

DNSEP 2025 / ESAAIX

SOUS LA DIRECTION DE LESLIE ASTIER
ET DE PETER SINCLAIR

NICOLASFLEUROT.COM/MEMOIRE

DNSEP 2025 / ESAAIX
Sous la direction de Leslie Astier
et de Peter Sinclair



« To make a new world you start with an old one, certainly. To find a world, maybe you have to have lost one. Maybe you have to be lost. »

Ursula K. LE GUIN

Sommaire

Avant-propos	9
<i>Du codex au code</i>	13
<i>Une carte mémoire</i>	17
I Introduction	21
<i>Du jeu au jeu vidéo</i>	29
<i>Au delà du cercle magique</i>	33
<i>Contourner le quatrième mur</i>	37
II Immersion	41
<i>Terrains vagues</i>	46
III Playbour	51
<i>Gold farming et ludocapitalisme</i>	54
IV Avatars	59
<i>Crever à l'écran</i>	62

AVANT- PROPOS

« La certitude que tout est écrit nous annule ou fait de nous des fantômes. »

Jorge-Louis BORGES, *La Bibliothèque de Babel*

Qu'elle soit exhumée d'une pyramide ou arrachée à la banalité d'un carnet, toute inscription est hantée par une série de disparitions. Abandonnée par le scripteur, la trace retient les fragments d'un flux révolu et laisse ce qu'elle représente hors de portée. Marges, retraits, interstices typographiques : l'écrit – plein de vides – s'ouvre à des recompositions toujours différentes. Lorsque Barthes envisage d'appréhender la théorie du texte comme une hyphologie, il suggère autant son caractère réticulaire qu'une correspondance avec l'étoffe – *hyphos* désignant aussi bien le tissu que la toile d'araignée¹. L'abondance de signes abandonnés sur le *web* constitue une profusion telle qu'elle évoque l'hybris d'une Arachné dont la langue (et bien plus encore) était pourtant bien pendue. Pensé comme

¹ Barthes, Roland. *Le plaisir du texte.* (Éditions du Seuil, 1973), 101.

texture, le texte arachnéen se déchiffre et se démêle ; ouvrage textile singulier, il se déploie en patchwork, assemblé par ceux qui façonnent l'étreinte de ses fils, et modulé par les tensions qui le parcourrent. Admettre que « tout texte est un intertexte ; [...] un tissu nouveau de citations révolues »², revient alors à envisager l'écriture comme un jeu de compositions et d'adaptations d'agencements préexistants. Il s'agit en d'autres termes d'« organiser le champ de redistribution de la langue »³ et de concevoir un maillage polyphonique d'allusions dépourvu d'une origine unique. Le « dedans du texte aura toujours été hors de lui » selon Jacques Derrida, qui affirme que « comme rien n'a précédé le miroir, tout commence dans le pli de la citation »⁴. Dès lors, la lisibilité de la marque (c'est-à-dire la possibilité qu'elle soit re-marquée) et son itérabilité⁵ (sa capacité à être reproduite et détachée de son contexte) apparaissent comme des moteurs primordiaux de la textualité.

Le mythe de Theuth, tel que relaté dans le *Phèdre* de Platon, pressentait l'ambivalence ontologique de la technique : elle est *pharmakon*, un « cadeau empoisonné », à la fois prothèse et mutilation⁶. Le feu qui préserva par accident les archives cunéiformes d'Ebla est le même que celui qui consuva les rouleaux alexandrins dans le brasier de leur bibliothèque. De manière analogue, en externalisant le logos sur des supports artificiels pour le diffuser et l'archiver, l'écriture dérobe ce qu'elle conserve, dans un compromis entre la perte et la persistance : elle pérennise le savoir au prix d'une fragilisation de notre mémoire vive.

Les numéros griffonnés à la hâte sur les pages cornées des carnets d'adresses, tout comme les mentions d'anni-

² Ibid., 72. La notion d'intertextualité, qui insiste sur le caractère dialogique et pluriel de tout écrit, est également élaborée par Julia Kristeva.

³ Roland Barthes, « Théorie du texte », *Encyclopædia Universalis*, 1973, p. 6.

⁴ Jacques Derrida, *La Dissémination* (Éditions du Seuil, 1972), 351.

⁵ Jacques Derrida, *Marges de la philosophie* (Minuit, 1972), 376-7

⁶ Jacques Derrida, « La pharmacie de Platon », paru en 1968 dans la revue *Tel Quel* et repris dans *La Dissémination*, Paris, Seuil, p. 136

versaire sur les calendriers disparaissent cependant peu à peu, absorbés par le glissement du papier vers l'écran. Le contenu, du fait de sa dématérialisation, se heurte aux vulnérabilités inédites d'un monde invisible et ubiquitaire. Volatile, la mémoire s'envole et se dégrade, ainsi nous choisissons parfois d'héberger nos données dans des serveurs de stockage comme le *cloud*. De tels nuages dissimulent cependant des hangars qui peuvent, à de rares occasions, s'embraser et donner paradoxalement naissance à de véritables nuages de fumée : nos équipements électroniques s'allument, mais ils n'en restent pas moins vulnérables au feu.

Le stylet qui autrefois marquait les tablettes d'argile effleure désormais la surface des tablettes tactiles. Il se heurte aux contours de la case que l'on noircit avant de rédiger un message à la gomme sur *PictoChat*⁷ ; en écrivant à rebours, par écorchures, on semble dérober au support des fragments d'un tout qu'il semble protéger. L'usage du clavier inaugure un rapport digital inédit ; dès le XVIIIe siècle, la machine à écrire « arrache l'écriture au domaine essentiel de la main » selon Heidegger, pour qui ce membre constitue le lieu d'un rapport originel au monde :

« Through the hand occur both prayer and murder, greeting and thanks, oath and signal, and also the "work" of the hand, the "hand-work," and the tool. The handshake seals the covenant. The hand brings about the "work" of destruction. The hand exists as hand only where there is disclosure and concealment »⁸

⁸ Martin Heidegger, cité dans Friedrich A. Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, trans. Geoffrey Winthrop-Young and Michael Wutz (Stanford: Stanford University Press, 1999), 198.



[1] Anni Albers, *Tapestry*, 1948. Lin et coton, 41,9 x 47,6 cm. Collection du Museum of Modern Art, New York.

[2] Incendie du centre de données d'OVHcloud à Strasbourg dans la nuit du 9 au 10 mars 2021 vers 2h50.

Tirer un trait sur l'écriture manuscrite fait passer la main à un processus mécanique et désincarné. On assemble des pièces interchangeables qui pourraient provenir d'un puzzle sans motif. Leurs bords disjoints portent en eux la trace des pièces adjacentes ; elles s'imbriquent à la croisée de la rémanence des signifiants passés et anticipent l'horizon de ceux à venir. Imaginez un dactylographe égarer un caractère mobile : que serait une larme sans L, ou Pérec privé du E ? Cependant, qu'il soit tapé ou bien tracé, l'écrit demeure indissociable de sa condition médiatique, et le geste manuel persiste, fût-il réduit à son simulacre sous la forme d'un curseur (utilisé par la souris pour supprimer des chats). Le texte informatisé est un flux malléable, effaçable et infiniment révisable, similaire au linceul que trame Pénélope et qu'elle défait ensuite à la lumière des torches, dans le va-et-vient de la rupture et du raccord.

Du codex au code

Le passage au numérique opère le retrait du papier et développe le fantôme de la page : ainsi pourrait-on – sans perdre le CTRL – copier, couper ou coller un texte avant d'en définir le format et de le disposer sur son bureau, pourvu qu'il ne finisse pas dans la corbeille. Pour se rendre habitable et accueillant, l'écran se peuple des formes spectrales du monde matériel. En recourant par exemple au skeuomorphisme, il convoque une galerie d'ombres portées qui simulent les formes et les fonctions des objets du quotidien : montre, réveil, lampe, miroir, agenda, journal, radio, portefeuille, appareil photo,

caméra, calculatrice, podomètre, dictaphone, talkie-walkie, encyclopédie, carte, boussole, etc.

La mutation évoquée en 1979 dans la chanson *Video Killed the Radio Star*⁹ illustre la thèse formulée quinze ans auparavant par Marshall McLuhan, qui soutenait que « le médium est le message »¹⁰, et affirmait la primauté du dispositif technique. Le support prescrit les modalités de toute lecture, ainsi le geste de tourner une page diffère de celui de la faire défiler. Ce recto est inséparable du verso caché derrière lui, et à partir de l'axe autour duquel tournent ces pages collées et cousues émerge, même sommaire, une table des matières qui imprime au texte sa linéarité. La structure classique du *codex* est alors manifestement liée à un espace-temps déterminé, et nous tenons également du *volumen* antique une lecture séquentielle qui préfigurait le scroll.

Selon l'historien du livre Roger Chartier, la matérialité du texte est dotée d'une « fonction expressive » qui en détermine les qualités et organise son « imposition comme l'appropriation [de son] sens »¹¹. Espen J. Aarseth déplace le paradigme entre fond et forme dans une démarche qui n'asservit pas le texte à son support, mais affirme son autonomie : il l'inscrit dans un système relié à une structure interprétative qui conditionne sa lisibilité. Son concept de littérature ergodique désigne une forme de cybertexte qui requiert un « effort non trivial » et « extranoématique » – c'est-à-dire qui excède l'entendement purement conceptuel – pour être parcouru¹². En associant les notions de travail (*ergon*) et de cheminement (*bodos*), ce terme suggère que le sens d'un tel texte se construit dans l'interaction avec son dispositif. Tout comme le code doit être exécuté par le joueur, le texte ergodique se réclame du lecteur, lequel serait après

⁹ The Buggles, « Video Killed the Radio Star », *The Age of Plastic* (Island Records, 1979).

¹⁰ Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* (Ginkgo Press, 2003).

¹³ Roland Barthes, entretien avec Georges Charbonnier, France Culture, 24 octobre 1967

¹⁴ Michael Joyce, *afternoon, a story* (Eastgate Systems, 1987).

¹⁵ Julio Cortázar, *Marelle*, (Paris : Gallimard, 1966).

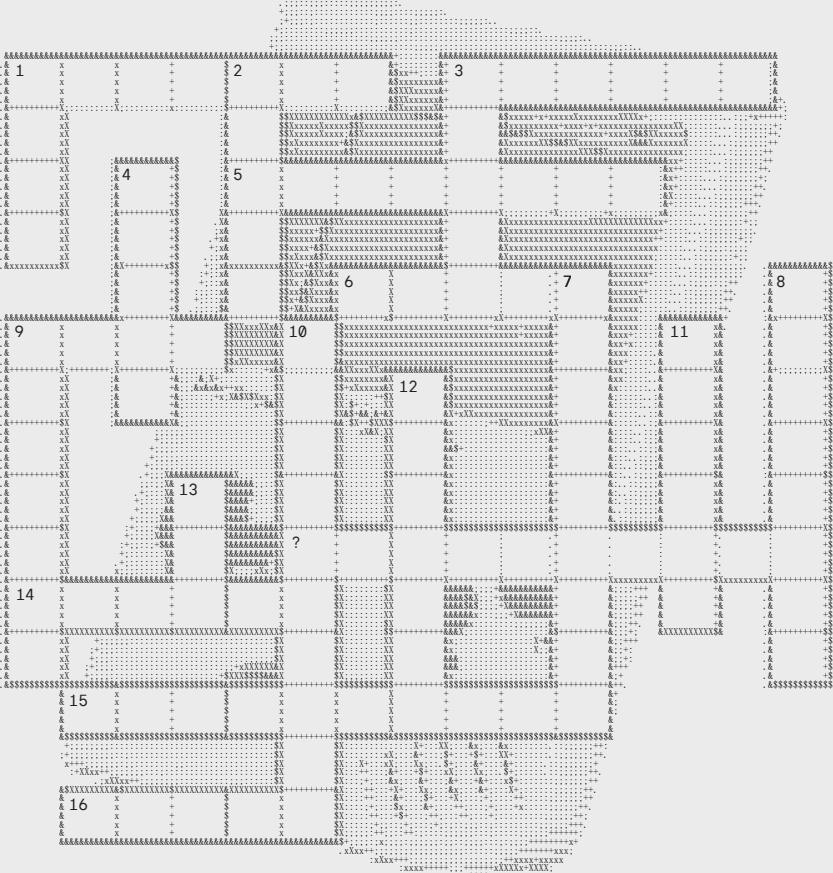
¹⁶ Archibald, Samuel, et Bertrand Gervais, « Le récit en jeu : narrativité et interactivité », *Protée* 34, no 2-3 (2006): 27-29, (<https://doi.org/10.7202/014263ar>)

¹⁷ Clément, Jean, « Fiction interactive et modernité », *Littérature* 96, no 4 (1994): 31, (<https://doi.org/10.3406/litt.1994.2350>).

¹⁸ Marc Saporta, *Composition n°1* (Paris : Seuil, 1962)

tout le « scripteur virtuel de toutes les écritures qui sont dans le texte »¹³. Ainsi, *afternoon, a story*¹⁴ de Michael Joyce offre un récit hypertextuel où le lecteur, par des choix de navigation, doit construire un parcours narratif toujours partiel et contingent, tandis que *Marelle*¹⁵ de Julio Cortázar propose un jeu de sauts entre les chapitres du roman selon un itinéraire proposé en début d'ouvrage.

Les chercheurs Samuel Archibald et Bertrand Gervais proposent cependant d'ajuster le terme d'« interactivité » plutôt que de le remplacer par celui d'« ergodicité »¹⁶, dont le caractère non trivial englobe une pluralité de formes très différentes tout en restant vaguement défini. Ainsi, on peut concevoir une textualité mobile, dont les éléments pourraient se déplacer plutôt que d'être disposés. Plusieurs figures d'une « topologie textuelle » se distinguent car le texte interactif se caractérise par ses différentes modalités d'accès et de constitution.¹⁷ Son parcours est modulaire, indéterminé et largement arbitraire : à partir d'une *Composition n° 1*¹⁸ on peut imaginer cent mille milliards de recompositions. Par exemple, un dispositif numérique comme l'hypermédia structure, selon les principes de la commutation et de l'associativité, un réseau de médias hétérogènes reliés par des hyperliens, formant autant de carrefours et de connexions que l'usager parcourt de manière séquentielle. Ce dernier, réduit à une présence spectrale, chemine en surplomb de labyrinthes informationnels atropiques et achroniques. En revanche, un cybermédia structure des simulations audiovisuelles en temps réel selon les principes de la computation et de la modélisation. Il organise



Horizontalement

1. Créature hors norme qui ne rime à rien.

3. Offensive sous tension - Poids lourd.

5. Sites accessibles en surf - Système perturbé si l'on pète un câble.

6. Chaines soulignées, disponibles via l'index.

9. Parfois supprimé lorsqu'il refuse de nous rendre notre langue ; la sienne se croque.

14. Ne reste en poche qu'une fois avalée.

15. Archive d'une progression - Se restaure avant d'affronter son boss.

16. Son tour est venu sur l'échiquier - Il trace lorsqu'il se tire.

Solution page 64

Verticalement

1. Un atout au poker, son coup est apprécié. - Avatar favori.
2. Réseau de fils - Ce qui se trame quand on cherche un lien.
3. Bestiaire de plats ou dispute de plis.
4. Contenu dans le crâne, on rêve de le crever.
5. Apparence trompeuse - Copie sans original.
6. Elles sont sur les touches - Achats en un clic.
7. Machine qui remonte le moral.
8. Remet de l'ordre et choses les choses à leur place.
9. Quantité susceptible d'être remise.
10. Paiement en fin de compte - Gare aux touches finales.
11. Insecte qui fait défaut.

un « espace utopique » continu, accessible par une image figurative dont la cohérence physique permet à un sujet incarné d'y être artificiellement immergé, et d'y interagir en mobilisant ses sens. Ces deux formes de média se fondent l'un dans l'autre, et constituent parfois « des îlots cyber accessibles au sein d'arborescences et de réseaux hyper », à l'instar du mode *Street View* dans *Google Maps*¹⁹. L'Hypersphère désincarnée du Web serait d'ailleurs peut-être en passe de se scinder, par le « dédoublement du monde », en une « Cybersphère » qui permettrait de manière sensible et située de reterritorialiser un Web marqué par sa dissémination.²⁰

¹⁹ Étienne Armand Amato et Étienne Pereny, « L'heuristique de l'avatar : polarités et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias », *Revue des Interactions Humaines Médiasitées* 11, no 1 (1 janvier 2010) : 109.

²⁰ Ibid., 111.

Une carte-mémoire

La faim du livre pousse le lecteur vorace à le dévorer, il se nourrit de morceaux choisis et emporte avec lui des fragments dans un geste de « braconnage »²¹. Dans ce déplacement furtif, il déploie des tactiques et des arts de faire face aux stratégies totalisantes qui contraignent la lecture. Certes, le scripteur jette l'encre et son dévolu sur une forme qu'il a su instaurer de sa main et de son esprit, mais en se livrant « à l'interminable » il a perdu le pouvoir de dire « Je »²²; et si (par une nuit d'hiver) le lecteur se mue parfois en personnage fictionnel, il ne joue cependant pas non plus à la première personne. Il arpente, guidé par l'intensité de ses rencontres, un espace multicursal d'errance programmée, avec ses lacunes, ses impasses et ses angles morts.

²¹ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien*, Tome I : Arts de faire, chap. XII, « Lire : un braconnage » (Paris : Gallimard, coll. « Folio essais », 1990), 239-255.

²² Maurice Blanchot, « La solitude essentielle », dans *L'Espace littéraire* (Paris : Gallimard, 1955), 21.

vivante et réactivable. Ainsi se prolonge l'héritage mallarméen : le texte ne cesse de « faire semblant »²³ de commencer ou de finir, il le fait à chaque instant et peut toujours être rejoué et re-lu. Cependant le contenu (du code, des scripts), destiné à la machine, attend son exécution par le joueur et « ce dernier travaille à produire l'illusion d'un agir efficace pour faire territoire avec les images »²⁴. Rédigé sur un écran et tourné vers le numérique, ce mémoire ne pouvait qu'épouser la discontinuité des pratiques qu'il évoque. En préférant un système ouvert, suggestif, associatif et topologique, il se veut introduire un rapport plus éclaté au contenu, fidèle à l'organicité des espaces virtuels.

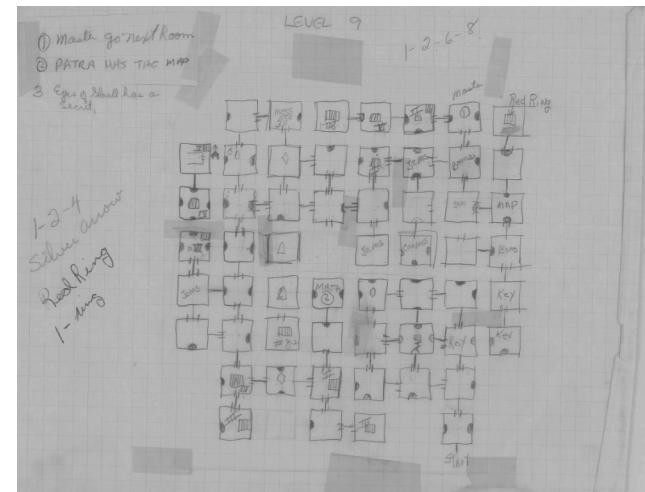
On privilégiera une lecture contingente plutôt que téléologique, en prenant en compte les plis et les replis de l'intertexte qui étreignent les failles du blanc et du non-dit. Si l'on convient qu'un départ implique de quitter un lieu autant que de se diriger vers le suivant, on peut envisager ce préambule comme le quai depuis lequel prendre le large vers les îles éparses de l'archipel du texte. En naviguant circulairement « des courbes de la côte aux bras de la baie »²⁵, on pourra mettre les voiles vers les méandres d'un texte qui se dérobe et qui se reconfigure. À partir de ce pivot central, irradiant vers des modules satellites autonomes, on largue les amarres pour rejoindre un parcours pluriel jalonné de multiples ramifications, un assemblage disjoint de territoires que seule notre présence traverse et ponctue. Parfois, dévier de la trajectoire balisée, s'égarer quelques instants une *Rainbow Road*²⁶ ouvre des passages insoupçonnés. À défaut de pouvoir cliquer sur [ce lien](#), vous rencontrerez

²³ J. Scherer, Le « Livre » de Mallarmé, Paris, Gallimard, 1957. p. 612, feuillet 180 – A.

²⁴ Stello Bonhomme, « Le joueur au travail ou le plaisir d'accumuler des richesses digitales », *Sciences du jeu*, no 11 (12 avril 2019), <https://doi.org/10.4000/sd-j.1906>.

²⁷ Alison Gazzard, « Teleporters, Tunnels & Time: Understanding Warp Devices In Video-games », *Proceedings of DiGRA 2009*, 12 janvier 2009.

dans les parages des « *warp zones* »²⁷ ouvrant des chemins transversaux entre deux éléments qui pourraient être mis en résonance. Quand le contour perçu d'un groupe d'étoiles brillantes semble former un motif on imagine des constellations : ces astérismes pourraient faire surgir nos chapitres en reliant les pointillés qui préparent le trait plein, avec le même fil qui relie l'étoile à la toile.



²⁶ Nintendo EAD (2008). *Mario Kart Wii* [Nintendo Wii]. Jeu vidéo réalisé par Yasuyuki Oyagi, édité par Nintendo.

INTRODUC- TION

I



¹ McKenzie Wark et Noé Le Blanc, *Théorie du gamer* (Paris: les Prairies ordinaires, 2019).

Dans une publicité réalisée en 2000 pour la PlayStation 2, David Lynch figure une collision entre une voiture et un faon, or seul le véhicule est endommagé et se déforme devant l'animal impassible. Peut-être l'avez-vous remarqué, dans un endroit à l'envers une vie irréelle s'accompagne souvent d'une mort provisoire et comme le rappelle le slogan de cette campagne publicitaire : « different place, different rules ». McKenzie Wark décrit dans sa *Théorie du Gamer*¹ ce « ludospace » au sein duquel émerge la subjectivité transgressive du « gamer », qui constitue une posture critique qui déjoue les structures qui organisent le réel :

[Le gamer] se distingue par une perception du monde comme ensemble de systèmes interactifs où l'on gère des ressource, recherche des avantages, fait concurrence aux autres, quantifie les résultats, gagne ou perd, et recommence en cas d'échec. Il existe différents types de subjectivité de gamer. Certains prennent plaisir à battre les autres ; certains préfèrent le beau jeu. Certains trichent ; certains gâchent le jeu. Certains préfèrent explorer les ensembles de règles et découvrir de nouvelles manières de jouer.

Le jeu vidéo dévore parfois le monde physique pour générer le sien, ses lois et ses modalités d'expérience ne sont jamais complètement fictionnelles et son ubiquité interroge par ailleurs les conditions de sa superposition, voire de son empiétement, sur le monde dit « réel ». La ville de Lumière dans *Clair Obscur: Expedition 33*¹ est librement inspirée du Paris de la Belle Époque, tandis que celle de Sapienza dans la série *Hitman*² reconstitue la côte amalfitaine et rappelle les ruelles escarpées de la commune de Vernazza. Le parc national de Yosemite a également inspiré la forêt que l'on doit surveiller dans *Firewatch*³. En utilisant un appareil photo jetable trouvé dans le jeu, on peut d'ailleurs prendre quelques clichés lors de nos pérégrinations sylvestres et ceux-ci peuvent être « développés » et envoyés au joueur par courrier postal. Celui-ci, s'il est de passage au Japon pourrait également comparer ses photos de vacances aux décors de *Persona 5*⁴ qui reproduit fidèlement le métro tokyoïte et différents quartiers de la ville, y compris ses *kombini* et ses *izakayas*.

Les localités nippones constituent, autant que la péninsule ibérique ou l'Angleterre, une source d'inspiration pour la plupart des territoires de la franchise *Pokémon*. Au centre de Kalos, la métropole d'Illumis est dominée par une Tour Prismatique qui n'est pas sans rappeler la Dame de fer. Cette région recèle également d'autres allusions au patrimoine français, des alignements mégalithiques de Carnac aux châteaux de Versailles et de Chenonceau. Ces lieux remarquables figurent parmi les nombreux « PokéStops » que les joueurs de *Pokémon Go*⁵ sont invités à scanner avec leur smartphone en échange d'objets virtuels. En revanche, ce

¹ Sandfall Interactive. (2025). *Clair Obscur : Expedition 33* [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Guillaume Broche & Nicholas Maxson-Francombe, édité par Kepler Interactive.

² IO Interactive (2016). *Hitman* [Microsoft Windows] édité par Square Enix

³ Campo Santo (2016). *Firewatch* [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Olly Moss et Sean Vanaman, édité par Campo Santo.

⁴ Atlus (2017). *Persona 5* [PlayStation 4]. Jeu vidéo réalisé par Katsura Hashino et Shigenori Soejima, édité par Sega.

⁵ Niantic (2016). *Pokémon Go* [Android]. Jeu vidéo réalisé par Dennis Hwang, édité par The Pokémon Company.

⁶ Anton Wallén (2013). *GeoGuessr* [En ligne]. Jeu vidéo réalisé par Anton Wallén.

⁷ Andrew Shouldice. (2022). *Tunic* [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Andrew Shouldice, édité par Finji.

faisant ils participent involontairement à l'entraînement d'un modèle d'IA géospatiale que Niantic (l'éditeur du jeu) utilise pour cartographier en 3D le monde physique et permettre aux ordinateurs de mieux le percevoir. Notre planète numérisée s'est peu à peu dédoublée en un terrain de jeu pour le joueur de *GeoGuessr*⁶ : celui-ci, placé aléatoirement sur la carte immersive de *Google Street View* (avec une vue à 360°), doit déduire sa position géographique exacte en s'aider par exemple des paysages ou des inscriptions pour se repérer. Internet regorge de « wikis » permettant de répertorier les indices visuels utiles à ces déductions : styles architecturaux, indicatifs téléphoniques, orientation du soleil, types de panneaux routiers etc.

Les jeux puisent abondamment dans le monde actuel pour bâtir leurs univers fictionnels mais développent souvent des langages qui leur sont propres. De part son esthétique onirique et sa langue fictive, *Tunic*⁷ semble de prime abord constituer une réalité chimérique close sur elle-même. Toutefois, cette clôture apparente est déjouée par son système d'écriture, le *Trunic*, qui représente des phonèmes de l'anglais, et par la matérialité d'un manuel que l'on doit reconstituer une page à la fois. Ce document est présenté sous la forme d'un livret froissé, agrafé et parfois annoté à la main, qui éclaire le monde diégétique et reconnaît implicitement le joueur.

Le voyageur anonyme de *Chants of Sennaar*⁸ gravite une tour babélique dont l'architecture rappelle le minaret de la grande mosquée de Samarra, en Irak. Pour y parvenir, il lui est nécessaire de déchiffrer des langues et de rétablir le dialogue entre les peuples qui occupent chacun des niveaux de la tour. Ces derniers sont

condamnés à l'isolement par l'empilement de leurs solitudes. Chaque communauté s'apparente à une sorte de caste, honorant les sommets et méprisant les étages inférieurs. En explorant l'édifice et en échangeant avec ses habitants, le joueur collecte des glyphes qu'il doit associer à des mots ou des concepts, et ses hypothèses sont consignées dans un carnet qui permet d'en valider progressivement les traductions. La manière dont chaque groupe appréhende le monde est façonnée par la spécificité de son système symbolique, et son vocabulaire témoigne de son identité culturelle. Par exemple, être en mesure de pouvoir désigner les ombres que les nuages projettent sur le sable serait sans importance pour les *soldats*, dont le lexique guerrier suggère le devoir et le sacrifice. La structure impérative et tranchante de leurs glyphes runiques contraste avec les ornements stylistiques du système d'écriture des *bardes*, inspiré de celui des groupes linguistiques indo-aryens : le devanagari.

Le système structuré de signes (oraux, écrits ou gestuels) sur lequel repose toute langue offre une diversité considérable d'usages combinatoires. Sur le même principe, un joueur de *Minecraft*⁹ compose à partir d'un ensemble d'unités minimales, des blocs, qui obéissent à des règles implicites : la terre ne flotte pas, l'eau se propage et le sable tombe s'il n'est pas soutenu. Ces contraintes se doublent de possibilités spécifiques imposées par des biomes (désert, jungle, toundra, marais etc.) et possèdent une modularité liée aux matériaux et aux textures, des types de bois jusqu'aux nuances de laine. Ces éléments peuvent être réinterprétés, ainsi il est possible de construire un pot de fleurs avec des trappes ou un toit avec des escaliers. Les possibilités sont vastes et rappellent

⁹ Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Markus Persson et Jens Bergensten.

¹⁰ RobTop. (2013). *Geometry Dash* [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé et édité par Robert Topala

le foisonnement remarquable des univers créés au sein de *Geometry Dash*¹⁰. Son éditeur de niveaux permet de reconfigurer les attributs d'un certain nombre d'objets via un système de « triggers », et chacun d'entre eux peut être assigné à un ou plusieurs groupes ce qui autorise des opérations conditionnelles complexes. Auparavant les créateurs provoquaient l'illusion de mouvement ou de réalisme en disposant astucieusement leurs éléments sur la grille rythmique associée à leur niveau. Cependant la mise à jour 2.2 du jeu introduit la possibilité de briser le défilement horizontal en ajoutant de multiples effets de caméra, de pistes audio et de post-traitement. Le jeu semble programmé par ses joueurs qui ne cessent d'en (ré)inventer la syntaxe.

Si les jeux absorbent le monde physique pour le transformer en espace ludique, ils débordent aussi dans le sens inverse pour s'immiscer dans notre monde actuel. McKenzie Wark rappelait qu'ils, « comme une grande partie du monde, sont organisés selon des logiques computationnelles. Ce sont des fragments métonymiques de ce monde, plutôt que des métaphores ou des représentations. »¹¹ Ainsi en juillet 2018, le désert californien voit apparaître un hamburger géant, avalé par l'une des failles spatio-temporelles du jeu *Fortnite*¹². La Nintendo 3DS était utilisée jusqu'en septembre 2025 comme audioguide au musée du Louvre, affichant cartes interactives, modèles 3D et commentaires pour guider et enrichir la visite des collections. Les visiteurs des parcs *Super Nintendo World*, munis d'un bracelet interactif, peuvent frapper des blocs et collecter des pièces, dans un décor reprenant l'esthétique du

¹¹ McKenzie Wark, *Théorie du gamer*.

¹² Epic Games. (2017). *Fortnite* [PlayStation 5]. Jeu vidéo développé et édité par Epic Games.

Royaume Champignon ou de la jungle de Donkey Kong.

Selon une infographie publiée par Activision en août 2013, les joueurs auraient cumulé l'équivalent de 2,85 millions d'années de jeu sur la saga *Call of Duty*, une durée qui excède l'ensemble de l'histoire de l'humanité telle que nous la concevons depuis l'émergence d'*Homo sapiens*¹³. Si ce chiffre reste avant tout une curiosité statistique, on pourrait parler d'une guerre symbolique sans fin. Ce que l'uchronie de *Wolfenstein* fantasme avec son armée de mécha(nt)s cybernétiques semble moins lointain quand on observe l'hybridation des forces armées (la décision létale est désormais confiée à des algorithmes) et la robotisation des conflits qui semble mener vers une guerre télécommandée. Sur le front ukrainien, on tue et on soigne par écrans interposés : les drones et les robots assistent les soldats sur le front et soignent les blessés à distance. En échangeant des vidéos de meurtres ou de destruction d'équipements militaires ennemis sur un site gouvernemental, les unités de voient attribuer des « e-points » qu'ils peuvent ensuite utiliser pour acheter de l'équipement sur le marché *Brave1*. Détruire un char ennemi vous rapportera un nombre variable de points selon la situation sur le terrain et en accumuler un grand nombre permettra peut-être à votre escouade de figurer dans le classement mensuel.

La perspective paradoxale de *Monument Valley*¹⁴, inspirée des gravures d'Escher, ouvre des espaces impossibles. On y accède lorsque les nuits noires y sont blanches, quand les fenêtres s'ouvrent sur des volets fermés. Ces intermondes hybrides marquent des seuils,

¹³ oL0RDo, « COD numbers since COD4 », Reddit Post, r/blackops2, 13 août 2013, https://www.reddit.com/r/blackops2/comments/1ka0it/cod_numbers_since_cod4/.

¹⁴ Ustwo. (2014). *Monument Valley* [Android]. Jeu vidéo réalisé par Ken Wong, édité par Ustwo

et on en viendra à se demander quels sont les mécanismes ludiques qui créent une porosité entre le jeu vidéo et le monde actuel, et de quel nature est la limite qui les séparent. Entre transgressions et simulacres, immersion et effraction, joueur et jouet, ces passerelles liquides sont à la fois un reflet et productrice du Réel.

Plutôt que de figer des idéaux types antagonistes (matériel/immatériel, actuel/virtuel, fiction/réalité) on pourrait penser leurs hybridations et substituer à une logique binaire une pensée des seuils et des zones de contact. Chaque corpus d'exemples et de références est en partie tributaire des préférences de ceux qui l'ont constitué, il convient donc de reconnaître que certains jeux ou perspectives théoriques seront plus particulièrement valorisées.

Du jeu au jeu vidéo

Les premières recherches sur le jeu ont défendu l'idée d'une séparation nette entre le jeu et la vie ordinaire. Cette perspective, défendue notamment par Johan Huizinga et Roger Caillois, a longtemps prévalu dans le discours académique, et leurs contributions sont encore largement citées et discutées tant leur impact fondateur continue d'orienter la recherche dans ce domaine. Huizinga soutient que la culture trouve ses fondements dans les pratiques ludiques, lesquelles seraient intrinsèquement liées au culte. À l'instar de la distinction entre le sacré et le profane, le jeu se séparerait radicalement du « sérieux », et son ritualisme lui prêterait une aura presque religieuse. Cette approche du jeu se reflète dans la définition qu'il en propose dans son ouvrage :

« Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'"être autrement" que dans la "vie courante" »¹⁵

Caillois élargit sa notion du jeu en soulignant son caractère spectaculaire, libre et incertain, et le systématise comme un système autarcique « avec des limites précises de temps et de lieu, [...] sans conséquence pour la vie réelle. »¹⁶ À la différence de Huizinga qui insiste uniquement sur l'aspect compétitif de des jeux, Caillois propose une typologie plus nuancée qui comprend l'agôn (compétition), l'alea (chance), le mimicry (simulacre) et l'ilinx (vertige). Ces catégories peuvent être graduellement classées du ludus (jeu réglé) à la païdia (jeu spontané). En adoptant une perspective formelle et techniciste, leurs approches considèrent le jeu comme un système clos, qui opère dans un cadre spatio-temporel défini et imperméable aux fluctuations d'un monde qui lui serait extérieur. Chez eux, l'idée d'une « vraie vie » celle des activités terrestres, concrètes et tangibles (donc authentiques), s'oppose aux mondes du jeu. Marqués par l'essor du structuralisme au milieu du XXe siècle, leurs positionnements ethnocentrés méritent cependant d'être recontextualisés car ils reposent sur des bases contestables. Jacques Ehrmann, théoricien français de la littérature, souligne dans une critique de leurs travaux¹⁷ que leur conceptualisation de la « réalité » en tant que norme préétablie conduit à légitimer une normalité qui

¹⁵ Johan Huizinga, *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu* (Gallimard, 1988).
[1951] *Homo Ludens* (1938 : 51)

¹⁶ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige* (Gallimard, 1958).

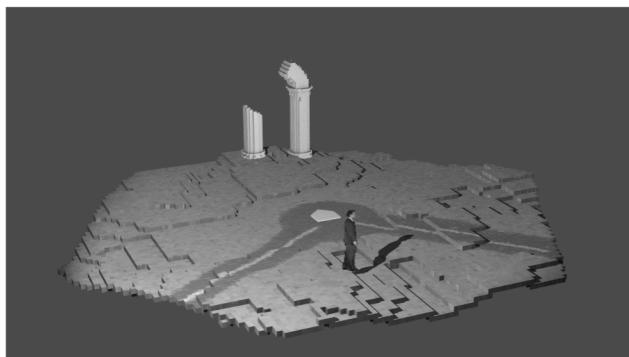
¹⁷ Jacques Ehrmann, Cathy Lewis, et Phil Lewis, « Homo Ludens Revisited », *Yale French Studies*, no 41 (1968): 31-57. <https://doi.org/10.2307/2929664>

ne peut pas être posée à priori, du fait de son intrication fondamentale avec la culture qui la façonne.

Aucun nom commun indo-européen n'existe pour désigner le jeu, une particularité également observable dans les langues germaniques qui emploient trois termes différents pour le décrire. En grec, la désinence « *-inda* » offre une expression distinctive pour décrire le jeu enfantin, à l'instar du terme chinois « *wan* », qui s'oppose à « *tcheng* », associé à la compétition. Dans la langue japonaise, le substantif *asobi* et le verbe *asobu* renvoient à une idée générale du jeu, incluant autant le plaisir récréatif que l'enjeu compétitif. La distinction lexicale entre l'acte de jouer, représentée par « *paizein* », et l'objet du jeu, incarné par « *paigma/paignion* », préfigure la reconnaissance précise des aspects actifs et matériels du jeu dans la pensée hellénique. En raison des évolutions phonétiques du latin, le terme *ludus* a été progressivement remplacé, dans les langues romanes, par des dérivés de *iocus*. Il est notable que, dans ce glissement, le sens du mot se soit élargi pour englober diverses notions de mouvement et d'action, s'éloignant ainsi d'un cadre strictement formel. Ainsi, notre mot « jeu » provient du mot latin *jocus* signifiant « plaisanterie » ou « bavardage », et signifie autant jouer que jouet. Là où le français se contente d'un terme unique, l'anglais distingue le « *game* » pour désigner l'objet du jeu du « *play* » qui décrit l'action de jouer. Si cette opposition sémantique souligne la complexité des pratiques ludiques, le terme de « jeu » invite toutefois à dépasser cette dualité pour adopter une approche plus globale des théories du jeu vidéo – une perspective que la revue francophone *Sciences*

du jeu développe depuis les années 2010, dans la continuité des travaux de Jacques Henriot.

L'émergence des *games studies* au début des années 2000 permet d'asseoir la reconnaissance du jeu vidéo comme domaine de recherche à part entière et tente de définir leur spécificité « en tant qu'objets, systèmes [et] supports de contenus »¹⁸. Une controverse épistémologique fondatrice oppose cependant deux visions différentes du médium : alors qu'il constitue une nouvelle forme de récit aux yeux des narratologues, les ludologues insistent sur les caractéristiques qui lui sont propres, sans le réduire au récit qu'il déploie. Jesper Juul les définit comme un groupe formel et soutenait alors « qu'on ne peut pas avoir d'interactivité et de narration en même temps »¹⁹. Ces différents approches n'impliquent pas les mêmes définitions de l'objet et les théories doivent donc être une synthèse de plusieurs approches pour dépasser les clivages.



[4]

Pippin Barr et Jonathan Lessard illustrent dans *Game Studies* (2016) le débat entre ludologie et narratologie.

¹⁸ Sébastien Genvo, « Studies, sciences du jeu et ludologie », dans *Introduction aux théories des jeux vidéo* (Presses Universitaires de Liège, 2023).

¹⁹ Jesper Juul, « Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives », *Game Studies* 1, n° 1 (2001), <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.

²⁰ Huizinga introduit le terme sans l'élaborer conceptuellement, contrairement aux universitaires et *game designers* qui le reprennent par la suite.

²¹ Huizinga 1938, 10

²² Kendall Walton approfondit le concept de « make-believe » comme forme de simulation dans *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representative Arts* (Harvard University Press, 1990).

Au delà du cercle magique

Dans son essai de 1938, l'historien néerlandais Johan Huizinga recourt à la métaphore d'un « cercle magique »²⁰ afin de délimiter l'espace au sein duquel les règles de la vie ordinaire sont momentanément suspendues pour permettre l'émergence d'une réalité fictive propre au jeu :

« The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc, are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within ordinary world, dedicated to the performance of an act apart. »²¹

En traçant les contours d'une frontière invisible autour du jeu, il sépare ainsi l'ordre du chaos en instaurant un espace réglé. Roger Caillois estime lui aussi que cette ligne de partage devrait rester nette, même s'il concède que ce n'est pas toujours le cas. L'entrée dans le jeu (du latin *in lusio* signifiant « illusion ») ne devrait pas déborder sur le « monde réel » car l'incursion intempestive de l'un dans l'autre menacerait la nature même du jeu et entraînerait sa corruption, tout comme le ferait la tricherie. Il considère que le jeu repose sur des règles qui en définissent le caractère régulé, si ce n'est pas sur le faire-semblant²² qui lui confère une dimension fictive. Toutefois, selon lui, ces deux aspects – les règles et la fiction – sont mutuellement exclusifs et sa conception rationaliste du jeu s'oppose à une approche dite « glo-

bale » qui envisage ces deux aspects de manière complémentaire. Katie Salen et Eric Zimmerman, concepteurs de jeux, adoptent dans leur ouvrage *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, le terme de « cercle magique » et le conceptualisent comme un espace de mutation de sens au sein d'une instance de jeu²³. La magie qui s'y manifeste n'a rien de la sacralité présente dans les travaux de Huizinga, pourtant leur cercle reste à la fois délimité et illimité, et ses frontières sont perméables car elles ne cessent de se redessiner. En revanche, certaines critiques adressées à leur recherche interrogent la rigidité de la délimitation entre le jeu et la vie ordinaire, et soulignent l'importance d'une compréhension plus nuancée de leur interaction, comme le suggère la sociologue T. L. Taylor²⁴. Mia Consalvo ajoute que leur cadre conceptuel soutient une approche structuraliste des jeux qui dissocie leur forme de leurs usages effectifs au sein de pratiques ludiques situées²⁵. Les figures d'un « nœud magique »²⁶ ou d'une « pièce de puzzle »²⁷ sont alors proposées afin de matérialiser des points de jonctions plus vastes et dynamiques où des réalités se rencontrent et se reconfigurent. Le chercheur finlandais Markus Montola conçoit le cercle magique comme « métaphore et contrat rituel »²⁸. La barrière contractuelle isolante sépare le jeu de la vie réelle et des influences externes.*

On remarquera que le *ring* de boxe est un après tout un cercle, comme l'est le *dohyō* japonais, plateforme de terre battue que les lutteurs sumo ne doivent pas franchir, car quitter le jeu serait le perdre. On s'engage ici dans une bataille : il s'agit de frapper fort, de gagner du terrain pour toucher au but, d'abattre ses cartes et peut-être faire sauter la banque. Après avoir donné le coup

²³ Katie Salen Tekinbaş et Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (MIT Press, 2003).

²⁴ T. L. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture* (MIT Press, 2009).

²⁵ Mia Consalvo, « There Is No Magic Circle », *Games and Culture* 4, no 4 (1 octobre 2009): 408-17.

²⁶ Sybille Lammes, « Spatial Regimes of the Digital Playground: Cultural Functions of Spatial Practices in Computer Games », *Space and Culture* 11 (1 août 2008), <https://doi.org/10.1177/1206331208319150>

²⁷ Jesper Juul, « The Magic Circle and the Puzzle Piece », dans *Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games 2008* (Universitätsverlag Potsdam, 2009), 56-67

²⁸ Markus Montola, « Games and Pervasive

Games », in *Pervasive Games: Theory and Design* (CRC Press, 2009).

d'envoi, on entre en lice à l'assaut de forteresses multicolores, dont les douves en caoutchouc attendent d'être arrachées. Une *aire* de jeu suppose un périmètre, un territoire balisé, au sein duquel des règles sont inscrites et qu'il convient de respecter. Dans un enclos sous surveillance, les animaux sur ressort isolés sur leurs plateformes nous observent gravir la pente incandescente du toboggan et emporter avec nous les étendards de l'imagination. En retirant nos chaussures pour explorer ces bastions fragiles, on honore parfois, avec la même déférence accordée aux lieux de culte, la structure tubulaire des Beaubourg en plastique aux abords des fast-foods.

[...] play creates its own (permeable) boundaries and realms; multiple realities that are slippery, porous, and full of creative lying and deceit; [...] the fun of playing, when there is fun, is in playing with fire, going in over one's head, inverting accepted procedures and hierarchies.²⁹

C'est précisément grâce à l'existence de ces limites que le jeu acquiert son potentiel de transgression. Car sans elles, il n'y aurait rien à dépasser, rien à remettre en question, rien à enfreindre. A quel moment transgressif le jeu devient dangereux. Si le jeu déborde, dépasse les pointillés, sur quoi il chevauche et comment ? Comment les frontières sont tracées, traversées, ou remises en question?

La frontière, d'origine militaire, est celle que l'on devait défendre et protéger. On pourrait parler de bar-

rière ou de jonction mais le terme de « confin », marqué par son ambiguïté, (limite indéfinie) peut être appréhendé comme un espace de négociation, zones de chevauchement. Être en marge suppose une extériorité. Faut-il alors d'abord identifier ce dont on s'exclut pour affirmer cette position, identifier le centre dont on s'éloigne ? L'écart n'a-t-il de sens que par rapport à ce à quoi il se refuse, ou peut-il exister en lui-même, sans référence explicite à ce qu'il contourne ? La frontière est ténue entre ce qui relève du jeu et du non-jeu du fait de leurs interactions complexes et influences mutuelles. Les joueureuses sont ainsi amené.e.s à négocier leur niveau d'implication lorsqu'ils naviguent dans ce continuum. Plus qu'un cercle fermé, il faut donc changer d'aire, envisager un cercle aux contours flous qui puisse nous permettre de ne pas tourner en rond. Or existe-t-il une telle forme dans un jeu-vidéo où le code/règles du jeu est enfermé ? Et dans quelle mesure les frontières autour de cette membrane deviennent fluides ou poreuses au sein de ce médium ?

Le cercle magique est donc moins un sanctuaire qu'un champ de tensions, de négociations et de transgressions. Comment alors colorier cette zone limite parfois déformée ? De quelle épaisseur doivent être les traits et sur quoi chevauche-t-elle ? Au mieux pourrait-on l'hachurer, la strier d'ombres et de reliefs pour trouver la mesure et la densité de cette intersection. Le jeu implique (et explique) le hors-jeu. Insaisissables jusqu'à ce qu'elles soient bousculées, souvent invisibles jusqu'à ce qu'elle soient remises en questions, les frontières donnent forme et substance à l'espace du jeu. Elles servent à en délimiter les règles, à en définir des zones de

liberté et de contrainte, et à encadrer les possibilités d'exploration et de dépassement. L'anthropologue Thomas M. Malaby qualifie les jeux d'*artefactuels* pour souligner qu'ils ne sont pas seulement créés par l'humain, mais qu'ils sont des domaines de « contingence contrôlée », spécifiquement construits par la société pour être séparés (à des degrés divers) de la vie quotidienne :

« A game is a semibounded and socially legitimate domain of contrived contingency that generates interpretable outcomes »³⁰

³⁰ Thomas M. Malaby, « Beyond Play: A New Approach to Games », *Games and Culture* 2, n° 2 (2007): 95-113, <https://doi.org/10.1177/1555412007299434>.

³¹ Sonic Team. (1993). *Sonic CD* [Mega-CD]. Jeu vidéo réalisé par Naoto Ōshima, édité par Sega.



Contourner le quatrième mur

Dans *Sonic CD*³¹, laisser le personnage de Sonic immobile trop longtemps le fera taper nerveusement du pied et il lancera un regard appuyé vers le joueur. Si l'inaction se prolonge davantage, le hérisson bleu finira par bondir hors de l'écran et entraînera un *game over*. Le jeu vidéo sollicite en permanence le joueur par ses mécaniques rendant l'inaction difficilement envisageable. Orienté par la trajectoire des collectables, ce dernier, même s'il choisit de ne pas interagir avec eux, perçoit à travers leurs animations la continuité et le bon fonctionnement du système. Un contenu statique affiché pendant une période prolongée sur un écran cathodique provoquait un effet de brûlure (*burn-in*), gravant une image restait gravée sur l'écran comme un artefact permanent de l'absence de mouvement. Les écrans de veille furent ainsi conçus comme une parade à ces images fantômes, ce qui ne rend donc pas vainqueur la quête quasi

mystique d'attendre que le logo des lecteurs DVD touche le coin de l'écran.

Le concept du cercle magique partage une affinité avec ce « quatrième mur » que nul ne devrait traverser et qui, lui aussi, contribue à sanctuariser le territoire de la fiction. Diderot le formule en ces termes : « Imaginez sur le bord du théâtre un grand mur qui vous sépare du parterre ; jouez comme si la toile ne se levait pas »³². Pourtant, le rideau de scène se lève bel et bien dès le lancement de *Super Mario Bros. 3*³³ pour dévoiler la scène aux spectateurs-joueurs, ce qui inscrit le jeu dans un cadre. Couramment utilisé dans les moteurs de jeux pour organiser les éléments des niveaux, le terme de scène est utilisé pour désigner un segment de jeu. Parfois segmenté en actes, on retrouve également des interludes sous la forme d'écrans de chargement pour changer de corps et de décors.

Traditionnellement associé aux expériences métafictionnelles, le trope ancien du quatrième mur est très répandu dans le théâtre ou le cinéma, mais son utilisation reste encore rare dans les jeux vidéo. Si le médium vidéoludique emprunte régulièrement des termes à d'autres formes médiatiques (un geste qui fût crucial pour sa reconnaissance en tant d'objet d'étude et pour développer des outils d'analyse), il convient de remarquer que ces emprunts doivent parfois être réajustés car ils ne recouvrent plus l'ensemble des spécificités du médium. Le jeu vidéo fait place à part en tant que fiction interactive et impliquante qui implique nécessairement le spectateur également en tant qu'acteur pour remuer les images et faire advenir la fiction. Jouer le jeu signifie

³² Denis Diderot, « De l'intérêt », dans le *Paradoxe sur le comédien* (Sautelet, 1830).

³³ Nintendo R&D4. (1988). *Super Mario Bros. 3* [Nintendo Entertainment System]. Jeu vidéo réalisé par Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka et Hiroshi Yamauchi, édité par Nintendo.

³⁴ Le terme est emprunté à Augusto Boal ; toutefois, dans le théâtre-forum, les participants n'endossent pas simultanément ces deux rôles. Voir également la thèse de Gonzalo Frasca, « Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate » (Georgia Institute of Technology, 2001).

³⁵ Studio MDHR. (2017). *Cuphead* [Nintendo Switch]. Jeu vidéo réalisé par Chad et Jared Moldenhauer, édité par Studio MDHR et composé par Kris Maddigan.

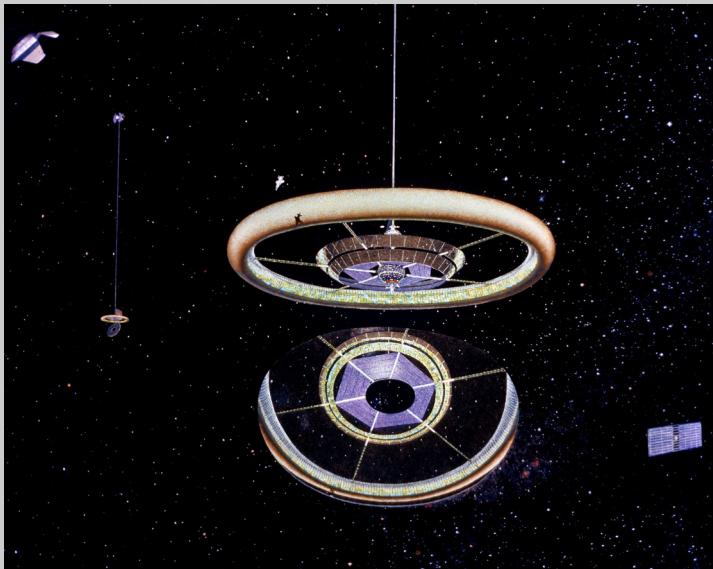
³⁶ Steven Conway, « A circular wall? Reformulating the fourth wall for videogames », *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 2, n°2 (2010): 145-55. https://doi.org/10.1386/jgvw.2.2.145_1.

³⁷ Ibid., 153

autant se placer devant que derrière le mur et cette position de « spect-acteur »³⁴ le rend maître des images, co-réalisateur. Un téléspectateur reçoit son programme sans pouvoir en modifier le déroulement. Il n'a aucune prise sur le récit, les actions, ou le rythme, il est simplement récepteur du contenu. À la croisée du mythe faustien et des cartoons de l'âge d'or de l'animation américaine, *Cuphead*³⁵ s'apparente à un cartoon jouable et déploie une esthétique rétro portée par une bande-son jazz. Avec ses 72 000 images dessinées à la main et son style rubber hose

Selon le chercheur Steven Conway, la brisure du quatrième mur participe au contraire à une extension du cercle magique.³⁶ Il perçoit le cercle magique comme la relation entre le jeu et le joueur (ils partagent tous deux une agentivité et s'hybrident), ce qui renforce son caractère immersif. Il aurait la capacité de s'étendre et de se contracter afin d'immerger davantage le joueur.

[...] the fourth wall is not broken, but instead moved, as the magic circle expands, so that the player goes beyond and inside the fourth wall, and immerses his or herself further into the fictional world of the video game.³⁷



IMMERSION

II

[5] Vue artistique d'un tore de Stanford, illustration de Don Davis pour Les Villes de l'espace de Gerard K. O'Neill (1977).

« L'être voué à l'eau est un être en vertige. Il meurt à chaque minute, sans cesse quelque chose de sa substance s'écroule. La mort quotidienne n'est pas la mort exubérante du feu qui perce le ciel de ses flèches; la mort quotidienne est la mort de l'eau. L'eau coule toujours, l'eau tombe toujours, elle finit toujours en sa mort horizontale. »

Gaston BACHELARD, *L'eau et les rêves*

¹ Unknown Worlds Entertainment. (2018) [2014]. *Subnautica* [PlayStation 4]. Jeu vidéo réalisé par Charlie Cleveland, édité par Unknown Worlds Entertainment.

² Douglas Adams, *Le Guide du voyageur galactique* (Denoël, 2023).

Certains aspirent à un exode sidéral lorsque le contour de leurs horizons ne leur suffisent plus : ainsi en est-il d'un milliardaire vendeur de lance-flammes tout comme des passagers de l'Aurora¹, chargés de relier des systèmes stellaires entre eux avant d'être engloutis par un océan alien. Loin derrière les plafonds d'étoiles phosphorescentes, l'espace offre un sanctuaire qui porte la promesse d'un ailleurs lorsqu'il n'est pas un champ de bataille. La Tesla Roadster envoyée en orbite avec *Le Guide du voyageur galactique*² dans sa boîte à gants pourrait sans doute à l'avenir trouver sa place près d'une mine ou d'une colonie spatiale, alors que des entreprises ambitionnent de forer des astéroïdes pour y extraire de l'eau. Qu'il s'agisse d'éviter les coûts astronomiques de son transport hors de l'attraction terrestre ou

pour assurer l'autonomie de ses vaisseaux, l'humanité dépend des flux qui circulent autour d'elle. Notre planète bleue est enveloppée de couches de fluides superposées : l'air en est un au même titre que l'eau, il possède une masse, exerce une pression et permet la sustentation d'un frisbee, tout comme un milieu liquide soutient le déplacement des sous-marins. On pourrait presque envisager que les océans auraient coulé au fond de notre atmosphère du fait de leur densité. Nous avons arpente la Lune et nous savons que Neptune étend son empire au-delà des profondeurs subaquatiques, pourtant nos abysses demeurent largement inexplorés. Chacun peut pourtant pénétrer au sein de la cité sous-marine utopique de *BioShock*³ sans être débordé par une imbuvable pression, car nos mondes virtuels traversent le fond des océans (et sont parfois dévorés par des requins). Le trafic dit « en ligne » transite en effet par des câbles sous-marins intercontinentaux et repose sur des infrastructures matérielles qui l'hébergent et l'exécutent. Les nombreuses vies qui se jouent dans *Star Citizen*⁴ le sont ainsi sous la mer plus que dans les nuages, et plutôt que de fendre le ciel, le fil mythique lancé au firmament par une princesse crétoise est donc manifestement tombé à l'eau (amorce de la plupart des coups de fil). S'il constitue toutefois un repère pour faciliter le retour des plongeurs lorsque la turbidité de l'eau réduit leur visibilité, il est aussi d'actualité pour les internautes qui désirent suivre un « *live stream* » pour se tenir au courant, de préférence à haut débit.

³ Irrational Games. (2007). *BioShock* [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Ken Levine, édité par 2K Games.

⁴ Cloud Imperium Games. (2017). *Star Citizen* [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Chris Roberts, édité par Cloud Imperium Games



[6] Aram Bartholl, *The Perfect Beach*, 2018. Performance *in situ*, Biennale de Thaïlande, Krabi. Impressions grand format de diverses plages tropicales (4,50 x 3,20 m) sur structures en aluminium, portées par des performeurs le long du rivage de la plage de Phra Nan.

[7] Mario Kart Wii, GBA Shy Guy Beach, Nintendo. Remake du circuit original de Mario Kart: Super Circuit (2001). Deuxième course de la Coupe Banane.

Terrains vagues

Il n'est en aucun cas fortuit si ce terme d'« internaute » renvoie par son suffixe aux métaphores maritimes (naviguer, surfer, pirater) habiles à déguiser l'exploration morcelée et erratique des internets que l'on parcourt surtout par butinage. De nombreux navigateurs ont indexé sa surface et n'hésitent pas à nous mener en bateau dans les parages du *deep web*, qui regrouperait près de 90% du contenu en ligne (intranets, bases de données privées, etc.). Qu'importe si le web n'est pas toujours net, on surfe désormais en espérant ne pas ramer, depuis que les réseaux sont décrits en termes de flux car les voies navigables ont longtemps été le principal moyen de transport à longue distance. Il est sans doute probable que nous ayons franchi le Rubicon et le Styx en voulant « réduire la trame du monde à l'état liquide », morcelée jusqu'à l'infime et rendue manipulable et transmissible par les machines.⁵ Parmi les innombrables lieux sous les mers (vingt mille paraît-il, dans ces eaux-là), on reconnaît volontiers chez certains d'entre eux un certain réalisme, et leur « mimétisme avec le monde empirique [...] permettrait une plus grande *immersivité* »⁶. Par la métaphore de l'immersion, on entend un mode d'engagement dans le jeu, perçu et présenté comme désirable « qui se produit lorsqu'une couche de données médiatisée est superposée à celle non-médiatisée avec une force et une étendue telles qu'elle empêche momentanément la perception de cette dernière »⁷. Autrement dit, il s'agit d'un processus d'absorption ou de transport dans un univers fictionnel au point de provoquer une désactivation partielle de la conscience du monde extérieur.

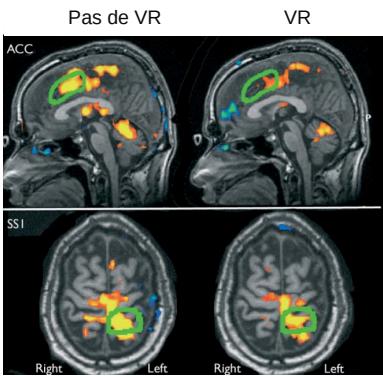
⁸ Gordon Calleja, *In-Game: From Immersion to Incorporation* (The MIT Press, 2014).

Dans son ouvrage, le professeur Gordon Calleja⁸ distingue en effet deux conceptions de l'immersion présentes dans les recherches sur ce sujet. La première, dite par « absorption », se manifeste lorsque le récepteur est projeté dans l'univers narratif, happé par la fiction, tandis que la seconde, qualifiée d'immersion par « transport », repose sur une présence corporelle simulée dans un environnement virtuel navigable souvent médiatisée par un avatar. Calleja oppose alors une présence ressentie à une présence reconnue par le système et propose l'usage du terme d' « incorporation » pour reconnaître le caractère actif, corporel et intermittent de cette expérience. Plutôt que de se noyer dans le jeu, le joueur s'hybride dès lors avec lui et éprouve, comme le suggère Janet Murray, « la sensation d'être entouré d'une réalité complètement différente [...] qui accapare toute notre attention, tout notre appareil perceptif »⁹. De la sorte, si la dissolution progressive d'un corps dans un flux d'images contribue parfois à encourager l'effort physique, elle permet également de modérer la douleur et s'utilise en substitution ou en complément des analgésiques : en ce qu'elle mobilise autant les sens que l'émotion ou la motricité, l'analgésie par réalité virtuelle peut diminuer jusqu'à la moitié de la souffrance ressentie lors d'une intervention chirurgicale.

⁵ Alessandro Baricco et Vincent Raynaud, *The Game* (Paris: Gallimard, 2019). p.105

⁶

⁷ Dominic Arsenault et Martin Picard, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique », *Proceedings of Homoludens: Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué*, 2008, 1-16.



[08] Effets de l'immersion en réalité virtuelle (VR) sur l'activité cérébrale liée à la douleur thermique dans le cortex cingulaire antérieur (ACC) et le cortex somatosensoriel primaire (SSI)

D'après Hoffman, Hunter G., Todd L. Richards, Barbara Coda, et al. « Modulation of Thermal Pain-Related Brain Activity with Virtual Reality: Evidence from fMRI ». *Neuroreport* 15, n° 8 (2004): 1245-48. <https://doi.org/10.1097/01.wnr.0000127826.73576.91>.

Un patient traité par hydrothérapie, immergé une seconde fois dans un monde virtuel, voit ainsi son sentiment de *présence* se déplacer, ce qui détourne les ressources cognitives habituellement consacrées à la perception de la douleur et en atténue, par conséquent, l'intensité.¹⁰ Pieds et poings liés à leur siège en métal, lui même fixé sur une table, les personnes incarcérées dans certaines prisons californiennes peuvent parcourir un marché thaïlandais en tuk-tuk et visiter des ruines antiques grâce à un programme de réalité virtuelle, pensé comme un outil de formation et de réinsertion.¹¹ Captifs depuis leurs « modules thérapeutiques » leur évasion est contrôlée et ils doivent plonger et boire lamer même si l'eau-delà est vain.

¹⁰ Hunter G. Hoffman et al., « Virtual Reality Pain Control during Burn Wound Debridement in the Hydro-tank », *The Clinical Journal of Pain* 24, n° 4 (2008): 299-304, <https://doi.org/10.1097/AJP.0b013e318164d2cc>.

¹¹ Abigail Glasgow, « 'An Ideal Tool': Prisons Are Using Virtual Reality to Help People in Solitary Confinement », *Technology, The Guardian*, 8 mars 2025, <https://www.theguardian.com/technology/2025/mar/08/vr-prison-california>.

PLAYBOUR



Le *scalping* consiste à spéculer sur des biens en les acquérant rapidement pour les revendre ensuite à un prix supérieur, au détriment des autres joueurs. Certains s'accaparent ainsi des cartons entiers de boosters Pokémons à la recherche de cartes rares.



Le *grinding* est une méthode de jeu fondée sur la répétition intensive d'actions pour accumuler rapidement de l'expérience ou des ressources. Ce processus, proche du taylorisme, transforme le temps du jeu en temps productif, mesurable et quantifiable.



Le *farming* est une forme ciblée de *grinding* : il s'agit de développer des stratégies d'optimisation pour obtenir un type de *loot* (butin) particulier. Par exemple, les activités agricoles (semer, récolter, nourrir les animaux, vendre la production) dans *Farming Simulator* sont optimisées méthodiquement pour maximiser le rendement et les profits.

III

¹ Team Cherry. (2025).
Hollow Knight: Silksong
[Microsoft Windows].
Jeu vidéo réalisé et
édité par Team Cherry.

² CD Projekt RED.
(2020). *Cyberpunk 2077*
[Microsoft Windows].
Jeu vidéo réalisé par
Gabriel Amatangelo et
édité par CD Projekt.

Dans *Hollow Knight: Silksong*¹, les bancs éparpillés à travers le royaume de Pharloom offrent aux pèlerins un lieu de repos et de sauvegarde, cependant leur usage est rendu payant au sein de nombreuses zones. Pour mériter leur répit, les insectes masqués doivent donc travailler afin d'acquérir des perles sacrées qui servent de monnaie d'échange mais aussi de symboles de dévotion. Si expier ses péchés dans *Cyberpunk 2077*² s'apparente à l'achat d'une simple boisson dans un distributeur, le confessionnal payant de *Silksong* diffuse en revanche un message préenregistré rappelant que la pénitence repose sur un travail sans repos, même si aucun aveu n'est prononcé par le fidèle.

Gold farming et ludocapitalisme

On raconte qu'à la suite de sa sortie au Japon, *Space Invaders*³ engouffra une telle quantité de pièces de 100 yens qu'il en provoqua une pénurie. Nous sommes les captivés et devons payer une rançon pour délivrer les captifs : nos corps déposés par nos propres mains dans les bornes d'arcade. Malgré l'incendie d'or à la surface des eaux, est-il permis de plonger dans une fontaine parce qu'on y a jeté une pièce ? Il y a comme un poison dans l'eau et il y hors de question de s'y jeter sans masque.

Dans la franchise *Grand Theft Auto*, la progression se mesure avant tout à travers l'accumulation d'argent. Le jeu est souvent productif et le travail peut être imprégné de l'imprévu associé au jeu. Des miles aériens attribués par les compagnies aériennes, jusqu'aux coins des cartons de pizza, il est désormais courant de constater l'influence de la ludification (gamification) sur le travail. Le programme de formation *eCrew Development Program*⁴ utilisé dans les années 2010 pour former les nouveaux employés des restaurants McDonald's au Japon, enseigne au joueur à préparer et à servir différents plats du menu ainsi qu'à accomplir diverses tâches au sein du fast-food.

Le joueur de *Katamari Damacy*⁵ incarne un prince chargé de « ramener le glorieux ciel étoilé » après que son père, le Roi, ait anéanti le cosmos après une nuit d'ivresse. Pour ce faire, il collecte des assortiments d'objets en faisant rouler une balle qui grossit en les absorbant, jusqu'à qu'ils soient suffisamment grands pour devenir des corps célestes. Dans *The Lapins Crétins: La Grosse Aventure*⁶, les lapins doivent amoncer-

³ Taito. (1978). *Space Invaders* [Borne d'arcade]. Jeu vidéo réalisé par Tomohiro Nishikado et édité par Midway Games.

⁴ McDonald's Japon. (2010). *eCrew Development Program* [Nintendo DS]. Programme de formation développé et édité par McDonald's Japon.

⁵ Namco. (2004). *Katamari Damacy* [PlayStation 2]. Jeu vidéo réalisé par Keita Takahashi et édité par Namco.

⁶

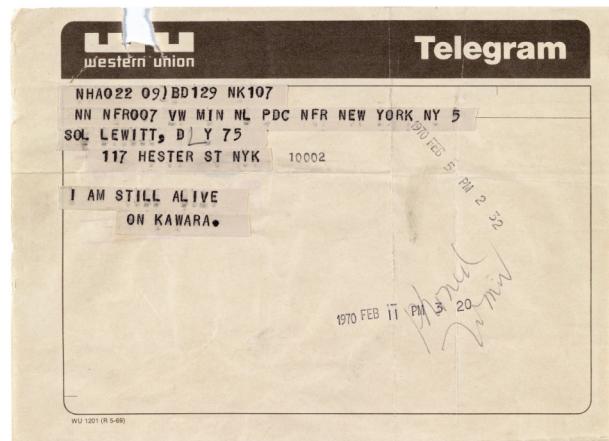
ler « un max de petits et gros trucs » pour atteindre la Lune.

La collecte, structurée et motivée par des systèmes de progression et de récompenses, matérialise une maîtrise accrue de l'univers virtuel : chaque découverte est dotée d'une valeur fonctionnelle, esthétique ou symbolique et donc d'un enjeu. Cette entreprise méthodique, « tentative grandiose pour dépasser le caractère parfaitement irrationnel de la simple présence de l'objet dans le monde »⁷ semble ériger le joueur en collectionneur au sens où l'entendait Walter Benjamin, chaque élément se voit investi d'une valeur singulière déterminée par les conditions spécifiques de son acquisition. Cependant dans quelle mesure peut-on parler de collection lorsque la logique de l'accumulation est dirigée et prédéterminée par les concepteurs du jeu ? Le joueur ne serait-il pas plutôt un accumulateur ? Comme l'acquisition de monnaie, d'objets et de compétences dans les mondes synthétiques est généralement liée à un investissement considérable en temps de la part des utilisateurs ainsi qu'à leurs capacités individuelles, les joueurs ont souvent le sentiment d'être propriétaires de leurs réalisations dans le cyberespace.⁸

Les systèmes de connexion quotidienne dans les jeux (daily login rewards) nourrissent un mécanisme de rétention en échange d'un bénéfice immédiat. Ces systèmes de récompenses intermittentes et de quêtes quotidiennes offrent des récompenses de plus en plus élevées perdues au moindre oubli de connexion. Le projet de « *Tontine* » initié par le collectif artistique new-yorkais MSCHF participe d'une logique semblable.

Chaque participant, après s'être acquitté d'un droit d'entrée il y a plus de 3 ans, se trouve astreint à une preuve quotidienne de sa survie en se connectant sur un site dédié. Toute omission entraînera son élimination et le dernier qui parviendra à maintenir sa présence numérique se verra gratifié de l'intégralité des fonds cumulés par l'ensemble du groupe.

En 2024, l'industrie du jeu vidéo a généré un chiffre d'affaires mondial estimé à 187,7 milliards de dollars, portée notamment par les marchés américain et chinois⁹. Ce montant dépasse largement les revenus cumulés des secteurs du cinéma et de la musique la même année. *Grand Theft Auto VI* devrait coûter plus d'un milliard de dollars, produit culturel le plus cher de l'histoire du divertissement. Les compétitions d'événements esports (League of Legends Worlds, The International pour Dota 2) remplissent des arènes (le Stade de France pour les Riot Games en 2024) et génèrent des audiences comparables aux finales de la NBA, retransmis en direct sur Twitch ou au cinéma.



⁹ AFJV. « Le marché mondial des jeux vidéo générera \$187,7 milliards en 2024 ». 16 août 2024. https://afjv.com/news/11504_chiffres-marche-mondial-jeux-video-2024.htm.

AVATARS

IV

Chaque jour, environ 50 à 70 milliards de nos cellules meurent par apoptose, un mécanisme physiologique de mort cellulaire programmée. Bien que ces cellules ne représentent qu'une infime partie de celles qui nous composent, ce processus de renouvellement est si complet qu'en l'espace d'une décennie, la quasi-totalité des cellules de notre corps a été remplacée. Pourtant nous restons nous-mêmes à chaque instant car d'un point de vue biologique, c'est l'ensemble cohérent de processus qui nous caractérise et cette continuité des structures, des interactions et des flux fait que nous restons nous-mêmes. L'identité n'est pas ancrée dans la permanence matérielle, mais dans cette organisation. Étymologiquement, le terme *d'identité* est formé sur le latin *idem* désignant le fait ou la qualité d'être « le même ». Cette mémétié¹ s'établit dans une relation au temps qui lui donne sa permanence. On ne reste donc pas le même parce qu'on ne change pas, on reste le même parce que le changement suit une trajectoire cohérente. On se reconnaît.

¹ Paul Ricœur, *Soi-même comme un autre* (Seuil, 1990) p.168.

² Platon. *Cratyle* (L. Brisson, Trad.) [400c]. Paris: Flammarion, 1999.

³ Valve Software. (2007). *Portal* [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Erik Wolpaw, Chet Faliszek et Kim Swift et édité par Valve et Electronic Arts.

⁴ David O'Reilly. (2017). *Everything* [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par David O'Reilly et édité

Le corps, que l'âme habiterait en exil comme dans un « tombeau »² selon la perspective platonicienne, se présenterait comme une enveloppe enfermant l'être. Ce dernier naviguerait entre des séquences de présence désincarnées ponctuées d'escales terrestres dans un monde corruptible et périssable. Chell (comme dans shell) de *Portal*³ incarne cet âme en transit dont le corps n'est qu'une coquille. La faculté d'investir successivement et simultanément différents corps numériques, aussi monstrueux soient-ils, ferait-il du joueur un être métensomatique, comme un fantôme sans domicile corporel empruntant plusieurs supports ?

*Everything*⁴ déploie un univers non-humain procédural qui permet au joueur de se projeter dans

toutes sortes de créatures ou d'objets, en changeant d'échelle du niveau subatomique à l'interstellaire. Il est également possible de laisser le jeu en mode « autoplay » et il animera seul une simulation contemplative qui remet en question certains de nos présupposés anthropocentriques. Le jeu est ponctué d'extraits sonores du philosophe Alan Watts qui qualifie la perception commune d'un soi confiné à l'intérieur de son corps de « mythe » culturel et de « superstition ». Il propose plutôt que l'individu est fondamentalement continu avec l'univers.

par Double Fine Productions.

Crever à l'écran

En septembre 2005, l'univers de *World of Warcraft* (WoW)⁵ est touché par un phénomène inédit, l'incident du Sang vicié, qui transforma les villes du jeu en charniers jonchés de squelettes. Initialement destiné à n'agir que le temps d'un affrontement de boss, ce sort léthal profita d'une erreur de programmation pour s'extraire de la zone de combat, se diffusant par l'intermédiaire des familiers des joueurs. Ces animaux de compagnie, devenus des vecteurs de la maladie, déclenchent alors une pandémie virtuelle dévastatrice. Les épidémiologistes Lofgren et Fefferman rappellent dans un article publié dans *The Lancet* que l'on distingue deux types d'agents pathogènes : ceux qui infectent les organismes vivants et ceux qui ciblent les ordinateurs via des virus informatiques. Selon eux, ce cas précis marque « la première fois qu'un virus virtuel infecte un être humain virtuel d'une manière qui ressemble, même de loin, à un événement épidémiologique réel »⁶. Cet incident a servi de laboratoire imprévu pour analyser les dynamiques de diffusion

⁵ Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Allen Adham, Michael Morhaime & Frank Pearce, édité par Blizzard Entertainment.

⁶ Eric T. Lofgren et Nina H. Fefferman, « The Untapped Potential of Virtual Game Worlds to Shed Light on Real World Epidemics », *The Lancet. Infectious Diseases* 7, n° 9 (2007): 625-29, [https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(07\)70212-8](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(07)70212-8).

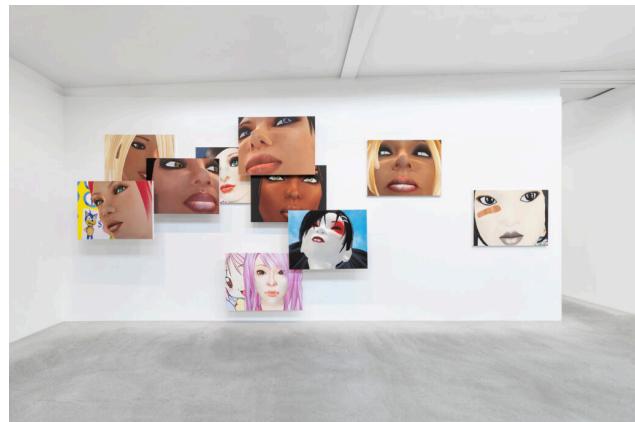
d'une maladie infectieuse et les comportements qu'elle engendre (création de zones de quarantaine, vente de fausses amulettes de protection, actes bioterroristes etc.). Ce genre de comportements apparaissent comme crédibles dans la mesure où l'engagement dans le jeu s'entrelace si intimement avec les habitudes d'un agent humain que toute perturbation de cet ordre symbolique est ressentie avec intensité. Ainsi, cette simulation a permis de combler le fossé entre les modèles informatiques et les comportements réels en contexte de crise épidémique, sans limites éthiques ou financières.

En 2011, le programmeur Jason Rohrer a remporté un défi qui consistait à créer un jeu pouvant évoluer vers une forme de religion. *Chain World* confine ainsi une version modifiée de *Minecraft* dans une clé USB destinée à circuler comme un talisman : chaque joueur, en héritant de l'objet, contribue au monde jusqu'à la mort de son personnage, moment où il devra alors confier la clé à un tiers sans révéler les détails de son expérience. Les artefacts culturels laissés dans le jeu seraient alors potentiellement repris et réinterprétés par les joueurs suivants, jusqu'à ce que leur éloignement historique en fasse un récit mythifié porteur de sens spirituel : pour quelles raisons cette montagne a-t-elle été éventrée, et pourquoi ce coffre ne contient-il que des fleurs ? Une poignée de personnes sont ont consacré une partie de leur vie dans une expédition pour atteindre les « Far Lands », limites physiques théoriques de ce monde procédural car une limite de calcul empêche le terrain de se générer au-delà d'une certaine distance dans la version Beta 1.7.3. du jeu. Cela entraîne une anomalie qui provoque d'étranges distorsions de terrain, ce qu'a pu admirer Kurt J. Mac en

voyageant à pied pendant plus de 14 ans de jeu cumulés avant d'y parvenir en octobre 2025.

Le jeu n'est jamais rien d'autre qu'une suite de *parties*, fragmentaires et qui incarnent donc l'impossibilité même d'un tout. On y meurt pour que l'autre prenne le relais (« *Quand tu meurs, c'est à mon tour* »)

Le jeu est communément associé au divertissement, entendu comme un écart - *divertere*, implique un « détour ». Il est intéressant de souligner la nuance étymologique qui sépare ce terme de son équivalent anglais « *entertainment* ». Le premier, issu du latin *divertere*, suggère une déviation, un déplacement de l'attention hors de son objet initial. Le second, de l'anglais *entertainment*, repose sur la racine *to entertain* - littéralement « tenir ensemble » -, et implique plutôt une rétention, un maintien dans un cadre structuré.



[10]

Shedworks (2021). *Sable* [Microsoft Windows]. Jeu vidéo édité par Raw Fury.

[11]

0100101110101101.org, *Portraits*, 2006. Exposé au Fotomuseum Winterthur, Suisse. © Photo : Melania Dalle Grave et Piercarlo Quecchia.

BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. JHU Press, 1997.
- Adams, Douglas. *Le Guide du voyageur galactique*. Denoël, 2023.
- AFJV. « Le marché mondial des jeux vidéo générera \$187,7 milliards en 2024 ». 16 août 2024. https://afjv.com/news/11504_chiffres-marche-mondial-jeux-video-2024.htm.
- Amato, Etienne Armand. « L'heuristique de l'avatar : polarités et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias ». *Revue des Interactions Humaines Média-tisées (RIHM) = Journal of Human Mediated Interactions* II, n° 1 (2010): 87.
- Archibald, Samuel, et Bertrand Gervais. « Le récit en jeu : narrativité et interactivité ». *Protée* 34, n°s 2-3 (2006): 27-29. <https://doi.org/10.7202/014263ar>.
- Arsenault, Dominic, et Martin Picard. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique ». *Proceedings of HomoLudens: Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué*, 2008, 1-16.
- Baricco, Alessandro. *The game: essai*. Gallimard, 2019.
- Barnabé, Fanny. « Le détournement de jeux vidéo, un jeu en soi ? » In *Culture vidéoludique!* Presses Universitaires de Liège, 2019.
- Barthes, Roland, invité. « La mort de l'auteur et le sujet de la lecture ». Entretien radiophonique, avec Georges Charbonnier. Aired 24 octobre 1967, sur France Culture.
- Barthes, Roland. *Le plaisir du texte*. Éditions du Seuil, 1973.
- Benjamin, Walter, et Jean Lacoste. *Paris, capitale du XIXe siècle: le livre des passages*. 3e éd. Passages. Les Éd. du Cerf, 2002.
- Blanchot, Maurice. « La solitude essentielle ». In *L'espace littéraire*. Gallimard, 1955.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Editions Gallimard, 2015.
- Calleja, Gordon. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press, 2011. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8429.001.0001>.
- Certeau, Michel de. « Lire : un braconnage ». In *L'invention du quotidien*. Gallimard, 1990.

- Chartier, Roger. *Au bord de la falaise: l'histoire entre certitudes et inquiétude*. Albin Michel, 1998.
- Clément, Jean. Fiction interactive et modernité. Persée - Portail des revues scientifiques en SHS, 1994. <https://doi.org/10.3406/litt.1994.2350>.
- Consalvo, Mia. « There Is No Magic Circle ». *Games and Culture* 4, n° 4 (2009): 408-17. <https://doi.org/10.1177/1555412009343575>.
- Conway, Steven. « A circular wall? Reformulating the fourth wall for videogames ». *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 2 (août 2010): 145-55. https://doi.org/10.1386/jgvw.2.2.145_1.
- Cortázar, Julio. Marelle. Traduit par Laure Bataillon et Françoise Rosset. Editions Gallimard, 1966.
- Delbouille, Julie, Fanny Barnabé, et Björn-Olav Dozo. « Immersion et réflexivité: L'avatar au cœur de la construction de la posture vidéoludique ». In *Le personnage contemporain*. Presses Sorbonne Nouvelle, 2019.
- Derrida, Jacques. *La Dissémination*. Éditions du Seuil, 1972.
- Derrida, Jacques. Marges de la philosophie. Collection « Critique ». Minuit, 1972.
- Diderot, Denis. « De l'intérêt ». In *Paradoxe sur le comédien*. Sautelet, 1830.
- Ehrmann, Jacques, Cathy Lewis, et Phil Lewis. « Homo Ludens Revisited ». *Yale French Studies*, n° 41 (1968): 31-57. <https://doi.org/10.2307/2929664>.
- Encyclopædia Universalis. « Théorie du texte ». In *Encyclopædia Universalis*. Consulté le 17 décembre 2025. <https://www.universalis.fr/encyclopedie/theorie-du-texte/>.
- Gazzard, Alison. « Teleporters, Tunnels & Time: Understanding Warp Devices In Videogames ». Article de colloque presented sur Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, 1 janvier 2009. <https://doi.org/10.26503/dl.v2009i1.408>.
- Genvo, Sébastien. « Studies, sciences du jeu et ludologie ». In *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presses Universitaires de Liège, 2023.
- Glasgow, Abigail. « 'An Ideal Tool': Prisons Are Using Virtual Reality to Help People in Solitary Confinement ». *Technology*. The Guardian, 8 mars 2025. <https://www.theguardian.com/technology/2025/mar/08/vr-prison-california>.
- Hoffman, Hunter G., David R. Patterson, Eric Seibel, Maryam Soltani, Laura Jewett-Leahy, et Sam R. Sharar. « Virtual Reality Pain Control during Burn Wound Debridement in the Hydrotank ». *The Clinical Journal of Pain* 24, n° 4 (2008): 299-304. <https://doi.org/10.1097/AJP.0b013e318164d2cc>.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard, 1951.
- Ivan_Beethoven_, réal. [4K60FPS] In The Air Tonight - Phil Collins Concert [GTA Vice City Stories] (Color Corrected). 2021. 06:19. <https://www.youtube.com/watch?v=AwrZunRZYn4>.
- Jesper Juul. « Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives ». *Game Studies* 1, n° 1 (2001). <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- Joyce, James, et André Du Bouchet. *Finnegans Wake: Fragments adapté par André du Bouchet*. Gallimard, 1962.
- Joyce, Michael. *afternoon, a story*. Version Storyspace. Eastgate Systems, released 1987. <https://nt2.uqam.ca/fiches/afternoon-story>.
- Juul, Jesper. « The magic circle and the puzzle piece ». 2009. <https://www.semantic-scholar.org/paper/The-Magic-Circle-and-the-Puzzle-Juul/f179ef307-deer91c2eadcoda3ec78d8b5f1ff20>.
- Kittler, Friedrich A. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford University Press, 1999.
- Lammes, Sybille. « Spatial Regimes of the Digital Playground: Cultural Functions of Spatial Practices in Computer Games ». *Space and Culture* 11, n° 3 (2008): 260-72. <https://doi.org/10.1177/1206331208319150>.
- Lofgren, Eric T., et Nina H. Fefferman. « The Untapped Potential of Virtual Game Worlds to Shed Light on Real World Epidemics ». *The Lancet. Infectious Diseases* 7, n° 9 (2007): 625-29. [https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(07\)70212-8](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(07)70212-8).
- Malaby, Thomas M. « Beyond Play: A New Approach to Games ». *Games and Culture* 2, n° 2 (2007): 95-113. <https://doi.org/10.1177/1555412007299434>.
- McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Gingko Press, 2003.
- Montola, Markus. « Games and Pervasive Games ». In *Pervasive Games: Theory and Design*. CRC Press, 2009.
- Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Simon and Schuster, 1997.
- Platon. Cratyle. Les Editions de Londres, 2015.
- Ricœur, Paul. *Soi-même comme un autre*. Seuil, 1990.
- Saporta, Marc. *Composition n°1*. Éditions du Seuil, 1962.
- Schechner, Richard. *The Future of Ritual: Writings on Culture and Performance*. Routledge, 1993.
- Scherer, Jacques. *Le « Livre » de Mallarmé*. Gallimard, 1957.
- Taylor, T. L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press, 2009.
- Tekinbas, Katie Salen, et Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press, 2003.
- The Buggles. « Video Killed the Radio Star ». Song. In *The Age of Plastic*. Island Records, 1979.
- « Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate ». Doctoral dissertation, Georgia Institute of Technology, 2001.
- Walton, Kendall L. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard University Press, 1990.
- Wark, McKenzie. *Théorie du gamer*. Traduit par Noé Le Blanc. Editions Amsterdam/Multitudes, 2019.
- weezyrokk, réal. *David Lynch's PS2 Commercial - Bambi*. 2006. 00:40. <https://www.youtube.com/watch?v=T4tOvkvCvwQ>.

LUDOGRAPHIE

L'indexation des jeux vidéo suit le format ci-dessous selon les recommandations formulées par Eric Kaltman, Stacey Mason et Noah Wardrip-Fruin dans *The Game I Mean: Game Reference, Citation, and Authoritative Access*. La plateforme précisée correspond, pour chaque jeu cité, à celle ayant servi de support à l'analyse. Les captures d'écran en étant également issues, sauf mention contraire.

« Développeur. (Version, année) [année de sortie originale, si différente]. Titre [Plateforme]. Jeu vidéo réalisé par le réalisateur, édité par l'éditeur. ».

Anton Wallén. (2013). GeoGuessr [En ligne]. Jeu vidéo réalisé par Anton Wallén.

Andrew Shouldice. (2022). Tunic [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Andrew Shouldice, édité par Finji.

Atlus. (2017). Persona 5 [PlayStation 4]. Jeu vidéo réalisé par Katsura Hashino et Shigenori Soejima, édité par Sega.

Blizzard Entertainment. (2004). World of Warcraft [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Allen Adham, Michael Morhaime & Frank Pearce, édité par Blizzard Entertainment.

Campo Santo. (2016). Firewatch [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Olly Moss et Sean Vanaman, édité par Campo Santo.

CD Projekt RED. (2020). Cyberpunk 2077 [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Gabriel Amatangelo et édité par CD Projekt.

Cloud Imperium Games. (2017). Star Citizen [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Chris Roberts, édité par Cloud Imperium Games.

David O'Reilly. (2017). Everything [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par David O'Reilly et édité par Double Fine Productions.

Epic Games. (2017). Fortnite [PlayStation 4]. Jeu vidéo développé et édité par Epic Games.

IO Interactive. (2016). Hitman [Microsoft Windows] édité par Square Enix.

Irrational Games. (2007). BioShock [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Ken Levine, édité par 2K Games.

McDonald's Japon. (2010). eCrew Development Program [Nintendo DS]. Programme de formation développé et édité par McDonald's Japon.

Mojang Studios. (2011). Minecraft [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Markus Persson et Jens Bergensten.

Namco. (2004). Katamari Damacy [PlayStation 2]. Jeu vidéo réalisé par Keita Takahashi et édité par Namco.

Niantic. (2016). Pokémon Go [Android]. Jeu vidéo réalisé par Dennis Hwang, édité par The Pokémon Company.

Nintendo. (2004). PictoChat [Nintendo DS]. Logiciel de communication développé et édité par Nintendo.

Nintendo EAD. (2008). Mario Kart Wii [Nintendo Wii]. Jeu vidéo réalisé par Yasuyuki Oyagi, édité par Nintendo.

RobTop. (2013). Geometry Dash [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé et édité par Robert Topala.

Rundisc. (2023). Chants of Sennaar [Microsoft Windows]. Jeu vidéo édité par Focus Entertainment.

Sandfall Interactive. (2025). Clair Obscur : Expedition 33 [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Guillaume Broche & Nicholas Maxson-Francombe, édité par Kepler Interactive.

Sonic Team. (1993). Sonic CD [Mega-CD]. Jeu vidéo réalisé par Naoto Ōshima, édité par Sega.

Taito. (1978). Space Invaders [Borne d'arcade]. Jeu vidéo réalisé par Tomohiro Nishikado et édité par Midway Games.

Team Cherry. (2025). Hollow Knight: Silksong [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé et édité par Team Cherry.

Ubisoft Montpellier. (2009). The Lapins Crétins: La Grosse Aventure [Nintendo Wii]. Jeu vidéo réalisé par Jacques Exertier et Jean-Philippe Caro et édité par Ubisoft.

Unknown Worlds Entertainment. (2018) [2014]. Subnautica [PlayStation 4]. Jeu vidéo réalisé par Charlie Cleveland, édité par Unknown Worlds Entertainment.

Ustwo. (2014). Monument Valley [Android]. Jeu vidéo réalisé par Ken Wong, édité par Ustwo.

Valve Software. (2007). Portal [Microsoft Windows]. Jeu vidéo réalisé par Erik Wolpaw, Chet Faliszek et Kim Swift et édité par Valve et Electronic Arts.

ICONOGRAPHIE

Les éléments visuels reproduits dans ce mémoire, lorsqu'ils ne relèvent pas d'une production originale, sont sélectionnés dans le respect des cadres légaux applicables et cités conformément aux usages académiques en matière de propriété intellectuelle. Une partie des visuels utilisés a été obtenue via [noclip.website](#), une archive interactives de niveaux de jeux vidéo. Le mode « noclip » fait référence à une ancienne commande *Quake* permettant au joueur de traverser librement les niveaux en ignorant les collisions et en volant.

Achevé d'imprimer en octobre 2025 dans l'atelier Édition-Impression de
l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence.

Papier : Clairefontaine DCP 100g. Fontes principales : EB Garamond,
Junicode, Kelvinch Young Serif et Inconsolata.

Merci à Leslie Astier, Peter Sinclair, Florian Gaité, Paul-Emmanuel Odin,
Guillaume Stagnaro, Camille Videcoq ainsi qu'aux membres du ClubXR
à la Friche de la Belle de Mai pour leur accueil.

17-06-2021 Ivan_ Beethoven_ 28-05-2008 DerfsonicGaming

[4K60FPS] In The Air
Tonight - Phil Collins
Concert [GTA Vice City
Stories] (Color Corrected)



Sonic CD - I'm outta
here!



p . 24

p . 12

28-05-2008 DerfsonicGaming 28-05-2008 Bambi

[https://www.youtube.
com/watch?
v=T4tOvkvCvwQ](https://www.youtube.com/watch?v=T4tOvkvCvwQ)



[https://www.youtube.
com/watch?
v=T4tOvkvCvwQ](https://www.youtube.com/watch?v=T4tOvkvCvwQ)



p . 12

p . 12

En 2011, le programmeur Jason Rohrer a remporté un défi qui consistait à créer un jeu pouvant évoluer vers une forme de religion. Chain World confine ainsi une version modifiée de Minecraft dans une clé USB destinée à circuler comme un talisman : chaque joueur, en héritant de l'objet, contribue au monde jusqu'à la mort de son personnage, moment où il devra alors confier la clé à un tiers sans révéler les détails de son expérience. Les artefacts culturels laissés dans le jeu seraient alors potentiellement repris et réinterprétés par les joueurs suivants, jusqu'à ce que leur éloignement historique en fasse un récit mythifié porteur de sens spirituel.

