

Vade Mecum

Il s'agit ici d'une tentative de théorisation des processus à l'oeuvre dans la création du jeu vidéo, où le terme de création est accepté dans un emploi large, et qui englobe donc tant le point de vue du codeur que celui du joueur. Aussi, ne traiterons-nous pas de tel ou tel jeu particulier, ni d'un thème singulier, ni même des implications psycho-sociales si souvent rabâchées à leur propos ; nous esquisserons ici, et nous insistons sur le caractère d'esquisse de notre séminaire qui servira de base à des pistes de réflexion diverses et variées pour des développements ultérieurs, nous esquissons ici donc une axiomatique du jeu vidéo, c'est-à-dire, une grammaire logique qui rendrait compte du fonctionnement du jeu d'un point de vue conceptuel et esthétique.

Autrement dit, cela revient à exposer dans un discours se déroulant nécessairement dans un temps, ce qui par sa dimension logique y est soustrait : les rapports logiques entre les éléments conceptuels n'existent pas à proprement parler dans une durée quantifiable, mais de toute éternité, hors de l'espace et du temps*. Quand nous disons par exemple que le codeur et le joueur « croient » être omnipotents quant à la création du jeu, nous ne visons pas ici un caractère contingent : une intentionnalité inscrite dans l'espace et dans le temps, c'est-à-dire que le joueur particulier, contingent, incarné, vous et moi, ne se croira pas *de fait* omnipotent ; mais sous sa figure logique, le joueur fonctionne conceptuellement de manière à ce que la qualité d'omnipotence puisse lui être attribuée. Qui plus est, lorsque nous parlons de croyance en ce qui concerne des figures logiques, nous n'entendons pas non plus une idéologie qui serait propre à tel ou tel joueur *de fait*, mais une modalité logique attribuable à une figure, ici, le joueur et le codeur.

Un concept est en effet formé de plusieurs éléments, qui se répondent entre eux afin de former ledit concept de manière atemporelle : si les éléments devaient, pour former le concept, être parcourus à une certaine vitesse finie et quantifiable, alors le concept n'apparaîtrait pas sous une forme reconnaissable en permanence de sorte que l'on ne pourrait pas même en parler puisqu'il ne serait pas « complet », car attendant d'être reconstruit à chacune de ses occurrences (par exemple, nous devrions chaque fois oublier et ré-inventer le concept de « chaise » si ses éléments n'étaient embrassables tous ensemble à la fois). Ainsi, les rapports entre les éléments du concept se font à une vitesse « hors du temps », infinie, même si l'exposition de ces éléments prend un certain temps à cause de la

contingence de notre langage discursif (pour continuer l'exemple de la chaise, je dois dire que le fait de pouvoir supporter des éléments à l'horizontale, de comporter un dossier et une base de stabilité, constituent le concept de « chaise » ; mais, combien que nous avons dû exposer ces trois éléments du concept les uns à la suite des autres, continuité nécessaire, toutefois, les éléments sont toujours-déjà en train former le concept de chaise, en dehors d'un ordre quelconque, d'une temporalité ou même d'un espace ; c'est d'ailleurs par l'énonciation qu'on les temporalise). De même, quand nous parlerons des différents processus et rapports entre les éléments conceptuels et leurs modalités dans l'ensemble du dispositif vidéo-ludique, nous présumerons qu'ils s'effectuent selon la dynamique du concept, dont les éléments tiennent toujours-déjà ensemble, se refusant à toute linéarité imaginable ; d'où le fait que la progression de notre exposé ne témoigne pas de la progression des éléments conceptuels, toujours-déjà co-présents.

* Par « hors de l'espace et du temps », nous entendons un type particulier de rapport qui s'effectue entre des entités qui, par ce rapport « d'éternité » (d'où l'expression « de toute éternité » qui est synonyme d'atemporalité), ne sont identifiables ni dans une zone de l'espace attribuable, ni dans une durée temporelle quantifiable ; par exemple, la relation $P \rightarrow S$ (Si P advient, alors S advient aussi) est un rapport logique qui est inassignable dans la mesure où en tant que schématisation logique, la référence attribuée à P et S, est une référence contingente inscrite dans un espace et un temps ; nous pouvons interpréter $P \rightarrow S$ comme « Si la pression atmosphérique atteint un certain degré, alors il pleuvra », P étant la pression, S la pluie ; dans ce cas, tant la zone atmosphérique que la pluie sont des attributions contingentes sur la base de ses figures logiques (ainsi, la zone a une circonscription spatiale définie, ainsi que la pluie qui tombera à tel ou tel endroit ; et ce sera à un temps T_1 que la pression baissera pour qu'à un temps T_2 qui le suit, la pluie se mette à tomber) : mais la relation logique qui persiste entre P et S, ne dépend ni de la pression atmosphérique en question et de la pluie, *ni du fait d'être attribuée à quelconque référent spatio-temporel*, la relation existe indépendamment de la référence effective à des données qui se présentent dans un temps et un espace. Même la vérification de ce rapport, causal, entre P et S exige un déroulement temporel qui va de P à S précisément, impliquant que P advienne avant S, alors que la relation logique *en soi* subsiste indépendamment du sens (déroulement) dans lequel la relation se voit attribuée des valeurs de vérité.

Lexique technique

Analytique : qui est nécessaire à la constitution de l'entité conceptuelle à laquelle l'élément x est dit analytique (est analytique pour le concept de récipient l'élément « pouvoir recevoir un fluide », mais il ne lui pas analytique d'être une bouteille plutôt qu'un bol).

Auto-référentiel : Une théorie scientifique parle toujours d'un objet qu'elle doit analyser, les théorèmes n'ont de consistance dans une théorie que s'ils permettent de décrire un objet choisi (la thermodynamique étudie les transmissions de chaleur) ; dans ce cas, on peut dire que la science est fondamentalement *référentielle*, car a besoin d'un référent qui soit hors de ses théories pour que celles-ci aient un sens et une consistance (le théorème ne s'explique pas lui-même, il s'explique par rapport à un objet qui ne se confond pas avec le théorème). Par contre, ce qui est *auto-référentiel* trouve en soi les éléments de sa propre consistance, et ne porte pas sur un autre objet : par exemple, le tableau d'un coucher de soleil n'est pas une peinture parce qu'il existe un coucher de soleil.

Avatar : "[Avatara] désigne les incarnations de Visnu dans le monde du relatif[...]. Les avatars ne sont d'ailleurs pas les seules manifestations possibles de Visnu ; elles sont occasionnelles. Comme les autres sortes de manifestations, elles répondent, sans porter atteinte à son intégralité, au besoin d'insérer l'Absolu immuable et inactif dans le devenir du monde de la relativité. "

Compilateur : Programme informatique qui traduit un langage de programmation (qui exprime le code source) en un langage compréhensible pour une machine (le code binaire). Le compilateur élève l'abstraction du langage codant.

Contingent : Ce qui dépend d'une circonstance, d'un temps et d'un espace, d'une cause extérieure à soi.

Graphisme (« code graphique ») : Expression géométrisée par un processeur d'un langage-machine au moyen d'une interface vidéo.

Herméneutique : Science de l'interprétation.

Langage-machine (ou *code binaire*) : langage *natif* d'un processeur, c'est-à-dire le seul qu'il puisse traiter. Il est composé d'instructions et de données à traiter

codées en binaire (suite de bits qui s'écrivent par des 1 et des 0).

Langage de programmation (ou code source) : langage écrit par un codeur humain sur un éditeur de texte ou directement sur un compilateur et qui est compréhensible pour un humain mais non pour une machine, car l'abstraction du langage est basse. Exemple de code source écrit en langage de programmation :

```
function enEdition(){
    /* Ne rien faire mode edit + preload */
    if( encodeURIComponent(document.location)
turn;
    // /&preload=/

    if ( !wgPageName.match(/Discussion.*\|Trac
var diff = new Array();
var status; var pecTraduction; var pecRele
var avancementTraduction; var avancementRe

/* ***** Parser ***** */
var params = document.location.search.substr
gth).split('&');
var i = 0;
var tmp; var name;
while ( i < params.length )
{
    tmp = params[i].split('=');
    name = tmp[0];
    switch( name ) {
        case 'status':
            status = tmp[1];
            break;
        case 'pecTraduction':
```

Logique : Est logique ce qui se déduit des procédures nécessaires que suit le sujet dans sa démarche cognitive ; est logique ce qui est abstrait du contingent pour former des schématismes explicatifs.

Omnipotence : Capacité de créer un objet par le seul acte de le penser.

Processeur : Le processeur (ou CPU de l'anglais *Central Processing Unit*, « Unité centrale de traitement ») est le composant de l'ordinateur qui exécute les instructions écrites en langage-machine des programmes informatiques.

Téléologique : Qui agit en fonction d'un but.