appartenir à un autre monde possible, donc à un autre jeu. Un monde vidéo-ludique étant un ensemble de séries convergentes et prédéterminées (on dira dans notre cas pré-interprétées), la seule liberté du joueur est celle de se déplacer le long de ces séries, de les suivre. On serait tenté ici, de voir dans le bug un soubresaut de liberté interprétative. Mais de fait elle est une erreur de lecture, rendue visible uniquement par l'intermédiaire d'une interface lisant le code, et repérable uniquement par opposition à ce que le jeu devrait montrer logiquement selon l'interface, dans sa lecture jouable. Par conséquent, l'interprétation devant être unique, totalisante et achevée comme condition de jouabilité, c'est à l'intérieur de ce monde toujours déjà fini, qui est la seule traduction géométrique jouable de l'espace logique, que le joueur évolue. Jouer est, encore une fois, toujours déjà gagner, puisque l'espace logique que met en place le jeu par ses règles et ses conditions d'accès à la victoire, ne peut être qu'unifié par une seule interprétation jouable, et quand on joue, cette traduction est toujours déjà achevée. Le parti harmonique s'applique donc au JV car l'espace logique que le joueur investit via l'interface qui le traduit, contient uniquement des séries convergentes ou stratégies gagnantes, ou en termes plus leibniziens : le monde dans lequel évolue le joueur à travers l'interface, est celui où la réussite du jeu est toujours déjà intégrée, puisque la convergence des séries vers la réussite sont garantes de la consistance de l'espace logique.

LE CODE

Il sera maintenant apparu clair que l'interface ne désigne pas de machine ou objet spécifiques, mais un ensemble de processus traducteurs-codifiants, effectués par des programmes, chacun de ces processus utilisant un langage différent, que, pour la concision qui est imposée à notre entreprise, je me suis permis de réduire à trois : le script que rédige le codeur au moyen d'une syntaxe spécifique à la destination de son code (Javascript, C++, Pascal, etc.) et qui constitue le *code source*, à savoir, les instructions matricielles à la base de toutes les traductions programmatiques à venir, rédigées dans un langage compréhensible pour un humain, mais non pour une machine, car faisant appel à des éléments trop peu abstraits, comme des morphèmes spécifiques à une langue (l'anglais par exemple avec la commande *goto*, en programmation impérative, qui ordonne un saut inconditionnel dans un programme d'une instruction à une autre : mais ce saut dans le code ne s'exprime pas *en soi* par l'expression anglaise « to go to ») ou simplement des graphèmes (les codes sources peuvent être écrits dans n'importe quel alphabet, et cependant, la machine peut les comprendre, car ce que commande le code n'est pas une expression réductible à telle ou telle lettre dans un alphabet donné).

Le codeur devra donc rentrer son script dans un compilateur, qui est un programme traduisant le langage de programmation (le langage utilisé par le codeur) en un programme-machine, qui est hautement abstrait (un code binaire constitué de 0 et de 1) et donc

compréhensible pour la machine, car ce langage peut immédiatement être exécuté par le processeur, car ces *bits* de 0 et de 1 sont de l'information pure, quoiqu'illisible pour un humain.

Enfin, dans le cas du jeu vidéo, ce code binaire du langage-machine va à son tour être interprété par le processeur pour activer telle ou telle pixel sur un écran, ce que nous appelons le « graphisme » et qui peut ne consister qu'en un écran noir, vide d'informations, avec des éléments sonores, puisque ceux-ci sont encodés dans le jeu. Le graphisme est ainsi ce qui frappe les sens du joueur (parler archaïquement), l'esthétique dans l'acception du Kant de la CriPur. Nous en arrivons ainsi au schéma suivant :

Code source → code binaire → graphisme

Il s'agit de la même information, mais traduite différemment.

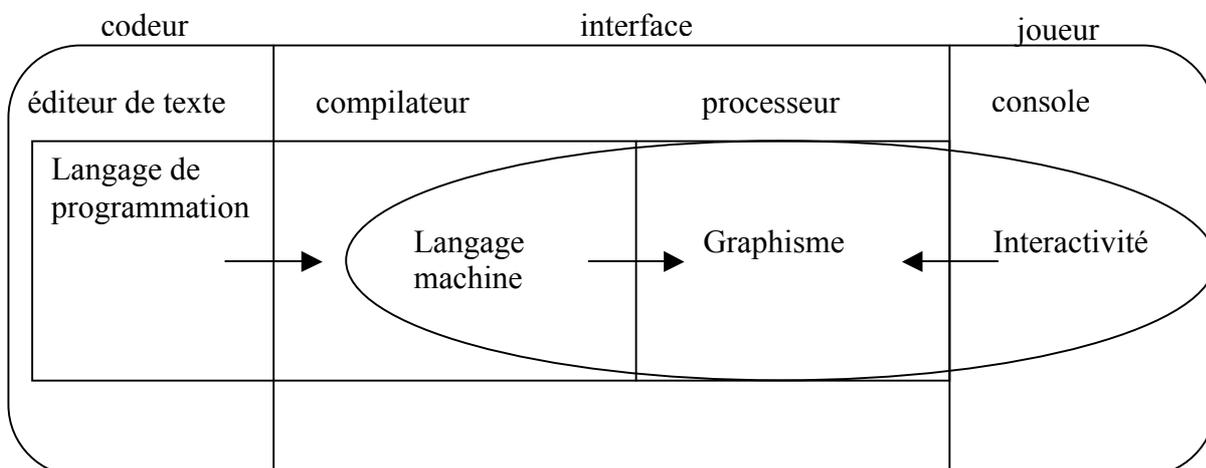
Aucun de ces codes n'est premier par rapport à un autre : si certes le code source doit être temporellement premier pour permettre les processus, cependant, le code n'as de sens informationnel que lorsqu'il est opérant entièrement pour l'interface. Une fois que l'information est complète, chacun des langages codants (langage de programmation, langage-machine, « langage graphique ») ne fait qu'exprimer une information codée qui reste la même suivant le langage. Ce code n'étant informationnel qu'en étant complet, il n'a pas besoin d'évoluer dans le temps, n'a pas besoin de temps pour être complet (l'information étant complète indépendamment du langage, ou si elle est exprimée par un langage, puisque si l'information est la même dans n'importe quel langage, c'est que l'expression n'est pas analytique à l'exprimé, et que ce dernier subsiste malgré celle-là, bien que nous n'ayons accès à l'exprimé codé que dans un des langages codants possibles), car le code incomplet que construit le codeur n'est pas la même chose que le code complet : ce n'est qu'à la limite infinie de l'incomplétude minimale que l'on peut passer à la complétude (ainsi, le complet n'est pas simplement le contraire positif contenu dans l'incomplet, comme le voudrait Hegel, et tel que le démontre magistralement la théorie du calcul infinitésimal de Leibniz).

Le calcul infinitésimal (de Leibniz) permet de conceptualiser mathématiquement le passage d'un positif à son négatif, de penser la nature comme continue, mais différenciée. Il n'est pas l'endroit ici de s'attarder sur la question. Cela permet surtout de penser le rapport du codeur au code. Bien que le code complet soit incommensurable au code incomplet, par le fait que le premier acquiert une information qui est simplement absente du second (il ne peut y avoir joueur, donc jeu, qu'avec un code complet ; aussi longtemps que le code n'est pas complet, il n'y a pas de jeu du tout, de même qu'il n'y a pas de codeur, car l'interface lie toujours-déjà codeur et joueur), et qu'il n'y a pas de continuité entre le code incomplet et l'information codée, *toutefois*, c'est toujours du codeur dont il est question lorsque l'on parle de création de code complet ou incomplet ; le codeur est l'instance qui calcule le passage à la limite de manière infinitésimale entre l'incomplétude et la complétude, bien que ces deux aspects du code ne soient pas en relation causale l'une à l'autre. Les deux codes, malgré leur incommensurabilité, sont liés via une instance génétique (le codeur) qui se situe en dehors de l'espace logique qu'elle crée (contrairement au joueur, qui se confond avec le jeu, comme nous le dirons plus tard, le codeur ne se relie pas au code). C'est donc par son seul calcul que le codeur parvient à compléter le code, qui ne contient pas lui-même les éléments qui permettraient de retracer l'historique de sa complétion : aussi le codeur, de ce point de vue, est bel et bien omnipotent.

Mais ce n'est pas tout ! Tant que le codeur construit le code (l'on peut à présent mieux comprendre cette proposition, qui autrement risquerait de faire croire que l'on inclut du temps dans le système conceptuel vidéo-ludique, comme « le premier élément du calcul infinitésimal

du codeur »), il doit passer par la case « joueur », qui ne fonctionne cependant pas exactement comme le codeur logique relié par l'interface : en effet, lorsque le codeur devient joueur, l'on peut parler à juste titre de « faux-joueur », car ce joueur connaît le code : aussi ne joue-t-il qu'en vue de la réalisation du code source, il n'a un rapport que téléologique au jeu. Et s'il doit éprouver son code source en devenant joueur, c'est parce que le codeur est l'instant calculante, donc celle qui sait que le code complet est incommensurable à l'incomplet, et que dès sa complétion, aucun code ne prime sur l'autre ; aussi sait-il qu'un code complet l'est aussi du point de vue du graphisme (le code graphique, que le codeur ne construit cependant pas à la manière du code source, car tant que le code n'est pas complet, c'est le code source qui est le point de référence). Puisqu'il croit fermement en son omnipotence, le codeur estime alors englober tous les aspects de la création du jeu, étant donné qu'il revêt le rôle du joueur lorsqu'il éprouve son code ; maintenant, si certes le joueur-codeur est en fait un faux-joueur car connaissant le code, cependant, c'est la seule façon que connaisse le codeur d'être un joueur, et ce n'est que de notre point de vue total qu'il est un *faux*-joueur, car du sien, il l'est au même titre que le joueur naïf. Or, le joueur est également omnipotent par rapport au jeu, mais ceci devra être expliqué plus tard, pour l'instant, il faut nous faire confiance.

Ce n'est que lorsque le code est complet qu'il peut y avoir joueur naïf, qui ignore le code. Le code complet surgit « en même temps » que le joueur, car le joueur (logique) est partiellement analytique au concept de codeur, tant que le code est incomplet ; dès la complétude du code, apparaît l'information codée, qui n'est information que pour un joueur naïf qui ignore le code et ne prend que l'information, de sorte que la conscience-du-code ne fait plus partie du concept de joueur tel qu'on le trouve chez le codeur, car l'élément « code » y disparaît : lorsque le code est complet, il n'est plus code, mais information codée, il n'est plus langage, mais chose : lors de sa constitution, le code est directement et seulement un langage triple (langage de programmation, langage-machine, « langage graphique »), le codeur effectue des allers-retours entre codeur et joueur (logiques) ; le code n'est pas encore informationnel, le code source reste premier dans la construction. Dès lors que le code passe à être information, aucun des langages codants n'est l'expression plus juste qu'un autre de l'information : il ne faut plus être nécessairement codeur pour accéder à l'exprimé, car le code est complet parce qu'il fonctionne et réciproquement : puisque la partie ludique est désormais réservée à un joueur indépendant du codeur, l'information s'adresse au joueur naïf qui, ignorant le code, n'a pas accès au code comme triple langage, mais comme information directe : son champ d'action est donc essentiellement autre que celui du codeur qui manipule un langage, entendu que le joueur manipule une information.



EXISTENCE INFINIE

On en vient maintenant à l'existence infinie. Mais pour pouvoir parler d'existence infinie, il faut d'abord différencier les relations qu'entretiennent les différents éléments logiques qui composent le dispositif vidéo-ludique. Il faut donc distinguer le rapport causal du rapport génétique. Le rapport causal est celui qui s'établit dans la partie herméneutique du jeu, entre le code et l'interface, la lecture du code par l'interface est causale dans le mesure où elle est univoque : tel agencement de circuits imprimés causera, via l'interface, une forme, une couleur, ou un mouvement déterminés.

Or, lorsque le joueur active l'interface, il réalise géométriquement le code et devient le géniteur du jeu, puisqu'en activant l'interface il fait être le jeu, il spatialise et temporalise l'espace logique qui jusqu'alors se trouvait hors de l'espace et du temps : c'est un rapport génétique qui permet le passage de la non existence à l'existence géométrisée. Dès lors on ne peut plus dire que le joueur active l'interface, mais fait être le jeu et en devient son créateur. Il est en ce cas comparable au codeur. De même qu'il y a un passage à la limite de l'inexistence à l'existence du jeu par le joueur, il y a un passage de l'incomplétude à la complétude du code par le codeur : dans les deux cas l'objet ludique avant l'intervention des pères, est incommensurable à celui qui suit le passage à la limite. Il se produit bien une rupture qualitative dans les deux cas, le code complet se distingue ainsi du code inachevé, comme la géométrisation du jeu marque un saut qualitatif à partir de l'espace logique a-temporel et a-spatial. Cette discontinuité qui rend les parties incommensurables relève donc davantage d'un rapport génétique que d'une continuité causale.

Du point de vue du joueur logique alors, l'interface n'en est pas une. Elle n'est pas perçue comme ce qui pose une relation – par la traduction qu'elle opère – qui lie le joueur à l'autre père qu'est le codeur – mais elle se confond avec le jeu que le joueur amène à l'existence par sa simple volition et ses actions déployantes. Le rapport génétique pose de cette façon la créance du géniteur en une omnipotence, telle qu'elle est présente du côté du codeur. Car la volition de chacun des partis, en cela qu'elle implique la mise à l'existence d'objets incommensurables à une étape antérieure de leur développement, témoigne d'une créance en l'omnipotence en tant que trait appartenant au concept de codeur et de joueur logiques. Cette créance est donc corrélée à l'ignorance de l'autre pôle créatif du jeu, tout comme elle ignore la médiation opérée par l'interface. C'est que le trait "considération de l'interface comme élément traducteur du code" n'est pas analytique au concept de joueur logique. Le joueur logique, comme le codeur, entretenant un rapport génétique au jeu, s'en croira le seul créateur, entendu qu'il fait advenir le jeu par sa seule volition, il l'accomplit par ses actions déployantes. Cet accomplissement que nous voyons de notre point de vue comme un acte d'achèvement du jeu, est, en vertu du rapport génétique, une pure création du point de vue du joueur logique. Un peintre, même si sa volonté est très grande de faire advenir une œuvre picturale, ne peut pas par son simple désir, faire exister spontanément une toile, ce qui est le cas du joueur-géniteur faisant être le jeu géométrisé dès que sa volonté de le faire s'exprime.

C'est ce qui fait la complexité de l'articulation logique au sein de l'œuvre-jeu : le rapport génétique est autant celui du codeur au code et à l'espace logique qu'il contient, que celui du joueur au jeu géométrisé, spatio-temporalisé. Mais pour que la réticulation de l'ensemble comprenant ces deux pôles, et leur point de vue partiel sur l'œuvre-jeu, se fasse, besoin est de passer par la lecture causale et géométrisante opérée par l'interface sur le matériau logique du jeu. Malgré la créance en l'omnipotence des deux pôles géniteurs, la seule expression et mise en relation possible de leur statut incomplet, passe nécessairement

par l'interface en tant qu'interface, comme élément traducteur auquel ne se réduit pas le jeu. Ainsi, le rapport causal qui fait de l'herméneutique vidéo-ludique un déterminisme, est garant de la visibilité des rapports logiques qui articulent les créations partielles des pères. En cela simplement qu'elle est la seule expression spatio-temporelle médiatisant les pôles de l'œuvre-jeu.

Par conséquent, entre le joueur-géniteur qui amène à l'existence le jeu par ses actions déployantes, et le codeur qui crée un matériau logique lisible, se pose une relation de co-création médiatisée par l'interface. L'acte de réception que l'on pourrait voir comme une pure contemplation dans le cas du joueur, s'avère être un cas de co-production du jeu. En effet, ce n'est pas un cas de création univoque où le codeur produirait une œuvre prête à être reçue comme composé achevé, mais bien plutôt la création d'un élément virtuel situé hors de l'espace et du temps, qui ne peut se trouver réalisé et par là achevé dans sa création, qu'à condition que le joueur opère des actions déployantes, et, de son point de vue, crée lui aussi le jeu dans sa totalité. Le joueur a autant besoin du codeur fournissant un code à réaliser, que le codeur nécessite un joueur pour co-crée son jeu par un déploiement spatio-temporel de l'espace logique qu'il contient, et donc le faire être. Le JV est donc à considérer comme une création convergente par les pôles que l'interface met en relation.

Si maintenant on peut parler d'existence infinie, il faut rappeler une distinction conservée en anglais entre game et play. Le game étant l'espace logique fermé et délimité par le jeu, a priori achevé par son interprétation toujours-déjà totale et unifiée, et le play une liberté créative, celle du jouer, et dans ce cas relativisée par l'espace logique préétabli, car se déroulant en lui. Pour revenir à la distinction posée en introduction, le game est la part transitive du jeu (jouer à, faire une partie de), alors que le play en est la part intransitive, on joue absolument, par analogie à l'enfant qui joue, ce qui revient à une activité créatrice. C'est donc dans le play que l'expérience du joueur devient existence infinie, et cela pour la simple raison qu'en dépit du caractère clos de l'espace logique, le début et la victoire du jeu qui y sont inscrits, le joueur peut subdiviser à l'infini ce parcours logique. Ce qui distingue à nouveau le JV des formes classique de jeu : dans un jeu traditionnel l'espace logique est activé causalement – et non génétiquement – par l'acceptation, par le joueur, des règles de jeu (il devient en quelque sorte lui-même l'interface qui opère et intègre la lecture unique des règles pré-énoncées). Pour que le jeu classique puisse avoir lieu, le joueur doit incorporer en sa personne la lecture causale des règles, et par là se fait herméneute univoque ; quand le parti harmonique du JV exige que l'acte interprétatif soit préalablement achevé pour que le joueur devienne co-créateur.

Dans cette même perspective et par extension, le jeu classique ne sera réalisé qu'à condition que la partie soit achevée (on ne joue aux échecs qu'à condition d'en faire une partie complète, sans quoi le jeu n'a pas eu lieu). Alors que le caractère génétique de la relation du player au JV, et son corrélat de victoire toujours déjà intégrée, fait que ce dernier peut s'arrêter "en cours de partie" (avant la fin logique et/ou narrative placée à l'intérieur de l'espace logique), et néanmoins avoir l'impression d'avoir joué; puisque dans le JV, jouer c'est toujours déjà se trouver sur une série convergente, et donc gagner. Différence fondamentale qui permet au JV d'être un jeu malgré l'incomplétude du parcours logique, on peut y jouer – sans perte de ludicité – et néanmoins jamais achever la série. En cela le JV intègre à sa dimension transitive définie par un espace logique clos, une part d'intransitivité créative que le jeu classique ne connaît pas. Le JV pourra toujours être abandonné "en cours de route", sans pour autant que l'investissement temporel effectif ne devienne une "perte" ressentie comme telle : la fusion de l'espace logique et de la victoire dans le même matériau fait que le degré de ludicité n'est pas altéré par un abandon avant la fin du parcours logique préétabli.

S'il y a alors éternisation possible de cette existence de joueur, c'est que la liberté d'action du player, expérimentable via l'interface, est garante de la possibilité d'une subdivision infinitésimale du parcours logique. Autrement dit et en termes contingents, ne jamais accomplir l'action prévue ou en exécuter une autre néanmoins possible sur les seules séries convergentes, peut donner une existence infinie à l'expérience de jeu. Que le player suive la ligne droite de la progression la plus rapide, ou produise des détours infinis mais toujours inscrits sur cette même série, cela n'implique aucune rupture qualitative au sein de l'espace logique qui est, de ce fait, intrinsèquement "éternisable" par la possibilité d'une présence au jeu indéfinie. Mais dans ce cas, la possibilité contingente et effective d'une éternisation de l'expérience de jeu, est sous-tendue par la possibilité, constitutive de l'espace logique, d'une subdivision infinitésimale des parcours qui y sont inscrits.

Fig. 1 Espace logique du codeur

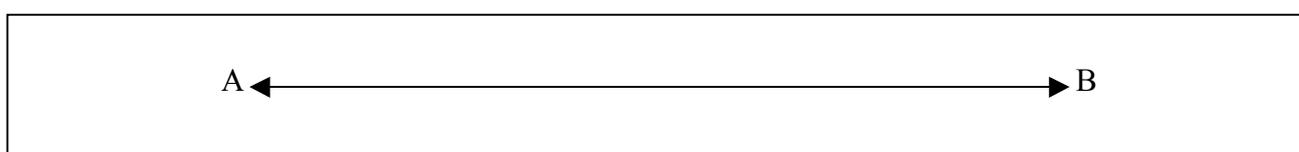
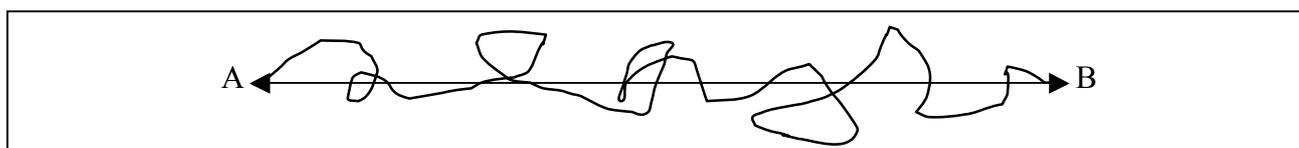


Fig. 2 Espace logique du joueur



Il ne faut pas croire que les figures 1 et 2 soient fractales indépendamment l'une de l'autre. Une ligne droite, hors contexte, n'est pas fractale, un gribouillis entre deux points non plus. L'objet fractal fut imaginé par Benoît Mandelbrot à l'occasion d'un article sur le problème de mesure que posaient les côtes britanniques. La solution qu'il apporta s'est condensée aujourd'hui sous le terme de fractale, mais la réalité géométrique derrière mérite qu'on s'y attarde pour comprendre comment la fractalité est mise en jeu dans les deux figures.

Ce qu'il faut comprendre, c'est que l'espace logique que crée le codeur et sur lequel évolue le joueur reste le même de notre point de vue, mais change selon où se place le personnage conceptuel, que ce soit le codeur ou le joueur. Pour le codeur seul, son espace n'est pas fractal. Pour le joueur seul, non plus (puisque'il n'a pas connaissance du code). Mais de notre point de vue, où se superposent les expériences du codeur et du joueur, cet espace est bel et bien fractalisé. Et voici pourquoi.

Selon le point de vue que l'on prend sur un objet fractal, c'est-à-dire, si l'on reprend l'exemple originelle de la mesure des côtes britanniques, vues de loin, moins de détails apparaîtront, c'est-à-dire, il y aura moins de points discernables à relier entre eux : en termes de longueur, nous tracerons des traits de grande distance entre les points ; mais, si l'on change notre point de vue, et que nous nous approchons, par exemple, de l'objet fractal, nous verrons de nouveaux détails apparaître, c'est-à-dire, des points plus rapprochés les uns des autres. Dans ce cas, les traits que nous tracerons entre eux seront de plus faible distance, et ainsi de suite à l'infini. Ce qu'a découvert Mandelbrot, c'est que la forme de départ, tracée à grands traits, restera fondamentalement la même que celle tracée à petits traits, car elle se répétera elle-même à l'infini, dès lors que l'on peut changer notre point de vue (zoomer, dézoomer) à l'infini.

Dans le cas de l'espace logique, les actions déployantes du joueur existent toujours-déjà sur l'espace logique vierge du codeur, de telle sorte que les séries convergentes de l'espace logique sont, de notre point de vue qui voit les actions du codeur et du joueur superposées, un point de vue, celui du codeur, à partir duquel tracer, à plus grands traits que le joueur, un objet fractal, basé sur les points du joueur. Mais, la subtilité est que les espaces logiques sont fractals à condition d'être superposés ; alors que dans le cas du calcul des côtes britanniques, l'on partait, et l'on arrivait toujours au même objet, la côte, ou dans le cas du flocon de Koch, des ensembles de

triangles équilatéraux. Ici, l'espace n'a pas de forme, les actions du joueurs joignant toujours-déjà les deux extrémités de l'espace logique du codeur, ce n'est pas leur but de tracer une fractale qui en calcule le contour ; bien plus, leurs déploiements sont toujours divergents, dans le sens qu'ils déplacent les extrémités de l'espace logique, en même temps que l'espace logique n'est fractal que grâce à la fractalité des actions déployantes. Le terme divergent est donc un peu fort, mais je l'utilise à défaut de mieux. Ce serait donc quelque chose comme un tesseract fractal, et l'on comprend alors pourquoi il est impossible de représenter en 2 et même 3 dimensions, les espaces logiques superposés du jeu vidéo.

Car, si le codeur crée un objet éternel qu'est le code, ce faisant, il permet au joueur de créer le sien : ses actions déployantes en tant qu'elles réinvestissent l'espace logique. En vertu du parti harmonique, le JV fonctionne car l'espace logique est parcouru à vitesse infinie par l'interface, donc le joueur reçoit un jeu déjà réussi comme traduction achevée, puisqu'il fonctionne. Mais le joueur ne reçoit pas le code comme l'interface l'interprète, il en a l'information, la forme complète car déjà traduite, non-analysable en parties. Le joueur, vu qu'il ne connaît pas l'existence du codeur et encore moins celle du code (et réciproquement : encore une fois, en tant que figures conceptuelles, le codeur et le joueur naïf, ne peuvent pas se recouper, et leur indépendance conceptuelle se traduit dans leur rapport d'ignorance mutuelle), le joueur donc, crée, à l'instar du codeur, de l'information. En ce sens il re-fractalise l'espace logique en le rendant infinitésimal. Mais ses actions déployantes, ses « re-fractales », ne sont possibles que parce qu'elles joignent toujours-déjà (donc atemporellement) les deux extrémités de l'espace logique achevé car préinterprété. D'où le fait que le joueur crée dans l'éternité un objet éternel : en effet, si l'on s'en tient à l'explication géométrique (simple) d'une fractale, celle-ci se définit comme étant la réduction d'une ligne ou d'un espace ou d'un volume entre deux points, à la ligne (à l'espace ou au volume) la plus directe entre les deux points. Dans ces termes, l'espace logique du JV, lorsque l'information est complète, est déjà un espace fractalisé par les séries convergentes ; on pourrait alors croire que le joueur vient « dé-fractaliser » ce espace pour le ramener à ce qu'il était avant la fractalisation ; or, il n'y a pas eu un tel espace avant l'information complète, le joueur ne retrouve pas des lignes qui auraient été tracées, mais en trace des nouvelles, les siennes, de sorte qu'il crée des nouvelles jonctions entre les points, il déplace les extrémités jointes de l'espace logique dans cet espace logique lui-même ! C'est pour cela qu'une représentation graphique de l'ajout des actions déployantes du joueur, à l'œuvre du codeur, est impossible : il faudrait, pour rendre de telles actions , un set fractal.

Pour bien comprendre, encore une fois, si l'espace logique défini par le codeur est dit fractal, c'est parce qu'il est la réduction de l'espace déployé par le joueur, à l'espace le plus direct entre les extrémités, c'est à dire une réduction de l'espace déployé aux séries convergentes. Alors, les actions déployantes ne défractalisent pas mais fractalisent-plus-loin-parce-qu'autrement l'espace logique fractal du codeur, étant donné que cet espace logique ne préexiste pas aux actions déployantes : car, comme dans tous les développements exposés, les rapports sont ici des correspondances, des réciprocitys, non des implications causales entre un T1 et un T2. Le fait que le joueur puisse re-fractaliser un espace qui ne lui préexiste pas permet à ses actions de toujours déployer à l'infini, et du coup, de manière éternelle, car elles constituent l'espace logique en même temps que l'espace logique les constitue. Puisque c'est toujours sur l'espace logique défini par le codeur et totalisé par une interprétation achevée, que ces actions peuvent avoir lieu : le joueur ne crée de nouvelles jonctions que sur la base de la complétude informationnelle du code traduit.

Ainsi, ces deux "faces" inter-crétives sont également les pôles éternisants de l'œuvre-jeu. C'est à dire les éléments de l'œuvre qui échappent à l'espace et au temps : le code en tant qu'il délimite un espace logique a-temporel et a-spatial, et l'existence infinie qui, via l'interface, se présente comme l'accomplissement infiniment subdivisé de l'espace logique ;

une re-fractalisation qui est garante, dans le contingent, de la possibilité d'une présence au jeu indéfinie. Mais ces deux pôles étant mis en relation par l'interface et la lecture causale qu'elle opère, ce passage par une réalisation spatio-temporelle du jeu est autant une condition d'expression de son existence en tant que jeu, qu'une inscription nécessaire, qui, alors relativise l'éternité des deux pôles. Pas de JV sans pôles éternisants, mais pas de pôles éternisants sans la réalisation spatio-temporelle qu'effectue l'interface. Tout se tient donc réciproquement, du parti harmonique à l'existence infinie, comme création convergente d'un ensemble vidéo-ludique, l'œuvre-jeu est multiple.

L' AUTOPOSITION DU JEU COMME OEUVRE

Le joueur logique est au premier abord omnipotent par rapport au jeu, c'est-à-dire, il est celui qui amène à l'existence ce qu'il désire (il a créé le concept de ce jeu dans son esprit, il l'a anticipé, et par sa propre action, il l'a mené à l'existence via l'interface) ; il a ainsi un rapport éternel parce que génétique au jeu : ce rapport, ce sont ses actions en tant que joueur logique ; or, comme ce joueur estime avoir créé le jeu, ses actions sont autant de désirs devenus réalités, il crée *dans* le jeu comme il a créé le jeu, car il ne distingue pas le jeu codé des possibilités du code, pour lui, le jeu comme ce qu'il y fait sont des créés au même titre. En effet, le joueur ne sait pas qu'il y a un code derrière l'interface, il ne sait pas que l'interface est une interface (puisque l'interface le relie au codeur, qu'il ignore : jeu et interface sont pour lui confondus), ce qui motive sa créance en son omnipotence, puisque si pour lui l'interface se confond avec le jeu, en aucune façon il ne peut penser que sa volonté soit médiatisée par une machine intermédiaire, que ce soit code ou circuits électroniques, ce qui du point de vue du codeur correspond à l'enclenchement de l'interface, correspond pour le joueur à la création du jeu, *qui ne se distingue par de l'interface et réciproquement*.

Pour cette raison, le codeur peut aussi prétendre à générer le jeu (car le joueur n'empiète pas sur le terrain du codeur, vu qu'il l'ignore ; de même, le codeur ignore qu'il puisse y avoir un autre joueur que lui-même, lorsqu'il éprouve la consistance de son code sur l'interface ; d'autant plus que le codeur-en-tant-que-joueur est un faux-joueur, qui connaît le code, et dont les actions, du coup, ne se recoupent pas avec le joueur logique qui, lui, est naïf) ; dans les deux cas, ce qui est atemporel et a-spatial, ce sont les créés (le code et les actions déployantes du joueur, c'est-à-dire, le parti harmonique et l'existence infinie). Il y a donc 2 pôles éternisants qui entourent l'interface, qui devient alors le seul ancrage spatio-temporel du jeu, son témoin dans la réalité géométrique, le lieu des signes, dès lors que le graphisme est l'expression audio-visuelle du code source ; comme nous l'avons déjà dit, lorsque le code est complet, il n'est plus code, mais information codée, il n'est plus langage, mais chose : lors de sa constitution, le code est directement et seulement un langage triple (langage de programmation, langage-machine, « langage graphique »). Autrement dit, tant qu'il n'est pas complet, le code n'est qu'un assemblage langagier où l'exprimé se confond avec l'expression ; c'est lors de sa complétion que l'exprimé se distingue de l'expression, où cette dernière reste langage (de programmation, machine, graphique), mais où l'exprimé se retrouve maintenant indépendant : c'est ce processus d'autonomisation de l'exprimé codé par rapport à l'expression codante que j'appelle proprement l'autoposition du jeu comme œuvre. Mais, il faut avouer que ce processus ne va pas de soi.

Revenons à ladite omnipotence des pères. Les deux pères créateurs que sont le joueur et le codeur logiques peuvent prétendre avoir un pouvoir magique sur le jeu (parce qu'omnipotent ; il faut se souvenir que le codeur passe aussi par le joueur lorsqu'il teste son code) ; or ces pouvoirs sont concurrents (leurs champs d'action ne se recoupent pas et pourtant ils portent sur le même objet : le jeu), et l'omnipotence n'est qu'imaginelle : le codeur croit

être le père unique car bien qu'il doive éprouver son code par le jeu, c'est lui-même qui devient joueur après avoir été codeur, et non une autre personne ; de même, le joueur, qui ignore l'existence du code, croit avoir fait naître l'œuvre dans l'interface (qui n'est pas perçue comme interface) par sa seule action ; donc, aucun des créateurs en question n'est réellement omnipotent, étant donné qu'une partie de la création du jeu leur échappe. Le problème est que, croyant être uniques, les créateurs respectifs (le codeur et le joueur) vont produire des objets éternels (un objet logique= le code, un objet ludique=les actions déployantes), qui ne peuvent dès lors pas être le jeu en tant qu'objet spatio-temporel. Ici s'amorce l'autoposition. En effet, le rapport du joueur au jeu vidéo est unique en son genre : alors que dans les *games*, on ne peut dire avoir gagné et terminé le jeu que lorsque la stratégie gagnante aura été parcourue dans l'espace et le temps (et qu'une partie non terminée d'échec reste cela : une partie interrompue, et jamais ne pourra-t-elle être considérée comme complète), le jeu vidéo est un *play* en cela que le joueur amène le jeu à l'existence par son seul acte, sa seule volition, ce qui veut dire que lorsque le jeu surgit par l'interface (avec laquelle, de son point de vue, il se confond), le code a marché, la stratégie gagnante a été actualisée et déjà parcourue de toute éternité, c'est bon, le joueur a déjà gagné, et cela, nous l'avons déjà exploré ; maintenant, n'ayant pas à se soucier du code, donc des règles, donc de stratégies gagnantes, le joueur a une totale maîtrise du jeu puisque 1) il l'a créé par sa volition et estime donc être son unique créateur et 2) aucune règle ne l'entrave dans ses actions, il arrive dans le jeu ayant déjà gagné, l'ayant déjà terminé, donc il n'a plus le rapport quantitatif du *gamer*, du joueur-codeur (qui joue en ayant en vue la stratégie gagnante de l'espace logique), mais un rapport purement qualitatif où il ne lui reste plus qu'à créer, à déployer infiniment cet espace logique grâce à sa liberté créatrice, qui refractalise l'espace logique de manière infinitésimale.

(La plus grande difficulté dans l'intelligibilité de ces processus est de bien saisir que ses étapes ne se déroulent pas dans le temps, mais qu'elles sont simultanées : l'omnipotence des pères et la production d'objets éternels sont co-présentes.)

Ruse ultime, l'existence du joueur est d'autant plus infinie qu'il ignore le code, et c'est par cette ignorance, donc sa créance en son omnipotence, que ses actions sont déployantes ; or, même s'il multiplie à l'infini l'espace, cela reste l'espace logique défini par le codeur ; à son tour, le codeur qui ignore le joueur naïf, croit créer entièrement le jeu de par son code, et donc se contentera de faire son code, et donc de produire lui aussi un objet éternel. Ce n'est qu'au prix de leur ignorance mutuelle que les pères peuvent créer de l'éternel. Mais comme ni l'un ni l'autre en réalité ne crée l'entier du jeu, l'interface investira les zones d'ignorance respectives des deux pères (il n'y a pas que le code qui soit éternel, le jeu n'a pas à n'être que quantitatif/linéaire ; ce n'est pas la seule volition du joueur qui est responsable de la venue à l'existence du jeu), et c'est donc grâce à ces 2 pôles éternisants que l'œuvre-jeu peut surgir dans un espace et un temps. Le jeu en tant qu'œuvre ne peut pas être celle du joueur puisque son existence y est infinie (présence indéfinie), il déploie un espace logique défini par un code créé par le codeur. Pareillement, le jeu n'est pas l'œuvre du codeur, car lorsqu'il devient joueur, c'est un joueur incomplet, un faux-joueur puisqu'il connaît l'existence du code et ainsi sa ludicité n'est qu'un moyen pour compléter le code, c'est une ludicité quantitative et non qualitative : son existence est finie, sa présence déterminée, limitée par son retour au code ; et ainsi, il ne déploie pas le jeu. Ainsi, puisque l'un et l'autre créateur croit créer l'entière du jeu alors qu'il n'en crée effectivement qu'une partie, ce qui échappe à leur création, c'est l'aspect spatio-temporel du jeu, précisément, l'œuvre-jeu-vidéo, qui se pose d'elle-même, car aucun des créateurs ne peut le faire. Aussi, l'œuvre-jeu se pose bien elle-même grâce à ses deux pôles éternisants qu'elle lie dans le temps et l'espace ; elle a besoin d'avoir des objets éternels à relier afin qu'elle puisse surgir d'elle-même comme œuvre dans le temps.

Pour qu'il y ait de quoi reconnaître le jeu vidéo ne serait-ce que comme *quelque chose*, un témoin spatio-temporel est nécessaire. Ce témoin, cet ancrage, ni le codeur, ni le joueur ne peuvent le fournir vu que leur rapport au jeu est génétique *et* omnipotent. La grande complexité de la chose est que cette omnipotence n'est qu'une créance (nous avons évité le mot croyance pour bien éviter tout rapprochement avec la notion d'idéologie), elle est imaginelle (c'est-à-dire, produit de l'imagination créatrice, et donc, non pas *imaginaire*, notion qui renvoie moins à une activité qu'à un simple qualificatif pour une irréalité collective); et parce qu'elle est produit de l'imagination créatrice, elle garde toute son effectivité, et ne s'oppose alors non pas à la réalité comme négation de celle-ci, mais seulement à la ressaisie épistémologique de notre part : pour nous qui avons pouvons saisir l'entier du développement du système vidéo-ludique, et non pas seulement des parties isolées, l'omnipotence des pères ne se vérifie pas dans la totalité des rapports conceptuels...il n'en reste pas moins que le rapport qu'entretient le joueur et le codeur logiques avec leurs objets est véritablement omnipotent. C'est là tout le paradoxe du joueur et du codeur : ils ne peuvent créer librement (*playing*), de manière éternelle, qu'à condition d'abandonner leur omnipotence. D'où vient alors cette géométrisation de l'interface ? L'ensemble codeur-code évolue hors géométrie, l'ensemble joueur-déployé également, mais par le simple fait que ces deux ensembles existent dans un même système vidéo-ludique, l'éternité intrinsèque à chacun des ensembles (issue de la créance des personnages conceptuels respectifs en l'étanchéité de leur ensemble) s'annule dans la relation de l'un à l'autre, relation qui infirme leur étanchéité. Mais ce n'est qu'*en relation* que l'omnipotence des père, garante du maintien hors de la géométrie des deux ensembles, ne se vérifie plus ; c'est-à-dire que c'est l'interface, qui est cette relation entre les deux ensembles, qui est la seule à porter la géométrisation, et puisqu'elle n'est qu'une relation, elle ne possède pas elle-même un existence indépendante (hypostase) qui ferait d'elle une instance créatrice au même titre que le codeur et le joueur, de telle sorte que, étant relation, elle ne crée pas d'objet vidéo-ludique (code ou actions déployantes). Ce qui se crée alors par l'interface mais en sus d'elle, c'est l'œuvre-jeu : si pour le joueur logique, le jeu se réduit à ses actions déployantes, et si pour le codeur logique, le jeu se réduit à son code comme information codée, dès lors que la géométrisation par l'interface annule leur paternité respective, le jeu est le résultat logique et nécessaire du processus de géométrisation opéré par l'interface, il se révèle être ce qui supporte les actions du joueur et ce qui légitime celles du codeur ; et puisque le jeu surgit à l'occasion de la géométrisation, il en est l'émanation directe, le porte-signes que l'on peut reconnaître dans un temps et un espace, *mais qui ne s'y réduit pas, car ce n'est pas l'interface géométrisante qui crée le jeu.*

Ultime subtilité en effet, que développera la partie suivante : si l'interface permet l'expression géométrisée du jeu, néanmoins, ce qu'il exprime ne peut se réduire à cette expression, ainsi que cela fut acquis par le code une fois complété. C'est-à-dire que l'œuvre-jeu ne se réduit pas à la partie contingente du joueur contingent (qui correspond à l'expression géométrisée), mais à ce qui la supporte. Autoposition de l'œuvre-jeu il y a donc bien, puisque c'est en vertu des relations logiques entre les éléments conceptuels du système vidéo-ludique, et seulement par ces processus internes, que l'œuvre-jeu peut s'exprimer géométriquement. L'interface devient alors le langage du jeu, et le seul possible (le contenu informationnel du codeur a le code, les actions déployantes du joueur ont l'espace logique) : si le fait que l'interface soit l'élément géométrisant du système nous a permis de conceptualiser le jeu, puisque celui se pose de lui-même, l'interface n'est pas sa condition de possibilité *a priori*, mais réellement son expression.

ESTHÉTIQUE PROCESSUELLE

Dès lors qu'on établit l'autoposition de l'œuvre-jeu comme émanation de l'interface, qui exprime spatio-temporellement un créé doublement éternisé par ses pôles de création, on ne peut plus y établir une esthétique qui serait comparable à un discours porté sur un objet unifié et localisable. Si l'interface exprime le jeu en exprimant les rapports logiques qui sous-tendent cette géométrisation, l'autoposition qu'elle situe implique toujours déjà l'ensemble des processus de création sous-jacents. Dans la mesure où l'interface exprime la création convergente du codeur et du joueur, ce n'est que l'"entre" (non la grotte mais la préposition issue d'inter) que peut prendre pour objet un discours descriptif; à la façon d'une transposition analogique du "je est un entre" de Gombrowicz, l'œuvre-jeu est un "entre" exprimé par l'interface. Comme cela a déjà été suffisamment montré, le point de vue du codeur comme celui du joueur, malgré leur prétention à créer totalement le jeu, ne sont que des perspectives partielles sur l'ensemble qu'est l'œuvre-jeu, ainsi, l'inclusion de ces rapports à un discours sur le vidéo-ludique comme œuvre est la seule garantie de sa pertinence. C'est pourquoi, dans notre perspective qui embrasse comme totalité l'ensemble du complexe vidéo-ludique et de ses relations logiques, doit être développée une esthétique qu'on appellera processuelle.

Il s'agit donc d'appréhender cette création esthétique non pas comme un objet stable et unifié, mais comme un ensemble de rapports logiques articulant une création convergente et multiple, qui fait de l'objet décrit l'expression d'un processus esthétique, et de son esthétique la description du processus. D'un point de vue purement catégoriel on pourrait avoir tendance à réduire le complexe vidéo-ludique à la pure interaction, et de là à le ranger du côté des performances participatives de l'art contemporain, ou dans méta-théâtre qui intègre son spectateur à la pièce. Mais cette catégorisation est une assimilation rapide puisqu'elle ne tient pas compte du rôle de l'interface dans l'œuvre-jeu. Les deux catégories en question, les performances participatives et le méta-théâtre, ne mobilisent que des individus mis en relation directe les uns avec les autres, et aucune traduction géométrisante d'un espace logique n'y est en jeu, justement. On pensera ici à Simondon, qui dans son classique souterrain, *Du mode d'existence des objets techniques*, développe une esthétique processuelle corrélée à une individuation de l'objet technique. Sous cet angle, et pour renouer avec le propos introductif, le beau du JV ne se trouve pas dans la qualité des graphismes, dans la bande-son travaillée ou dans sa dimension narrative, qui ne sont que des qualités esthétiques, existant déjà dans d'autres formes artistiques, et intégrées au jeu selon les contingences de sa production. Si le caractère esthétique s'exprime dans le JV par des moyens qui lui sont propres, c'est que le beau – pour garder la commodité du terme – y est un processus et non plus la qualité d'un objet. Ou comme l'écrit Simondon avant même l'invention de Pong : "ce n'est jamais à proprement parler l'objet qui est beau : c'est la rencontre s'opérant à propos de l'objet entre un aspect réel du monde et un geste humain" (MEOT, p. 191). Mais ce caractère de convergence qui lie et insère l'œuvre au monde prend place dans une généalogie plus large des rapports entre l'individu et le monde, qui attribue une fonction particulière à la pensée esthétique. Chez Simondon, la présence de l'être au monde se structure en plusieurs phases – chacune impliquant un mode d'être individuel –, dont la première est la phase magique. Cette phase initiale du mode d'être au monde est pré-religieuse et pré-technique, dans la mesure où ne s'y fait aucune différenciation du sujet et de l'objet, ni des valeurs, elle maintient une unité primitive. La différenciation se fait lorsque le potentiel de forces de la phase magique atteint son climax, ce qui provoque en elle un déphasage ; la phase magique se différencie en deux modes d'être, l'un technique, l'autre religieux, le premier se fait par la naissance de formes objectives manipulables, et le second crée des valeurs subjectives de fond. L'univers connaît

ainsi une seconde réticulation par l'autonomisation des figures de forme et de fond : des formes ne cessent de se former sur des fonds à travers des jeux de forces et de potentiels. Très grossièrement résumée, cette genèse nous intéresse quand y intervient la pensée esthétique, qui, elle, se situe entre les pôles technique et religieux issus du premier déphasage, et par sa médiation nous rappelle l'unité originelle et magique de l'homme et du monde. Ainsi l'insertion de l'objet esthétique dans le monde rend raison du souvenir d'unité qu'il réveille dans la pensée, et de là le phénomène esthétique comme rencontre et pensée d'une médiation.

Pour revenir au JV, on exclura d'entrée de jeu la contingente médiation technico-religieuse qui pourrait y être vue dans l'élaboration, par un objet technique, d'une réalité virtuelle à forte teneur eschatologiques, ce que s'attache à analyser l'anthropologie des systèmes symboliques. Car en acceptant une part de rétrocompatibilité du JV vidéo avec la théorie simondonnienne, l'aspect réel du monde que rencontre le geste humain devient l'espace logique que réalise le joueur par ses actions déployantes. Ce qui est aspect réel du monde, extérieur à l'œuvre chez Simondon, devient élément intégré dans l'œuvre-jeu. Et de fait, sans perdre la dimension processuelle du phénomène esthétique, on retrouvera à l'intérieur du dispositif video-ludique, de semblables "caractères d'appel" (le concept est de Simondon) demandant un geste à venir, les actions déployantes du joueur qui achèvent l'acte créatif. Alors que le dynamisme de l'œuvre se trouvait accompli chez Simondon dans l'insertion de l'objet esthétique dans le monde, en des zones définies par la saillance de l'œuvre au monde dont fait partie la réalité subjective réceptrice, dans le complexe video-ludique les caractères d'appel sont tels que le sujet récepteur devient co-créateur, car son intégration à l'espace logique accomplit l'œuvre-jeu en la re-frectalisant par des actions déployantes.

Autrement dit, ce sont deux esthétiques processuelles faisant chemin inverse : l'œuvre simondonnienne exprime sa dynamique par son intégration au monde et notamment dans la réalité subjective qui s'y trouve, alors que l'œuvre-jeu accomplit son processus esthétique par l'intégration, dans le complexe video-ludique, de la réalité subjective qui le déploie. La première s'accomplit dans l'extériorité, la seconde intègre cette extériorité comme condition d'achèvement. La rencontre ne se produit plus alors dans une zone d'insertion de l'œuvre au monde, mais au sein même de l'œuvre-jeu qui s'accomplit par l'intégration logique du joueur déployant. Et il ne s'agit pas là d'une question de perspective. Lorsque l'objet technique subit une "artialisation" et devient objet esthétique chez Simondon, c'est qu'il opère une médiation entre l'individu et le monde par sa fonction technique, c'est son utilisation par une réalité subjective qui rend esthétique l'objet technique. Dans le cas de l'œuvre-jeu, ce n'est pas la caractère technique de l'objet – de l'interface – qui est esthétisé et deviendrait dans ce cas condition de possibilité de l'œuvre-jeu, mais, comme on l'a montré, l'objet technique qu'est l'interface n'est que la condition d'émanation de l'œuvre-jeu, qui exprime ainsi les rapports logiques qui la sous-tendent et la réticulent. C'est pourquoi, en vertu de ces rapports logiques d'entre-implication, le joueur est toujours déjà intégré à l'ensemble vidéo-ludique, et la réalité subjective qu'il représente appartient intrinsèquement à l'œuvre-jeu. Alors, le processus vidéo-ludique, au lieu de s'insérer dans le monde qui ferait être l'œuvre, opère l'intégration, dans ses rapports logiques, d'une part du monde, c'est à dire de la réalité subjective qu'est le joueur devenu constituant logique. Non pas seulement parce-que l'acte de création du codeur contient un devenir-joueur, mais également en vertu des actions déployantes effectuées par le joueur logique qui co-constitue le jeu.

Ce qui explique également le cheminement inverse du processus esthétique du JV, c'est la création, en son sein, donc dans sa structure logique, d'un second niveau de caractères d'appel. L'interface, comme tout objet technique, possède les caractères d'appel ergonomiques de sa fonction instrumentale, comme appel basique d'un geste à venir. Mais le

JV étant vecteur de ludicité au-delà de son aspect technique, il crée un second niveau de caractères d'appel, intégré à l'espace logique traduit par l'objet technique qu'est l'interface. En cela il pousse à la limite la notion même d'appel qui est attribuée à ce caractère puisque d'appel ce dernier devient caractère de constitution. L'espace logique qu'exprime l'interface n'est viable qu'à condition de contenir ses possibilités logiques de consistance, dont est garant le joueur intégré comme co-créateur déployant. Par la création d'une seconde zone de caractères d'appel non plus ergonomiques mais logiques, le JV déplace la perspective esthétique du processus – de même que l'objet technique devient objet techno-logique. En effet, la rencontre esthétique rappelant l'unité magique dans le cas de l'objet technique simple, crée un phénomène esthétique seulement du point de vue de l'observateur extérieur, qui voit l'objet technique inséré dans le monde par une utilisation instrumentale, un phare dans le paysage ou un outil dans la main qui lie au monde la réalité humaine. Dans le cas du JV, les caractères d'appels étant intégrés au complexe logique comme éléments constitutifs, et le chemin devenu effectivement inverse, le phénomène esthétique se trouve alors dans la perception du sujet qui incarne le joueur logique. Ce n'est pas le fait de voir le joueur utiliser les commandes du jeu qui est beau, mais le couplage interne au complexe video-ludique, qui, dans son processus de mise en relation déployante, insère le sujet-joueur-logique éprouvé par le joueur qui l'incarne. Le rappel, par la pensée esthétique, de l'unité magique originelle reliant l'homme au monde reste présent, mais, encore une fois, il est interne à l'œuvre-jeu qui, au lieu de s'insérer dans le monde intègre sa réalité subjective. Et alors, d'effort de rappel d'une unité magique originelle, le JV en devient sa reproduction virtuelle.

CONCLUSION – L'INDIVIDUATION INVERSE

Le psychanalyste anglais Winnicott, qui reste l'un des grands théoriciens du jeu (*play*) créatif a rédigé tout un ouvrage à ce sujet (*Jeu et Réalité*), dans lequel il expose sa théorie des espaces transitionnels, ces milieux de création transitoire entre le créant, le créé, et le co-créant (par exemple, l'enfant, le sein et la mère). Se basant sur la théorie des objets partiels de Mélanie Klein (c'est-à-dire, un objet qui n'est pas reconnu comme totalité par l'enfant, mais qui, selon les valeurs que lui attribue l'enfant, se morcelle en des entités indépendantes : l'exemple le plus classique étant le sein de la mère, objet partiel, car lorsque le sein est présenté à l'enfant pour assouvir sa faim, ce dernier se forme un concept de l'objet-sein-nourrissant qui est fondamentalement *autre* que le concept de sein que se formera le nourrisson lorsque celui-là ne lui sera pas présenté alors qu'il aura faim, concept de l'objet-sein-malveillant), Winnicott résume la constitution du soi de l'enfant de la sorte :

- 1) Le sujet *se relie* à l'objet.
- 2) L'objet est en train d'être trouvé au lieu d'être placé dans le monde par le sujet.
- 3) Le sujet *détruit* l'objet.
- 4) L'objet survit à la destruction.
- 5) Le sujet peut *utiliser* l'objet.

De manière développée, ce schéma dit que lors de son premier développement, l'enfant n'a pas encore l'idée d'un soi, il a beau savoir qu'il est, il ne sait pas qu'il est soi-même, puisque pour se positionner de la sorte, il a besoin d'éprouver la limite de son être ; or, le bébé croit être tout au monde, le monde, c'est lui-même, et ceci, justement, parce qu'il croit être omnipotent : il désire le sein, et le sein, comme par magie, apparaît à lui, il estime donc être capable de créer ce qu'il conceptualise par son désir, et de la sorte, il est le sein, de même que le sein est le bébé, dans cet état antérieur à l'idée d'un sujet et d'un objet, d'un soi. Il n'est pas encore question de séparation : le bébé se relie au sein et devient le sein, et réciproquement.

Par la suite, un jeu (*play*) s'installe entre les deux, car le bébé a conceptualisé le sein et pense ainsi avoir un pouvoir magique sur lui, en le désirant, il pense devenir sein et être satisfait ; or, la mère ne donnera pas son sein directement, et cette latence créera une aire de jeu qui échappe à l'aire d'omnipotence du nourrisson. Alors, le nourrisson n'arrive plus à faire coïncider son concept de sein, et la réalité du sein à sa bouche, car désormais, il y a jeu entre le sein et lui, jeu d'absence et de présence, le sein est trouvé, et non plus placé dans le monde par le bébé. Alors, le bébé "détruit" le sein de son fantasme, de son concept, dès lors qu'il n'arrive plus à le faire exister par le simple fait d'être. Par cette destruction, l'enfant crée l'extériorité, puisque le sein réel, non fantasmé, survit à la destruction, et cette survie s'accompagne de joie, car désormais, le bébé peut utiliser le sein ; il a acquis le concept de sujet et d'objet, il est parvenu à se constituer en tant que soi par rapport à ce qui est non-moi, comme le sein. De l'être, il est passé au soi, grâce au jeu.

Chez Winnicott (dans une optique spinozienne), c'est donc le jeu-play dans l'absence-présence du sein (aller-retour entre l'enfant qui croit en son omnipotence (pour lui, le sein n'est pas le sein-de, mais le sein qu'il a placé dans le monde par son seul désir) et la réalité extérieure de l'instance-mère qui donne le sein et qui a en réalité le contrôle du sein) qui permet à l'enfant de se former la conscience d'un soi par rapport au monde=non-soi : il ne se relie plus symbiotiquement voire substantiellement au créé, mais utilise ce qui maintenant est trouvé/donné et qui auparavant était considéré par le bébé comme créé par sa pensée. Dans cette perspective, le rapport de finalité n'existe que dans le cas d'un soi capable d'utiliser un objet ; tant que le rapport est absolument génétique (= omnipotent), le soi en est encore à être tout le monde possible, et ce qui existe dans ce monde est le Soi-Dieu, et réciproquement. Or, on retrouve quelque chose d'analogue dans l'expérience du jeu vidéo : le joueur croit en son omnipotence sur le jeu ; car il achève le jeu par son simple désir, le jeu surgit déjà logiquement achevé du moment que le joueur y joue : il n'a pas à compléter par des moyens extérieurs à soi l'existence du jeu et l'interface n'est pas perçue par le joueur comme interface, car pour le joueur, le codeur (la seconde extrémité que relie l'interface) n'existe pas, du coup, le jeu se confond avec l'interface sur laquelle il joue, mais croit être le créateur de ce qu'il active, créateur omnipotent car créant par son désir (en effet, puisque le jeu, par le fait de fonctionner, est complet et acquiert un contenu informationnel, et puisque le jeu n'a de contenu que pour un joueur, la création du jeu par le joueur ne doit pas être ramenée au geste contingent d'appuyer sur un bouton ou de mettre une pièce dans l'arcade, mais à une nécessité logique, c'est-à-dire que le jeu étant jeu dès lors qu'il est recevable pour un joueur et que le joueur reçoit ce jeu qui n'est jeu que pour lui, sans savoir qu'il y a code et codeur, le joueur se sait joueur parce qu'il y a jeu et sait que c'est un jeu parce qu'il y joue, et donc, le joueur fait plus qu'estimer que le jeu est pour lui, il croit que le jeu est par lui ; il active le jeu non pas au sens mécanique-contingent, mais logique-nécessaire... mais alors aussi, le jeu active le joueur) et donc, il appert que le joueur n'utilise pas le jeu, mais s'y relie, le joueur est joueur parce qu'il est aussi jeu et réciproquement.

Maintenant, l'on pourrait dire qu'en fait, le joueur n'est pas omnipotent, effectivement, mais plutôt qu'une entorse à la théorie, elle la légitime. De même que le sein de l'enfant-Dieu est en réalité le sein-de-la-mère, le jeu est en fait aussi l'œuvre d'un codeur auquel le joueur a accès par l'interface. Dès que l'on inclut le codeur et son indépendance logique par rapport au joueur, ce dernier n'est plus omnipotent, mais un élément dans l'ensemble ludique. L'on a vu que le jeu surgissant sans se réduire à un temps et à un espace, alors que le joueur logique finit toujours par s'incarner dans un joueur contingent. Dès lors que l'omnipotence n'est pas réelle, il faut parler du joueur en tant que joueur contingent et non plus logique : Mais la créance en sa propre omnipotence n'est pas vaine, elle a permis de faire que le jeu s'éternise grâce aux

actions déployantes du joueur, qui ne perdent rien de leur pouvoir, que l'on passe du logique au contingent. Et il faut effectuer ce passage, car l'interface reste l'ancrage géométrisé du jeu : puisque le joueur ignore l'interface en tant qu'interface, il reste omnipotent (interface=jeu et le jeu est éternel) ; or, du point de vue de l'ensemble, l'interface n'est pas le jeu, et est son ancrage géométrique par rapport aux 2 pôles éternisants, ce qui oblige à montrer qu'effectivement, l'omnipotence des pères n'est qu'une créance, issue de l'isolement du codeur et du joueur, alors que dans l'ensemble ludique, l'interface étant temporalisante, ce qu'elle relie doit bien l'être aussi (pour rappel, le codeur reconnaît l'interface, mais estime être en même temps le joueur auquel elle le relie). Le joueur entre donc (mais il n'en est jamais sorti) dans le monde du multiple : être joueur est une qualité qu'en droit n'importe qui peut posséder, et cela, cette multiplicité du joueur en général, est analytique à son concept, afin que le codeur puisse lui-même devenir joueur, et afin que le joueur naïf puisse ne pas se confondre avec le codeur et l'ignorer, ce qui ne serait pas possible si être-joueur était une qualité réservée à une seule entité. Donc, le joueur contingent est multiple, pluriel, il y a plusieurs joueurs contingents (de même pour le codeur, car sinon, de faux-joueur il ne pourrait retourner à codeur). Or, le jeu, sous tous ses aspects, reste immuable et absolu : on y reviendra, mais le fait qu'on ait démontré que le joueur se liait au jeu, était le jeu, nous permet de distinguer actions déployantes et partie particulière de tel ou tel joueur : le code et les actions déployantes appartiennent aux codeur et joueur logiques, le code particulier et la partie aux codeur et joueur contingents.

L'erreur serait de poser une scission entre les deux blocs : c'est qu'en effet, l'on retrouve un rapport de fusion, de reliement entre le jeu et le joueur contingent, relation dite « avatar », mais qui ne va pas dans le même sens que l'on croit (l'avatar serait notre relais dans le jeu), le joueur logique est toujours un joueur contingent, le joueur contingent fonctionne selon le schéma du joueur logique (idem pour le codeur) de sorte que c'est par la partie particulière que se développe le jeu, et donc, que le joueur contingent soit en rapport avec le jeu. Maintenant, si chaque joueur contingent est particulier et sa partie particulière, cependant, le jeu reste inaltéré dans sa logique ; même si le jeu, on l'a montré, n'est jeu que pour un joueur : cet étrange rapport est celui de l'avatar. Une entité immuable et éternelle, qui se liait d'abord à une autre entité éternelle (le joueur), se relie en fait à une entité multiple et contingente (le joueur dont l'omnipotence se révèle imaginelle). Croire que l'avatar est notre relais dans le jeu parce que le joueur évolue dans une réalité autre que celle du jeu, fixe par rapport à celle de la partie qui évolue au gré de ses désirs, c'est faire abstraction des processus du jeu. Puisque le jeu est fixe et le joueur contingent multiple, c'est ce dernier qui est l'avatar du jeu, le jeu s'incarne littéralement dans le joueur contingent.

Le jeu se fait chair et devient le joueur, de même que le joueur devient le jeu par le fait d'être son avatar. Au final, le joueur contingent n'est pas plus un utilisateur du jeu que ne l'est le joueur logique : parce que le second croyait être omnipotent, il se liait au jeu, et bien que ce n'est qu'une créance, celle-ci permet l'autoposition du jeu, qui, à son tour, permet au premier de s'y relier, étant multiple et le jeu immuable. L'on peu revenir alors aux théories de Winnicott-Spinoza, en ceci que c'est à présent le jeu qui crée par lui-même son avatar et devient lui : le joueur contingent, en jouant, est confronté à une profonde altération de soi, puisqu'il devient le jeu en étant son avatar, mais cette altération est aussi le cheminement inverse de la constitution de soi : cette altération mène en fait à un état de soi antérieur à l'altérité, à un état antérieur au soi. Néanmoins, le joueur contingent n'est pas un enfant, il a déjà atteint la conscience d'un soi et d'un autre. Il est donc plus juste de dire que le soi est agressé, risque littéralement de disparaître ; cependant, cette agression est l'occasion de comprendre *a posteriori* le processus d'individuation, et plus que de le comprendre, de l'expérimenter, alors que notre point de vue actuel présuppose justement cette individuation

comme accomplie. C'est que, d'un point de vue esthétique, le jeu est a-référentiel plutôt qu'autoréférentiel, et s'il n'est pas autoréférentiel, c'est parce que la réception par le joueur est co-constitutive du jeu, elle fait partie du jeu qui la présuppose dans son autoposition ; mais alors, étant a-référentiel, puisqu'il s'incarne dans le joueur qui devient le jeu, jeu et joueur sont inter-référentiels, ils s'édifient l'un par l'autre : devenir-réciproque. (Ce qui ouvre de nouvelles voies de compréhension sur l'expérience esthétique des autres formes artistiques, si l'on considère le jeu vidéo comme un exemplaire de celles-ci et non une exception). Si le jeu-game peut effectivement être défini comme un surplus existentiel non-conotique, le jeu-play est, tel que Winnicott l'envisage, essentiel à la constitution de soi ; dans cette perspective, le jeu vidéo, par son statut particulier, s'il arrive pour nous à un moment où la plupart du temps le soi est constitué, et ne peut jouer un rôle similaire, cependant, parce qu'il en recrée les conditions par un cheminement inverse pour nous qui avons oublié cet état premier, nous pouvons dire du jeu vidéo après y avoir joué les mêmes mots que Jaco van Dormael lorsqu'il parle de Quartier Lointain de Taniguchi : « Nous avons l'impression d'avoir vécu. »